

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA
DOUTORADO EM SOCIOLOGIA**

**POR UMA SOCIOLOGIA DA IMAGEM DESENHADA:
REPRODUÇÃO, ESTEREÓTIPO E ACTÂNCIA NOS QUADRINHOS DE
SUPER-HERÓIS DA MARVEL COMICS.**

AMARO XAVIER BRAGA JUNIOR

RECIFE

2015

AMARO XAVIER BRAGA JUNIOR

POR UMA SOCIOLOGIA DA IMAGEM DESENHADA:
REPRODUÇÃO, ESTEREÓTIPO E ACTÂNCIA NOS QUADRINHOS DE SUPER-
HERÓIS DA MARVEL COMICS.

Tese desenvolvida por Amaro Xavier
Braga Junior orientada pelo Prof. Dr.
Josimar Jorge Ventura de Moraes
como requisito parcial para a obtenção
do grau de Doutor em Sociologia.

RECIFE

2015

Catalogação na fonte
Bibliotecária Maria do Carmo de Paiva, CRB4-1291

B813p Braga Júnior, Amaro Xavier.

Por uma Sociologia da Imagem Desenhada : reprodução, estereótipo e actância nos quadrinhos de super-heróis da Marvel Comics / Amaro Xavier Braga Júnior. – Recife: O autor, 2015.

333 f. : il. ; 30 cm.

Orientador: Prof. Dr. Josimar Jorge Ventura de Moraes.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco. CFCH. Pós-Graduação em Sociologia, 2015.

Inclui referências, apêndices e anexos.

1. Sociologia. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Super-heróis. 4. Estereótipos (Psicologia social). I. Moraes, Josimar Jorge Ventura de (Orientador). II. Título.

301 CDD (22.ed.)

UFPE (BCFCH2015-51)

**ATA DA DEFESA DE TESE DE DOUTORADO, DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
SOCIOLOGIA DO CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DE PERNAMBUCO, NO DIA
19 DE JUNHO 2015.**

Aos dezenove dias do mês de junho de dois mil e quinze (2015), às 14:00 horas, na sala de seminários do 12º andar do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Pernambuco, em sessão pública, teve início a defesa da Tese de Doutorado intitulada **"Por uma Sociologia da Imagem Desenhada: Reprodução, Estereótipo e Actância nos Quadrinhos de Super-Heróis da Marvel Comics"** do aluno **AMARO XAVIER BRAGA JÚNIOR**, na área de concentração mudança social, sob a orientação do Prof. Dr. Josimar Jorge Ventura de Moraes. O doutorando cumpriu todos os demais requisitos regimentais para a obtenção do grau de DOUTOR em Sociologia. A Banca Examinadora foi indicada pelo colegiado do programa de pós-graduação em 15 de maio de 2015, na sua quinta Reunião ordinária e homologada pela Diretoria de Pós-Graduação, através do Processo Nº 23076.024052/2015-88 em 28/05/2015, composta pelos Professores: **Dr. Josimar Jorge Ventura de Moraes** (Presidente/Orientador), do Departamento Sociologia da UFPE; **Dr. Paulo Marcondes Ferreira Soares** (Titular interno), do Departamento de Sociologia da UFPE; **Dra. Rosane Maria Alencar da Silva** (Titular interna), do Departamento de Sociologia da UFPE; **Dr. Henrique Paiva de Magalhães** (Titular externo), do Departamento de Mídias Digitais da UFPB e **Dr. Denilson Bezerra Marques** (Titular externo), do Departamento de Ciências Administrativas da UFPE. Após cumpridas as formalidades, o candidato foi convidado a discorrer sobre o conteúdo da Tese. Concluída a explanação, o candidato foi arguido pela Banca Examinadora que, em seguida, reuniu-se para deliberar e conceder à mesma a menção **Aprovado** da referida Tese. E, para constar, lavrei a presente Ata que vai por mim assinada, Secretária de Pós-Graduação, e pelos membros da Banca Examinadora.

Recife, 19 de Junho de 2015.

Karine Mendes da Silva
Secretária do Programa de
Pós-graduação em Sociologia

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Josimar Jorge Ventura de Moraes
Prof. Dr. Paulo Marcondes Ferreira Soares
Profª Drª Rosane Maria Alencar da Silva
Prof. Dr. Henrique Paiva de Magalhães
Prof. Dr. Denilson Bezerra Marques

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus filhos Adrian Céu e Gabriel Sol que toleraram minhas ausências nas brincadeiras e no acompanhamento de suas tarefas de casa e minha pouca disponibilidade para tirar as dúvidas e revisar os assuntos de suas provas, o que impactou bastante suas notas;

À minha esposa Danielle, pelas leituras, revisão e comentários, mesmo a contragosto.

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal de Alagoas pelo programa de Qualificação que me permitiu finalizar a pesquisa nos últimos meses do doutorado;

Ao professor Jorge Ventura pela paciência e disposição na orientação;

Aos colegas Arthemísia, Lena, Giba, Marcela, Veridiana, Rayane, Regina, Francisco, Márcio, Breno, Glícia, Paula, Caio, Clarissa e Micheline pelos bons momentos e pelas “terapias em grupo” nos momentos de aflição coletiva;

Ao professor Henrique Magalhães pela leitura minuciosa e apoio na revisão após a defesa.

A Ela, por mais um ciclo.

RESUMO

A pesquisa analisou o desenvolvimento da actância das histórias em quadrinhos por vias das publicações de HQs de super-heróis da editora Marvel Comics, buscando relacionar a reprodução do “social” e a estereotipia como mecanismo performático na figuração agencial. Trata as HQs como objetos artístico-midiáticos de entretenimento e foi desenvolvida seguindo as perspectivas de uma sociologia pós-humanista, baseada na teoria do Ator-Rede levando em consideração algumas particularidades contidas nos trabalhos de Law (2006), na “dança agêncial” de Pickering (1995) e na sociologia das associações de Latour (1993a; 2005), principalmente. Estas escolhas conduziram o trabalho para algumas posições metodológicas resgatando nos estudos sobre a fotografia e o desenho nas ciências sociais algumas posições e práticas comuns. Uma das hipóteses é que este panorama das representações visuais de imagens étnico-raciais e de gênero nestes materiais pode ajudar a entender o processo “social” relacionado ao surgimento e\ou desenvolvimentos da reprodução do “social” e o papel dos estereótipos como um sistema de resistência material; além de que, o deslocamento espacial e temporal destas publicações resignificam o processo de reprodução dos estereótipos em novas actâncias. Resultando que estas apropriações sobre o contexto social são acomodações da tensão entre as críticas sociais (manifestadas na ocasião de sua produção) e as vontades dos produtores que desejam sua circulação. Em conformidade com Latour (2001; 2005) não objetivou demonstrar uma realidade ou uma verdade em relação às imagens desenhadas e ao contexto social, mas de vivificar a natureza performática das HQs e suas implicações. É na relação com os indivíduos que os objetos ganham a propriedade de se tornarem instrumentos de explicação. Nesta perspectiva, os mundos dos objetos e dos sujeitos não foram vistos como mundos separados e assimétricos, com perspectivas que tendem a avaliá-los a partir de determinismos de um (sujeito) sobre o outro (objeto). Na perspectiva pós-humanista, deste trabalho, esta relação se processou em termos de associação simétrica, sem prevalências de um sobre o outro, mas de uma dinâmica constante e irregular entre humanos e não-humanos, tal como disposta por Latour em seus estudos sobre a ciência.

Palavras-chave: Sociologia dos Objetos. Histórias em Quadrinhos. Pós-humanismo.

ABSTRACT

The research analyzed the development of actant in comics books by way of publications superheroes of Marvel Comics publisher, trying to relate the reproduction of "social" and stereotyping as performative mechanism in agential figuration. Treats comics as an art-media objects of viewing entertainment and has been developed following the prospects for a post-humanist sociology, based on Actor-Network theory taking into account some particularities contained in the works of Law (2006), in "agential dance" of Pickering (1995) and the sociology of associations in Latour (1993a; 2005), mainly. These choices led the work to some methodological positions rescuing studies on photography and drawing in the social sciences some common positions and practices. One hypothesis is that this panorama of visual representations of ethnic-racial images and gender in these materials can help to understand the "social" process related to the appearance and\or developments to reproduction of the "social" and the role of stereotypes as a system of material resistance; Apart from that, the spatial and temporal displacement of these publications reframe the stereotypes reproduction process in new actants. Resulting that, these appropriations about the "social" context are on the social accommodation of tension between social criticism (voiced at the time of its production) and the wills of producers who want their movement. In accordance with Latour (2001, 2005) not aimed to show a reality or truth in relation to the drawn pictures and the social context, but to emphasize the performative nature of comics and its implications. It is in this relation with the people that the objects gain the function to become explanation instruments. In this perspective the worlds of objects and subjects were not seen as separate and asymmetric worlds, with perspectives that trend to evaluate them from determinism of a (subject) on the other (object). In the post-humanist perspective of this study, this relationship was done in terms of symmetric association without prevalence of one to another, but a constant and irregular dynamics between humans and non-humans, as prepared by Latour in his studies on the science.

Keywords: Sociology of Objects. Comics. Post-humanism.

RÉSUMÉ

La recherche analysé le développement de la tensioactif de la bande dessinées (BD) par des publications de BD de super-héros de la éditeur Marvel Comics, en essayant de relier la reproduction de lo sociale et stéréotypes comme mécanisme performative de la figuration agential. Le BD c'est traite avec objets art-médias de divertissement et a été développé en suivant les perspectives pour une sociologie post-humaniste, basée sur la théorie acteur-réseau en tenant (Actor-Network theory) compte des particularités contenues dans les œuvres de Law (2006), dans «danse agential» de Pickering (1995) et de la sociologie des associations de Latour (1993a; 2005), principalement. Ces choix ont conduit le travail pour certains postes méthodologiques sauvetage des études sur la photographie et de dessin dans les sciences sociales des positions et des pratiques communes. Une hypothèse est que ce panorama des représentations visuelles des images ethnico-raciales et l'égalité dans ces matériaux peut aider à comprendre le processus «social» lié à l'apparition et \ ou des développements reproduction de la «social» et le rôle des stéréotypes comme un système la résistance des matériaux; En dehors de cela, le déplacement spatiale et temporelle de ces publications recadrer le processus de reproduction des stéréotypes dans les nouvelles tensioactif. Résultat que ces crédits sont sur le logement social de tension entre la critique sociale (exprimé au moment de sa production) et les volontés des producteurs qui veulent que leur mouvement. Conformément à Latour (2001, 2005) avait pour but de montrer une réalité ou vraie d'images tirées et le contexte social, mais pour accélérer le caractère performatif de la bande dessinée et de ses implications. Ce est par rapport à des personnes qui se oppose gain de la propriété à devenir des instruments de l'explication. Dans cette perspective, les mondes d'objets et de sujets ne ont pas été considérés comme des mondes séparés et asymétrique, avec des perspectives qui tendent à les évaluer du déterminisme d'un (sous réserve) de l'autre (objet). Dans la perspective post-humaniste de cette étude, cette relation a été fait en termes d'association symétrique sans la prévalence de l'un sur l'autre, mais une dynamique constants et irréguliers entre les humains et non-humains, tel que préparé par Latour dans ses études sur la science.

Mots-clés: Sociologie des objets. Bandes dessinées. Post-humanisme.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Fig. 1.01** – Exemplos de Iluminuras: “Cristo caminha pelo calvário”;
Fig. 1.02 – Exemplos de Iluminuras: “Cenas da Paixão”;
Fig. 1.03 – Exemplos de Iluminuras: “Cantiga 140”;
Fig. 1.04 – Detalhe da iluminura da Cantiga 140. Nossa Senhora abraça o Cristo crucificado;
Fig. 1.05 – Detalhe da iluminura “Mulher engravida do Próprio Irmão” ;
Fig. 1.06 – Detalhe da iluminura “Mulher tem filhos do próprio Irmão”;
Fig. 1.07 – “Carte Geografiche. Séc. XVI” de Giacomo Franco;
Fig. 1.08 – “Mapa da Córula de John Snow”;
Fig. 1.09 – Cartum de Polo sobre suas descobertas de John Snow;.
Fig. 1.10 – Etapa da Ilustração do holotipo do escaravelho Vaca-loira (*Lucanus cervus*);
Fig. 1.11 – Etapa da Ilustração do holotipo do escaravelho Vaca-loira (*Lucanus cervus*);
Fig. 1.12 – Versão final do holotipo do escaravelho Vaca-loira (*Lucanus cervus*);
Fig. 1.13 – Versão redesenhada da genitália de uma traça comum;
Fig. 1.14 – Fotografia do microscópio da genitália de uma traça comum ;
Fig. 1.15 – Gravura “O Músico Enfurecido” de William Hogarth. 1741
Fig. 1.16 – Gravura de Willim Hogart. Estudos de expressão da caricatura;
Fig. 1.17 – Gravura de Willim Hogart. Estudos de expressão da caricatura;
Fig. 1.18 – Desenho de uma câmara escura (ou obscura) ;
Fig. 1.19 – Ilustrações de diversos modelos de câmeras obscuras de Giovanni Battista della Porta (1535–1615);
Fig. 1.20 – Ilustrações de 1859 explicativas das primeiras câmeras obscuras portáteis;
Fig. 1.21 – Estudos em desenho, ensaio fotográfico e montagens da capa do LP de Grace Jones *Island Life*.
Fig. 1.22 – Versão final para a capa do LP de Grace Jones *Island Life*.

- Fig. 2.01** – Imagens do *Comics Museum - Kaja Saudek* em Praga;
Fig. 2.02 – Imagens do *Comics Museum - Kaja Saudek* em Praga;
Fig. 2.03 – Os originais de Tintin, para a capa de “Tintin na América” de 1932;
Fig. 2.04 – Os originais de Tintin, para a capa de “Tintin na América” de 1932;
Fig. 2.05 – Imagem da coleção de quadrinhos do ator Nicolas Cage;
Fig. 2.06 – Sebo com HQs;
Fig. 2.07 – Cartum de Mauricio Rett enfocando as etapas de produção de HQ;
Fig. 2.08 – Esquemas de construção da HQ brasileira “Justiça Sideral” do roteirista Deyvison Manes;
Fig. 2.09 – Ilustração “Maloca dos Apiakás sobre o Rio Arinos, 1828” de Hercule Florence;
Fig. 2.10 – Ilustração “Índio Mundukuru” de Hercule Florence;
Fig. 2.11 – Páginas do livro de *Balinese Character* (1942) de Margareth Mead e Gregory Bateson;
Fig. 2.12 – Páginas do livro de *Balinese Character* (1942) de Margareth Mead e Gregory Bateson;

- Fig. 3.01** – Páginas de *Marvel Graphic Novel* n. 12 [1984];
Fig. 3.02 – Páginas de *The Sensational She-Hulk* [1989];
Fig. 3.03 – Fotografia do grupo Pantera Negra no *New York Times*;
Fig. 3.04 – Capa da primeira edição do primeiro super-herói negro, o Pantera Negra;
Fig. 3.05 – Capa de uma edição especial de Capitão América patrocinada pela *Kiehl's*;
Fig. 3.06 – Página da HQ especial de Capitão América patrocinada pela *Kiehl's*;
Fig. 3.07 – Detalhe de uma página da revista *The Ultimates* de 2007;
Fig. 3.08 – Cartaz “We can do it!” de 1943;
Fig. 3.09 – Página da revista da 1ª super-heroína a ter revista própria: Miss América;
Fig. 3.10 – O cenário urbano da Cidade de Nova Iorque nas HQs;
Fig. 3.11 – O cenário urbano da Cidade de Nova Iorque nas HQs;
Fig. 3.12 – O cenário urbano da Cidade de Nova Iorque nas HQs;
Fig. 3.13 – Infográfico comparativo entre a moradia dos heróis da Marvel e do escritório da editora;
Fig. 3.14 – Foto do prédio onde funciou por décadas o escritório da Editora Marvel Comics na 5^a av.;
Fig. 3.15 – Detalhes nas HQs com funcionários do governo;
Fig. 3.16 – Detalhes nas HQs com funcionários do governo;

- Fig. 3.17** – Capa da HQ do Capitão América [1981];
Fig. 3.18 – Detalhes da HQ do Capitão América [1981];
Fig. 3.19 – Detalhes da HQ do Capitão América [1981];
Fig. 3.20 – Richard Nixon, Spiro Agnew, e Melvin Laird em cena na HQ do Capitão América;
Fig. 3.21 – Capa da revista do Homem-Aranha;
Fig. 3.22 – Detalhe da revista do Homem-Aranha;
Fig. 3.23 – Esquema da relação entre imagem e realidade. Versão adaptada e traduzida de Villafaña;
Fig. 3.24 – Esquema do Nível de Percepção de Realidade. Versão adaptada de Villafaña;
Fig. 3.25 – Infográfico mostrando as mudanças de representação do Quarteto Fantástico ao longo das décadas;
Fig. 3.26 – Desenho da capa de *Amazing Spider-Man*, n.638;
Fig. 3.27 – Páginas da HQ *Amazing Spider-Man* n.639, com fotografias do *Google Street View*;
Fig. 3.28 – Desenho de página de Hulk (2006);
Fig. 3.29 – Fotografia de um general (General Malcolm "Ace" Granger);
Fig. 3.30 – Páginas da sessão “Galeria” da revista Mundo dos Super-heróis;
- Fig. 4.01** – Esquemas de indicação de variação de formas de desenhar corpos de homens e mulheres;
Fig. 4.02 – Esquemas de variação de formatos de corpos para comics de Christopher Hart;
Fig. 4.03 – Padrões de referência explicitados por Will Eisner;
Fig. 4.04 – A concepção de caracterização das personagens femininas nos comics;
Fig. 4.05 – Cena da animação Esquadrão de Heróis onde os Vingadores aparecem gordinhos;
Fig. 4.06 – Detalhe das HQS de *Big Bertha* ;
Fig. 4.07 – Detalhe das HQS de *Big Bertha* ;
Fig. 4.08 – Capa da HQ Tropa Alpha;
Fig. 4.09 – Detalhe da HQ Homem-Aranha;
Fig. 4.10 – Comparação e redesenho das capas;
Fig. 4.11 – Comparação e redesenho das capas;
Fig. 4.12 – Comparação e redesenho das capas;
Fig. 4.13 – Comparação e redesenho das capas;
Fig. 4.14 – Detalhe da HQ de Os Guardiões da Galáxia;
Fig. 4.15 – Cenas comparativas de close de Shard;
Fig. 4.16 – Close do personagem Bishop;
Fig. 4.17 – Infográfico comparativo das mudanças fisionômicas de duas personagens femininas;
Fig. 4.18 – Close de Sabuki;
Fig. 4.19 – Close de Revanche;
Fig. 4.20 – Close de Hisako;
Fig. 4.21 – Close de Angela Yin;
Fig. 4.22 – Close de Leslie Gesneria;
Fig. 4.23 – Close de Bonita Juarez;
Fig. 4.24 – Close de Angela Cairn;
Fig. 4.25 – Close de Sofia Mantega;
Fig. 4.26 – Detalhe de uma HQ dos X-men;
Fig. 4.27 – Capanha publicitária da BOCA;
Fig. 4.28 – Detalhe da HQ Young Allies;
Fig. 4.29 – Capa da Young Allies;
Fig. 4.30 – Detalhes de “Lamparina, Reco-reco e Azeitona” de Luiz Sá e “Lamparina” (1928) de J. Carlos;
Fig. 4.31 – Detalhe da HQ Young Allies;
Fig. 4.32 – Capa da HQ Blazing Battle Action;
Fig. 4.33 – Detalhe da HQ do Homem-Aranha;
Fig. 4.34 – Capa da HQ Jungle Action;
Fig. 4.35 – Capa da HQ Power Man and Iron Fist;
Fig. 4.36 – Capa da revista do Black Goliath;
Fig. 4.37 – Detalhes da HQ do Black Goliath;
Fig. 4.38 – Detalhes da HQ do Homem-Aranha;
Fig. 4.39 – Detalhe de HQ com aparição de coadjuvantes esporádicos;
Fig. 4.40 – Detalhe de HQ com aparição de coadjuvantes esporádicos;
Fig. 4.41 – Detalhe da HQ do Demolidor;
Fig. 4.42 – Detalhe da HQ do Demolidor;

- Fig. 4.43** – Detalhe da HQ do Demolidor;
Fig. 4.44 – Detalhes de HQs;
Fig. 4.45 – Detalhes de HQs;
Fig. 4.46 – Detalhes de HQs;
Fig. 4.47 – Detalhes de HQs;
Fig. 4.48 – Detalhes da HQ do Justiceiro;
Fig. 4.49 – Detalhes da HQ do Justiceiro;
Fig. 4.50 – Detalhes da HQ do Justiceiro;
Fig. 4.51 – Capa da 1^a edição de Manto e Adaga;
Fig. 4.52 – Detalhes da HQ;
Fig. 4.53 – Detalhe da HQ;
Fig. 4.54 – Detalhe da HQ;
Fig. 4.55 – Detalhe da HQ. Ororo e Forge;
Fig. 4.56 – Detalhe da HQ. M e Madrox;
Fig. 4.57 – Capa da edição com o primeiro casamento gay da Marvel;
Fig. 4.58 – Detalhe da HQ;
Fig. 4.59 – Pôster *pin-up* dos super-heróis;
Fig. 4.60 – Pôster *pin-up* dos super-heróis;
Fig. 4.61 – Pôster *pin-up* dos super-heróis;
Fig. 4.62 – Pôster *pin-up* dos super-heróis;
Fig. 4.63 – Detalhe de HQ;
Fig. 4.64 – Detalhe de HQ;
Fig. 4.65 – Detalhe de HQ;

- Fig. 5.01** – Tubos de Aquarela de tons marrons usados para colorir os personagens negros de AfroHQ;
Fig. 5.02 – Detalhe da HQ da revista AfroHQ;
Fig. 5.03 – Sessão de cartas nas HQs;
Fig. 5.04 – Sessão de cartas nas HQs;
Fig. 5.05 – Formulário de pesquisa disponibilizado em uma HQ;
Fig. 5.06 – Detalhe de uma HQ;
Fig. 5.07 – Comparação de duas cenas de HQ, original e republicação brasileira;
Fig. 5.08 – Comparação de duas cenas de HQ, original e republicação brasileira;
Fig. 5.09 – Comparação de duas cenas de HQ, original e republicação brasileira;
Fig. 5.10 – Comparação de duas cenas de HQ, original e republicação brasileira;
Fig. 5.11 – Esquema de deslocamento temporal e espacial de uma mesma edição de quadrinhos;
Fig. 5.12 – Comparação entre a ilustração e a capa da HQ da Mulher-Aranha;
Fig. 5.13 – Comparação entre a ilustração e a capa da HQ da Mulher-Aranha;

- Fig. 6.01** – Esquema ilustrativo do deslocamento;
Fig. 6.02 – Esquema de produção de HQs e seus pontos de influência múltipla;

LISTA DE TABELAS

TABELA 4.1 – PERCENTUAL DE DISTRIBUIÇÃO DE PERSONAGENS FEMININAS NAS HQS;

TABELA 4.2 – PERCENTUAL DE DISTRIBUIÇÃO DE PERSONAGENS NEGROS CONTÍNUOS.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 3.1: CORRELAÇÕES DE MOMENTOS HISTÓRICOS NAS HQS DA MARVEL;

QUADRO 3.2: APARARIÇÃO DE PRESIDENTES NAS HQS DA MARVEL;

QUADRO 3.3: ESCALA DE REALIDADE DE ABRAHAM MOLES;

QUADRO 3.4: ESCALA DE REALIDADE DE VILLAFAÑE;

QUADRO 3.5: COMENTÁRIOS DE PROFISSIONAIS DO DESENHO;

QUADRO 4.1: PERSONAGENS GORDAS;

QUADRO 4.2: PERSONAGENS ASIÁTICAS;

QUADRO 4.3: PERSONAGENS "LATINAS";

QUADRO 4.4: HERÓIS NEGROS DO UNIVERSO MARVEL SEGUNDO A ENCICLOPÉDIA MARVEL OFICIAL;

QUADRO 4.5: PERSONAGENS NEGROS SEM SUPERPODER ENTRE OS SUPER-HERÓIS (COADJUVANTES CONTÍNUOS);

QUADRO 4.6: VILÕES NEGROS NOS QUADRINHOS DE LUKE CAGE;

QUADRO 4.7: VILÕES NEGROS VINCULADOS AO PANTERA NEGRA.

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 3.1 – DISPERSÃO PERCENTUAL DOS TIPOS DE COMENTÁRIOS [ERROS COMETIDOS] SOBRE OS DESENHOS ENVIADOS PELOS LEITORES E PUBLICADOS NA SESSÃO “GALERIA” DA REVISTA “MUNDO DOS SUPER-HERÓIS”;

GRÁFICO 4.1: N° DE PERSONAGENS FEMININOS POR "RAÇA";

GRÁFICO 4.2: TIPOS DE PERSONAGENS NEGRAS NA MARVEL COMICS POR DÉCADA;

GRÁFICO 4.3: SURGIMENTO DE PERSONAGENS “ASIÁTICAS” NA MARVEL COMICS POR DÉCADA;

GRÁFICO 4.4: SURGIMENTO DE PERSONAGENS “LATINAS” NA MARVEL COMICS POR DÉCADA;

GRÁFICO 4.5: TIPOS DE PODER DOS PERSONAGENS NEGROS;

GRÁFICO 4.6: TIPOS DE PERSONAGENS NEGROS CONTÍNUOS NA MARVEL COMICS POR DÉCADA;

GRÁFICO 4.7: DISTRIBUIÇÃO PERCENTUAL DA ETNICIDADE.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

No texto	
HQ	História em Quadrinho
HQs	Histórias em Quadrinhos
TAR	Teoria do Ator-Rede
Para as Tabelas e Quadros	
HM	Humana
AM	Artes Marciais
FHSH	Força e Resistência sobre-humanas
M	Mutante
V	Vilã
H	Heroína
C	Coadjuvante
B	Branca
N	Negra
I	Indeterminado
K	Indígena
L	Latina
TT	Telepatia e Telecinese

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	17
CAPÍTULO 1	
DESENHANDO A IMAGEM: DA IMAGINAÇÃO AO OBJETO.....	24
1.1 Das Imagens Mentais Às Imagens Formais.....	24
1.2 A Imagem Desenhada	29
<i>1.2.1 A Ilustração e o Desenho Mnemônico</i>	<i>34</i>
<i>1.2.2 O Desenho Cômico</i>	<i>47</i>
<i>1.2.3 As Histórias em Quadrinhos</i>	<i>53</i>
1.3 A Imagem Fotográfica	60
1.4 A Imagem Desenhada e as Outras Imagens: Aproximações	67
CAPÍTULO 2	
A IMAGEM DESENHADA NAS CIÊNCIAS SOCIAIS:ENTRE AS TEORIAS E OS MÉTODOS.....	73
2.1 A Imagem Desenhada Como Objeto da Sociologia da Arte	73
2.2 A Imagem Desenhada Como Objeto da Sociologia da Comunicação	88
2.3 A Imagem Desenhada Como Objeto da Sociologia dos Objetos	98
2.4 Por uma Síntese entre Coisa e Objeto: a Imagem Desenhada como Objeto Artístico-midiático de Entretenimento em uma Perspectiva Pós-humanista. (Quadro-Teórico)	105
2.5 Desenhos e Fotografias nas Ciências Sociais	111
2.6 Uma Metodologia para a Imagem Desenhada ou Como Estudei os Objetos Artístico-Midiáticos de Entretenimento?	120
<i>2.6.1 Por que Eleger as Imagens Desenhadas como Objeto?</i>	<i>121</i>
<i>2.6.2 Particularidades Metodológicas Sobre o Uso das Imagens.....</i>	<i>123</i>
<i>2.6.3 As Estratégias De Investigação</i>	<i>125</i>
CAPÍTULO 3	
IMAGEM DESENHADA E REPRODUÇÃO DO “SOCIAL”.....	130
3.1 O Desenho como Reprodução do “Social”.....	131
<i>3.1.1 A Editora Marvel Comics e sua prática de Reprodução do “Social”</i>	<i>131</i>
<i>3.1.2 Uma Questão Estética: Desenho e Representação da Realidade.</i>	<i>156</i>

CAPÍTULO 4	
IMAGEM DESENHADA E ESTEREOTIPIAÇÃO	172
4.1 O Estereótipo e a Questão Racial	172
4.2 A Performance das Imagens Étnico-Raciais nos Quadrinhos	178
4.2.1 Ambientações da Etnia no Gênero.	178
4.2.2 A Ambientação dos Personagens Negros	205
CAPÍTULO 5	
A ACTÂNCIA DA IMAGEM DESENHADA	231
5.1 Um Relato Pessoal de Quando os Tubos de Tinta e as Regras de Pintura Provocaram um Conflito.....	231
5.2 HQ: de Objeto a Actante	236
CONSIDERAÇÕES FINAIS	254
REFERÊNCIAS	269
APÊNDICES	290
APÊNDICE A – O QUE SE TEM ESTUDADO SOBRE QUADRINHOS?	291
APÊNDICE B – A IMAGEM CINEMATOGRÁFICA	293
APÊNDICE C – DEFININDO O ETNICO-RACIAL.....	296
APÊNDICE D – TABELAS ADICIONAIS.....	299
APÊNDICE E – QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS BRAZUCAS	323
ANEXO A – Lista das Revistas de HQ Consultadas	
ANEXO B – Créditos e Origens das Imagens	

INTRODUÇÃO

A abordagem sociológica se vale da teoria para articular dados e conferir coerência nas afirmações expostas pela análise sociológica. Imprime-se, ainda, a ação de articular técnicas de inferência e explicar a maneira como um problema se articula na “estrutura social”¹. Foi avaliada, nesta pesquisa, uma problemática típica da contemporaneidade: a performance das coisas ou como as coisas podem nos ajudar a compreender as dinâmicas da ação humana. Uma ação que é mutável e complexa. Para tanto, foram eleitas algumas abordagens também contemporâneas para interpretar a problemática desta pesquisa.

A análise sociológica, tradicionalmente, tem se desenvolvido a partir de campos de posição dicotômica que partem de perspectivas teóricas que discutem as tensões que envolvem a necessidade de compreender a realidade social, variando seus posicionamentos, da relação entre indivíduo e sociedade, agência e estrutura, entre outros. Não raro, vêm surgindo posicionamentos de síntese que procuram desviar destas tensões propondo inserções alternativas com aspectos integradores.

Estes posicionamentos teóricos também parecem se adequar à variabilidade de problemas e objetos não tradicionais de pesquisa, permitindo sua inclusão no campo da pesquisa, cada vez mais diversificado, inclusivo e complexo.

Entre estas perspectivas elegi as sociologias desenvolvidas por Bruno Latour, através de sua Teoria do Ator-Rede (TAR ou *Actor-Network-Theory*, ANT) e a perspectiva da sociologia das associações, tanto no aspecto metodológico, quanto como lente de análise. Procurei entrecruzar tais abordagens com o método de Análise de Conteúdo, ao buscar criar um panorama comparativo entre as imagens produzidas nas histórias em quadrinhos de super-heróis da editora Marvel Comics, ao longo dos anos.

Com isto em mente, o trabalho foi desenvolvido seguindo as perspectivas de uma sociologia pós-humanista, baseada na teoria do Ator-Rede levando em consideração algumas particularidades contidas nos trabalhos de Law (2006), na “dança agêncial” de Pickering (1995) e na sociologia das associações de Latour (1993a; 2005), principalmente.

¹ A utilização do termo “Social” neste trabalho faz referência à noção comumente associada de práticas recíprocas entre os indivíduos e aos conjuntos de instituições sociais de forma tradicional. Na perspectiva pós-humanista que norteia este trabalho, o social possui uma dimensão muito mais ampla que sua referência às “estruturas” e às instituições. Inclusive, desconsidera-se esta dimensão estrutural. Porém, para efeitos de entendimento sobre este processo de desconstrução, utilizaremos o termo entre aspas para fazer referência à noção tradicional e diferenciá-lo da noção de Social na perspectiva pós-humanista.

Estas escolhas conduziram o trabalho para algumas posições metodológicas e analíticas tais como: (1) considerar que há agência entre humanos e não-humanos (objetos) de forma simétrica, sem considerá-los de maneira determinante; (2) desenvolver a análise sem buscar impor aos humanos ou aos objetos intencionalidades generalistas; (3) considerar que é a dinâmica intermitente entre as agências dos humanos e dos objetos que constitui a base de uma performatividade que ampara sua realidade (ela só é real quando em interação com a rede); (4) e cujos valores desta agência são contingenciais e dinâmicos.

As ações e práticas sociais são vistas como resultantes da dinâmica entre humanos e não-humanos. No caso desta pesquisa, entre os produtores e leitores (humanos) e aos gibis e outros produtos midiáticos (não-humanos). O que se processa nos capítulos vindouros é uma tentativa de mapear e analisar os arranjos materiais desta complexa relação.

Minha preocupação seguiu pela questão: É possível identificar uma agência nestes objetos (*Histórias em Quadrinhos*)? De que modo ela ocorre? Quais são as situações em sua trajetória genética que interferem na ambientação ou não da agência?

Após estudos preliminares, identifiquei que as questões étnico-raciais e de gênero seriam o melhor meio para investigar este processo da agência dos objetos midiáticos. Apesar de este mapeamento ter acompanhado o trabalho de diversos outros autores, suas investidas não levaram em consideração o mesmo universo (*Super-heróis da Marvel Comics*) ou a perspectiva pós-humanista, estabelecendo um padrão mínimo de ineditismo necessário ao campo da pesquisa ao qual me detengo.

Uma de minhas hipóteses é que este panorama das representações visuais de imagens étnico-raciais e de gênero nestes materiais pode ajudar a entender o processo social relacionado ao surgimento e\ou desenvolvimentos da reprodução do “social” e do papel dos estereótipos como um sistema de resistência material; além de que, o deslocamento espacial e temporal destas publicações resignificam o processo de reprodução dos estereótipos em novas actâncias. Se estas instâncias se mostrarem congruentes (e acredito que sejam) estes podem ser os indicadores das agências destes objetos e de seu papel enquanto objeto metodológico para a análise sociológica.

O que me chamou atenção, ao escolher esta temática, foi a busca por uma explicação alternativa para contextualizar o processo de reprodução do “social” que acomete a produção de imagens desenhadas nas histórias em quadrinhos. É notório que boa parte dos estudos recaia na explicação do processo de dominação e avaliem os quadrinhos enquanto “ideologia” ou em uma perspectiva axiológica (ou mecanismo de propagação de ideologemas [VIANA, 2005]) advindas do material estrangeiro, e suas relações de impacto com a realidade social

brasileira. Nos estudos desenvolvidos anteriormente (em língua inglesa) não houve um mapeamento geral, amplo, em relação às mudanças de representação visual. Há um indicativo que quantifica a presença destes personagens e suas características em diversas editoras e publicações diversificadas, muitas desconhecidas no Brasil. O que apresento é uma avaliação mais ampla e comparativa, que não apenas procura entender sua ambientação, mas aponta algumas de suas consequências à realidade brasileira e propõe enxergar a ação de reprodução de estereótipos nos quadrinhos como um processo performático decorrente das dinâmicas internas de produção e do consumo do próprio material e de sua natureza enquanto objeto artístico-midiático de entretenimento.

Apesar deste estudo se limitar metodologicamente, através da observação e análise dos quadrinhos de super-heróis publicados pela editora Marvel, não se trata de um estudo sobre os super-heróis. É, antes, um estudo sobre os quadrinhos. Ou ainda, como quero e penso, um estudo sobre as dinâmicas sociais dos objetos artístico-midiáticos e seus processos de (re)associação com o “social”, em outros termos: uma sociologia da imagem desenhada.

É possível que surjam críticas quanto às inovações do tema ou do objeto (quadrinhos de super-heróis norte-americanos). Por mais que minha visão particular perceba que “isso é inovador” e “nada semelhante foi feito”, não descarto que investir nestes objetos (que alguns pesquisadores podem considerar desgastados) é aumentar o alcance dos conceitos já desenvolvidos. Retomo as advertências de Howard Becker: “(...) estudar ‘a mesma coisa’ muitas vezes não é em absoluto estudar a mesma coisa, apenas algo que as pessoas decidiram chamar pelo mesmo nome” (2007, p. 122). Ou ainda, quando este mesmo pesquisador ao analisar as teorias da cultura da prisão e do encarceramento nos trabalhos de William Graham Summer e Ward e Kasse Baum, mostrava que “as variações nas condições criam variações nos resultados” (2007, p. 184). É o que pretendi mostrar neste estudo.

Becker (2007, p.38-39), ao analisar os procedimentos do “fazer pesquisa”, trata do aspecto da narrativa do cientista e, mesmo com seu papel de “cientista” assegurado, diz que mesmo na narração de histórias científicas nos deparamos com o problema da plausibilidade:

Não aceitar uma história significa acreditar que suas representações - sobre o modo como essa coisa realmente funciona está errada sob algum aspecto importante – não conseguimos comprehendê-la ou sabemos que ela não é verdadeira porque alguns fatos se recusam inconvenientemente a ser congruentes com ela.

Se tal ambientação afeta a produção científica sobre o “social”, imagine as produções de entretenimento que também envolve descrever o “social” em suas bases. Os quadrinhos da Marvel Comics ganharam o mercado – assumindo os maiores índices de venda – justamente

por tornarem suas personagens super-heroicas e enredos plausíveis e altamente vinculados à realidade social circundante, isto é, aquela vivenciada por seus leitores na época em que produziram o material. Afinal, “uma história bem construída pode nos satisfazer como explicação para um evento” (BECKER, 2007, p. 54).

Nos dias atuais, ao se falar de quadrinhos, é impossível não fazer referência ao seu caráter de indústria, particularmente de sistema massivo de produção de bens de entretenimento. De um grande agente produtor de bens culturais, sociais e simbólicos - cujos consumidores, não só são jovens adolescentes, mas um público cada vez mais diversificado em idade, situação econômica e nível cultural – até um instrumento de grande impacto econômico. Esta situação de mercado se construiu a partir de duas grandes redes de produção transnacionais. Uma é a japonesa, responsável por uma verdadeira linha de montagem de bens que invadem todos os mercados nacionais ao longo do planeta e que foi foco de um estudo anterior (BRAGA JR, 2005a). O outro é o mercado americano. O primeiro em expansão e dominação dos mercados nacionais e com influência mais duradoura, pelo qual se projetou o presente estudo.

Deste mercado estadunidense se destacam duas grandes empresas produtoras de quadrinhos e congêneres: a DC Comics e a Marvel Comics. Apesar da DC ser mais antiga e dona de personagens famosos como Batman e Superman, é a Marvel que é a responsável pela maior vendagem de revistas de quadrinhos e a criação e publicação dos maiores sucessos comerciais do gênero super-heróis: Homem-Aranha, X-men, Hulk, Capitão América e Homem de Ferro são só alguns dos personagens publicados por esta editora que re-inventou o gênero e definiu seus critérios estéticos constitutivos atuais.

Esta inovação, que garantiu seu sucesso entre os jovens, se dava ao fato de integrar nas histórias e na criação dos personagens uma mimese da realidade vivida. Apesar de heroicos, os personagens eram pessoas normais, viviam situações do cotidiano e reproduziam ambientes sociais facilmente reconhecidos: dinâmica familiar e de trabalho; relações afetivas e educativas; conflitos políticos e econômicos; entre outras reproduções da realidade. Estas situações eram também vivenciadas pelos leitores em igual modo. Tal reprodução da realidade garantia ao leitor, não mais um universo totalmente fantástico ou fantasioso (como o da DC Comics), mas uma possibilidade de continuidade da realidade (apesar dos super poderes que procuravam ser interpretados por uma racionalidade científica, vigente à época destas criações).

É a instalação deste panorama que se tornou o germe desta proposta de investigação. Os quadrinhos da Marvel começaram a reproduzir modelos sociais de famílias “corretas” ou

problemáticas, comportamentos ideais de gênero e sexo, perfis de vilania associado a estereótipos, relacionando a migração à violência e aos problemas sociais. E até a padronizar as relações de trabalho e saúde corporal. Estes modelos parecem estar vinculados aos padrões sociais vigentes na época de sua produção e no imaginário ideal de seus agentes produtores (roteiristas, editores e desenhistas). E boa parte dos estudos que se debruçaram sobre estes fenômenos (ADORNO, 2002; BENJAMIM, 1994; ECO, 1979) indicavam que o consumo destes quadrinhos corroborava para a manutenção e perpetuação de estereótipos, em sua maioria, de cunho discriminatório, eleitos para limitações sexistas ou negativas da imigração ou miscigenação, por exemplo. Por muito tempo, foi notória a reflexão teórica por vias que analisam os quadrinhos como agentes de propaganda político-ideológica, particularmente, do capitalismo americano (DORFMAN, 1977; DORFMAN; JOFRÉ, 1978; MARTINS, 1980; PIRES, 2006). Não há nada de novo nestas reflexões. O que temos percebido, no entanto, é a ausência de inferências sobre como explicar a aparência destas imagens desenhadas nos quadrinhos sem recair no discurso da “ideologia”. É por esta nova via que segue este trabalho. Uma discussão sobre como estes artefatos podem ser percebidos como objetos sociais e lidos como agentes, avaliando o nível dos tipos de relação que desempenham, suas performances e figurações. Isto é, chegar no “social” conforme definido pela sociologia pós-humanista.

Assim, o que procurei demonstrar neste trabalho foi como a reprodução dos fenômenos sociais (e sua dimensão estereotípica) tão alardeada pelas perspectivas humanistas (que enfatizam sua dimensão “ideológica” ou de dominação) não passam de um mecanismo interno de funcionamento do objeto (HQ) que visa garantir sua adaptação às circunstâncias de resistência material que se formam em sua figuração performática. Resultando que estas apropriações sobre o contexto social são acomodações da tensão entre as críticas sociais (manifestadas na ocasião de sua produção) e as vontades dos produtores que desejam sua circulação.

No capítulo 1 é apresentada uma série de aspectos que visam situar o conceito de imagem com o objetivo de contextualizar o que chamo de “imagem desenhada” e rascunhar suas implicações para os estudos sociológicos. Parto de como sua definição foi construída na filosofia e na semiótica e como suas particularidades constituintes se organizam com a prática do desenho. São incursões que se iniciam com o questionamento sobre a natureza da imagem e outros posicionamentos, tais como: Quais os principais aspectos de uma imagem? Que tipos de considerações devem ser feitos quando pensamos numa imagem? Como as imagens são construídas? O que é desenho? E qual a relação da noção de desenho com a de imagem? Qual a relação destas noções com os desenhos de histórias em quadrinhos e outras imagens

correlacionadas como a fotografia e o cinema? Meu intuito é mostrar como as questões expostas por diferentes estudos acerca da imagem se coadunam para caracterizar algumas particularidades da imagem desenhada que serão importantes no estudo e nas respostas que aponto no decorrer do trabalho.

Os percursos teóricos que foram estabelecidos pela arte e pela comunicação propuseram diferentes formas de se trabalhar a imagem. É nesta temática que se desenvolve o capítulo 2. Quais as questões que estas abordagens levantaram? Quais suas implicações para a sociologia? De que forma sua proposta teórica desenvolveu uma abordagem metodológica? Além destes fatores mais óbvios quando enquadrarmos uma imagem desenhada, proponho neste capítulo acrescentar uma nova perspectiva: enxergar estas imagens desenhadas também como objetos e acompanhar sua trajetória social. Assim me deterei em questões da ordem de como uma imagem desenhada pode ser objeto? E quais as implicações desta percepção para uma metodologia de análise destas imagens enquanto objetos artísticos midiáticos de entretenimento? Esclareço neste capítulo a construção do meu quadro teórico ao mesmo tempo em que refutei as abordagens teóricas da sociologia da arte, da comunicação e do próprio objeto que se mantiveram no humanismo e não possibilitavam novas abordagens. Retomo brevemente algumas considerações sobre as metodologias que se desenvolveram para as outras imagens (especialmente a fotografia) para tecer as apropriações que foram feitas para a imagem desenhada e as escolhas metodológicas nesta pesquisa. Os resgates pontuais das abordagens sociológicas da arte, da comunicação e dos objetos aparecem para guiar minhas escolhas metodológicas descritas no fim do capítulo e como as questões que orientaram minha análise se constituíram, tanto no aspecto de entendimento do tipo de agência das imagens desenhadas, como numa ação proximal de desenvolvimento de uma metodologia adequada para o uso das imagens desenhadas na pesquisa sociológica.

No terceiro capítulo resgato a problemática da apropriação que os quadrinhos de super-heróis da Marvel fazem sobre o “social”. A reprodução do “social” é o primeiro elemento para compreender a performatividade das HQs e as bases da construção de sua agência. É neste capítulo que as dimensões da materialidade das HQs começam a se vivificar; também perceber como os objetos e os humanos negociam intermitentemente suas práticas de influência recíproca. É aqui que a composição híbrida começa a se destrarchar, primeiro por suas vias conceituais (histórico-sociais) e depois pela via material (a estética do desenho).

As representações étnico-raciais e de gênero sempre foram um tema de debate nas ciências sociais. Muitos dos principais problemas enfrentados por diversas sociedades estiveram relacionados a estes campos. Os choques, contatos e trânsitos de grupos étnicos e

seus produtos culturais também sempre estiveram em pauta nos estudos antropológicos, sociológicos e políticos. Seja a partir do debate sobre a desigualdade, seja pelas inferências sobre os estudos de identidade ou pelo de alteridade. Tais preocupações, ora ou outra analisavam e se debruçavam sobre o papel desempenhado pelos indivíduos na forma de lidar e processar o contato entre grupos, entre culturas, entre etnias (ou entre “raças”). Utilizo este recorte de gênero e “raça”, no capítulo 4, para mapear o papel dos estereótipos como instrumentos de resistência material na produção de imagens desenhadas nos quadrinhos.

Finalmente, no capítulo 5, analiso como as histórias em quadrinhos podem desenvolver agência, diferencio os tipos de actância possíveis e seus impactos. Afinal, uma das grandes questões é decorrente da dificuldade de mapear práticas agenciais sem o uso de estudos de recepção. O que faço é defender como a via dos objetos é um meio propício para enxergar estas actâncias. E há determinados objetos que possuem uma natureza híbrida e, por isso, exigem uma abordagem também híbrida.

CAPÍTULO 1

DESENHANDO A IMAGEM: DA IMAGINAÇÃO AO OBJETO

O questionamento sobre o que é uma imagem surgiu já nos primeiros estudos da filosofia. Platão (1993) em sua alegoria sobre a caverna já estabelece as primeiras (e complexas) definições sobre o que é uma imagem. Na alegoria, imagem refere-se a algo que oculta a realidade, ao mesmo tempo em que a define. Paulatinamente, durante a produção filosófica, diversas considerações sobre a imagem foram sendo acrescentadas à ideia platônica: da gênese da imagem, de como a captamos, de seu papel representacional e de sua função na cognição. Continuar o debate filosófico acerca da relação entre imagem e percepção não foi o propósito que orientou esta pesquisa, por isso, minha intenção, ao findar o relato desta pesquisa, não é refutar o paradigma, ainda vigente, que dispõe a imagem como elemento associacionista, desagregando-a enquanto simulacro ou instrumento de reprodução do real/social, mas sugerir enxergar tais instâncias como elementos que configuram seus papéis latentes na agência ou como objetos actantes. Isto é, estabelecer uma nova perspectiva para sua situação de reprodução.

As considerações acerca da estrutura da imagem – como expostas neste capítulo – se pretendem suficientes para nortear minha investida no processo de criação das imagens – através do desenho, e por isso, referir-me a elas como “Imagens Desenhadas”, visando estabelecer as bases de seu tipo especial de agência. (Mas antes de abordar sua materialidade, precisamos retomar sua transitoriedade, de imagens mentais para imagens formais, expressos a seguir.)

1.1.Das Imagens Mentais Às Imagens Formais

Ao se referenciar à imagem ou sua construção, boa parte dos estudiosos na filosofia chamou a atenção para seu caráter efêmero. Da arte, passando pela religião, física, química até no psiquismo, encontra-se referência e reflexões sobre a imagem (JOLY, 1996). Também é recorrente a abordagem do seu modo de produção de sentido, isto é, seu valor semiótico,

afinal “um signo só é ‘signo’ se ‘exprimir idéias’ esse provocar na mente daquele ou daqueles que o recebem uma atitude interpretativa.” (JOLY, 1996, p.29) é assim que se percebe que a função primordial de uma imagem é se parecer com alguma outra coisa. Uma função de representação. A construção da imagem, portanto, implica ao criador dela, a percepção deste fim e de seu controle se não total, parcial. Para que esta inter-comunicação tenha bons resultados é necessário o estabelecimento de uma relação simbólica, onde ambos os agentes envolvidos consigam um apreender o significado produzido pelo outro. A eficácia da mensagem visual está, portanto fundada nesta capacidade.

O que se processou a partir da filosofia foi o desenvolvimento de uma teoria da imagem cada vez mais circunscrita à sua dimensão material (que chamo simplesmente de formal). Entre os primeiros trabalhos a fazer esta ponte entre o discurso da imagem mental e formal estão os desenvolvidos por Charles Sanders Peirce, ao longo de diversos anos, por meio de inúmeros ensaios, no que chamou de semiótica.

Esta expressão define não apenas um estudo específico sobre a imagem, mas, de maneira genérica, sobre a linguagem das coisas, tanto as expressões verbais, quanto aquelas não-verbais. Isto é, sistemas diversos de produção de sentido e com função comunicacional desenvolvidos na interação entre humanos. Convencionou-se referir-se a estes sistemas como signos:

[...] de todas as aparências sensíveis, o homem — na sua inquieta indagação para a compreensão dos fenômenos — desvela significações. E no homem e pelo homem que se opera o processo de alteração dos sinais (qualquer estímulo emitido pelos objetos do mundo) em signos ou linguagens (produtos da consciência). (SANTAELLA, 1983, p.07).

Os signos estão profundamente relacionados aos sinais. Os sinais tendem a possuir uma natureza material e se vivificarem enquanto objetos cuja existência é tátil. Assumem o papel de sinais por possibilitarem uma significância. Ou como expresso por Fidalgo e Gradim (2004, p.11), “[...] há subjacente a todos eles uma intenção significativa. Conhecer esses objectos como sinais é conhecer o seu significado. De contrário perdem toda a dimensão de sinal.” Os Sinais são, portanto, “signos que desencadeiam mecânica ou convencionalmente uma acção por parte do receptor” (FIDALGO; GRADIM, 2004, p.11). Temos, no desenvolvimento da teoria semiótica, mais uma imersão sobre as características agenciais dos objetos, entretanto, ainda em uma perspectiva humanista com uma forte associação à intencionalidade de seus sentidos. Porém, neste ponto, já temos a constatação de que as imagens produzem sentido e estabelecem um tipo de relação comunicativa própria (produção de sentido) que será objeto explicativo da semiótica. As imagens, na semiótica, conforme

defendido por Fidalgo e Gradim (2004) são um tipo de ícone. Os ícones são signos que estabelecem semelhança entre significante e significado ou que transferem suas propriedades de um para o outro.

Uma das primeiras máximas defendidas por Peirce (1972) é que uma ciência que se dedique a analisar ou identificar os sentidos de uma imagem (ou linguagem) deve se guiar pelo falibilismo, haja vista uma das características mais complexas dos signos: eles estão em constante processo de mudança, demandando um processo continuo de interpretação². Os signos variam, então, conforme seu suporte (ou sua fonte emissora). Há uma dimensão material que interfere na constituição da linguagem dos signos. Não há, portanto, a possibilidade de se desenvolver uma teoria absoluta sobre os significados dos signos (já que eles variam conforme seu suporte), mas, defendeu Peirce, há a possibilidade de uma teoria geral destes signos (que é a semiótica).

Segundo Fidalgo e Gradim (2004), os signos se diferenciam conforme sua origem: se naturais ou artificiais. Esta diferença é necessária pela qualificação que provocam: o natural é um indício e provocam a significância, enquanto os artificiais envolvem uma associação e uma inferência.

A classificação taxinômica dos signos pode variar e se distinguir ainda quanto a diversos fatores, a saber: ao seu grau de significância, uno ou múltiplo; grau de consciência do emissor (proposital ou espontâneo; comunicativos ou expressivos); pelo tipo de canal de emissão e recepção; pela variação de significado: unívocos, equívocos, plurívocos e vagos; e pela aplicabilidade do significante: intrínsecos (significando uma parte do referente) e extrínsecos (sem valor interno); e de seus vínculos, pressupostos com o referente (índice, ícone e símbolo); pelas consequências de contato: identificadores, designadores, apreciadores, prescritores e formadores; pelas funções de discurso: referencial, emotiva, fática, imperativa, metalingüística e estética. (FIDALGO; GRADIM, 2004)

Quando algo qualquer se estabelece enquanto signo, ocorre uma semiose que implica, por sua vez, em considerar quatro fatores, distintos e complementares:

[...] o veículo sínico – aquilo que actua como um signo; o *designatum* – aquilo a que o signo se refere; o interpretante – o efeito sobre alguém em virtude do qual a coisa em questão é um signo para esse alguém; e o

² A começar pela sua explicação sobre o processo de compreensão dos sentidos que perpassam determinadas categorias que dimensionam a apreensão dos sentidos, na mente, de qualquer fenômeno, a saber: primeridade, secundidade e terceiridade. Que será reforçado também na teoria semiológica de Saussure, onde a relação entre significante e significado é determinada culturalmente pela força dos hábitos e tende a arbitrariedade. (Esta diferença é trazida para distinguir signo de símbolo, pois, em Saussure, o último jamais é arbitrário).

intérprete – o alguém. [...] Assim, a semiose é o processo em que alguém se dá conta de uma coisa mediante uma terceira. Trata-se de um dar-se-conta-de mediato. Os mediadores são os veículos sígnicos, os dar-se-conta-de são os interpretantes, os agentes do processo são os intérpretes. (FIDALGO; GRADIM, 2004, 61).

As bases da compreensão dos sentidos e aplicações do signo na semiótica, tem se amparado sempre numa dimensão tríptica de interpretação. Desde a interpretação visual triangular (de Ogden e Richards), entre símbolo (na base esquerda), o referente (na base direita) e a referência/pensamento (no topo); passando pela explicação de Peirce que enxerga a mesma explicação triádica, nominando-as de *representamen* (símbolo), interpretante (pensamento) e objeto (referente) até a proposta de Charles Morris (veículo, interpretante e *designatum*) (FIDALGO; GRADIM, 2004). Independente das nomenclaturas o que todos concordam é na dimensão tríptica, na inter-relação e interdependência de suas partes e que a dimensão material (formal) é importante no processo de conhecimento/ leitura /interpretação /apreensão do signo.

Foi, justamente, Peirce, através de seu pragmatismo que impôs à análise dos signos (visuais) à questão do contexto. (E neste ponto, abandono suas dimensões sintáticas e semânticas, para dimensionar seu aspecto formal, pois, ao concentrar a atenção em características semânticas minha análise recairia em um humanismo determinista sem acréscimos significantes no modelo explicativo que me detive.) É por isso que a semiótica se encaixa sobremaneira nos estudo da arte:

O sucesso da abordagem semiótica às linguagens naturais e artificiais constituía um indício promissor para a abordagem semiótica às artes. [...] [são] actividades eminentemente simbólicas do homem, actividades em que este utilizando materiais, formas, cores e sons, representa e significa algo para lá das entidades físicas concretas que servem de suporte às realizações artísticas. Uma forma usual de investigar semioticamente as artes é compará-las à linguagem, tomá-las como formas de expressão e de comunicação, imbuídas de uma certa mensagem a descodificar. (FIDALGO; GRADIM, 2004, p.135).

Ela também pode ser feita de uma forma semântica, focada em suas mensagens. Mas, é na pragmática proposta por Peirce que há a busca por uma visão que envolva tudo em relação ao contexto. Seja pela dimensão triádica do signo, seja pela máxima da sua pragmática, a questão da relação do homem com as imagens é permeada pela necessidade de análise da dimensão material da imagem e seu contexto. (Tratarei destes dois aspectos mais adiante. No momento, é necessário perpassar pelas formatações que a dimensão material da imagem assume e considerá-las, brevemente, no universo das ciências sociais).

Quando Joly (1996) se propõe a analisar semioticamente os elementos de uma pintura, elege quatro eixos plásticos: formas, cores, composição e textura. O que esta perspectiva da semiótica da imagem propõe realizar é uma tensão continua entre os signos icônicos e plásticos, que em sua totalidade terminam por configurar o que se convencionou identificar como “signos visuais” (Cf. AUMONT, 2008; JOLY, 1996; SANTAELLA; NÖTH, 2001).

Seja como imagens, seja como signos, o que os estudos desenvolveram foi uma ponte entre a lógica da imaginação, na construção da imagem e sua dimensão materializada enquanto objeto. Esclarecerei mais adiante que as imagens que analisei neste estudo pertencem a um tipo especial de imagens que possuem uma configuração artística e podem ser vistas a partir de um olhar similar àquele direcionado às obras de arte (Entre outros aspectos relacionados às mídias e aos objetos). São justamente seus elementos de concepção visual (nas histórias em quadrinhos), aliados ao contexto, que se mostrarão decisivos para se entender seu tipo de agência.

É por isso que “o termo imagem é tão utilizado, com tantos tipos de significação sem vínculo aparente, que parece bem difícil dar uma definição simples dele, que recubra todos os seus empregos” (JOLY, 1996, p.13) configurando, assim, uma diversidade enorme em suas possibilidades de interpretação (RAHDE, 2000). Apesar desta extensa possibilidade falibilística (como apontado por Peirce) é possível encontrar um espaço mais nítido de “determinações”, onde é possível perceber que a imagem se constitui como “um objeto produzido pela mão do homem, em um determinado dispositivo [normalmente desenhado], e sempre para transmitir ao seu expectador, sob forma simbolizada, um discurso sobre o mundo real.” (AUMONT, 2008, p.260). Nestas posições teóricas, o objeto sempre ganha um papel de condutor das vontades de seus produtores, resultando em uma agência assimétrica.

Alguns autores (SANTAELLA e NÖTH, 2001) percebem que a imagem sofreu uma percepção que se altera conforme o meio em que foi produzida. Pode-se perceber um estado onde: as imagens são produzidas de maneira artesanal, dependentes da capacidade técnica do artista em produzir a imagem; outro, onde há a dependência de uma ambientação mediada por instrumentos que não só captam, mas reproduzem a imagem; e, um mais recente, onde a imagem não é mediada por meios físicos, mas digitais. Onde ela é construída pela máxima da percepção de *pixels* cuja existência depende de um impulso elétrico e seu registro não é físico, mas em uma memória magnética. Ainda assim, não escapa sua essência comunicacional: a “(...) imagem vai buscar gráfica ou plasticamente os recursos para se comunicar” (HUYGHE, 1986 apud RAHDE, 2000, p. 30).

Apesar de seguir discutindo a imagem como conceito, torna-se impossível fugir da máxima de Francastel (1973, p. 20): “A imagem não é um conceito; ela prescreve uma das mais importantes formas de organização da sociedade”, pois ela é recorrente nos principais estudos sobre o fenômeno (mesmo que não haja a citação direta dos autores), se considera, afinal que,

A imagem ora [é] cópia fiel da sensação, profundamente dependente do corpo, mas já suscetível de nascer por uma ação da vontade sobre o cérebro, ora uma espécie de transposição da sensação para uma realidade que já não é o mundo dos sentidos mas conserva deste as relações de situação e qualidade. (BERNIS, 1987, p.9).

Aquela máxima me foi necessária para estruturar, nos capítulos seguintes, a análise de como se processa a criação das imagens nos quadrinhos e suas aproximações estéticas com outras linguagens artísticas. Apesar da visão de Francastel pressupor que estas imagens são decorrentes de uma “estrutura social”, (que me levaria a recair no humanismo) sua perspectiva me serve apenas como guia para levantar esta hipótese (que aparece em diversos trabalhos sobre o tema) e suplantá-las pela performatividade do próprio objeto.

Enfim, o que a filosofia e os autores clássicos da teoria da imagem atestaram é uma dicotomia crescente entre suas naturezas material e subjetiva. Da percepção e da representação. Dos sentidos atribuídos e percebidos.

Minha intenção não é adentrar na discussão sobre a percepção, pois ela implica em lidar com a dimensão humana de maneira direta (contextualizo este critério metodológico no próximo capítulo). No momento, este breve levantamento sobre a problemática da imagem é suficiente para incorporar a discussão sobre as imagens que são desenhadas.

1.2.A Imagem Desenhada

O termo “imagem desenhada” implica a conceitualização de seus constituintes. Expliquei algumas das bases que sustentam minha concepção de “imagem” no tópico anterior. Sua gênese leva em conta, como procurei demonstrar, duas dimensões: uma abstrata, ligada ao pensamento, e outra, formal, ligada à sua materialização. Este vínculo se mostrará ainda mais necessário ao analisar o desenho. Assim, antes de definir minha concepção de “imagem desenhada”, preciso esclarecer, por outro lado, os significados associados ao termo “desenho”.

O vocábulo *desenho* tem seu registro inicial em sua versão italiana *disegno*, amplamente utilizada no renascimento, já com seus sentidos ampliados (ARTIGAS, 1975). Radicado no latim (o que o fez se espalhar por todos os demais idiomas), derivou o termo *designare*, cujo valor textual refere-se aquilo que marca ou indica algo. Que por sua vez, originou o francês *designer*, explicitando a ação de designar, isto é, a ação intencional e proposital de arranjar elementos em um dado padrão reconhecidamente artístico, empático e racionalmente emocional; e, em seu correlato inglês: *design*. Em todas estas palavras: desenhar. Inicialmente, o termo estava associado aos projetos mentais, intentos e desígnios:

Etimologicamente a palavra desenho está relacionada, nas línguas latinas, com o desígnio. Desenhar significa traçar um signo e isso quer dizer, simultaneamente, realizar uma vontade, cumprir uma intenção. O ato de projetar e desenhar se relaciona com uma vontade originária de atribuir um significado e, por conseguinte, uma finalidade ou um destino às coisas, e através delas, uma razão à própria vida humana. (SUBIRATS, 2002, [s.p.]).

E, segundo Artigas (1975), só no século XVI³ terá sua acepção enquanto técnica de registro no qual se descreve uma projeção do pensamento através de linhas, particularmente, relacionadas às estratégias militares. É neste momento que a duplicidade do conceito aflora, revelando-nos que o desenho “[...] tem os dois conteúdos entrelaçados. Um significado e uma semântica, dinâmicos, que agitam a palavra pelo conflito que ela carrega consigo ao ser a expressão de uma linguagem para a técnica e de uma linguagem para a arte.” (ARTIGAS, 1975, p.05).

Para alguns profissionais (como arquitetos, engenheiros e projetistas industriais) o desenho continua com esta dupla natureza. É através de traços que se vivifica um desígnio, uma determinação, cuja natureza é se mostrar concreta e com fortes ligações com a realidade. Uma peça de máquina, uma casa ou um construto qualquer não podem ser concebidas sem antes terem se estruturado na mente e projetados bi ou tridimensionalmente pelo desenho. Ora, nesta instância, o desenho é uma maneira de se comunicar com o mundo e modificá-lo. Não se trata de uma visão determinista ou de uma defesa das intencionalidades. O desenho é um mecanismo mediador da relação do ser com o mundo que o ladeia e os outros seres (humanos e não-humanos).

³ A título de complementação, segundo Martins (2007, p.4): “Em português, segundo o Houaiss, a palavra desenho é registrada pela primeira vez em 1567, na obra de Jorge Ferreira de Vasconcelos Memorial, Das Proezas da Segunda Tavola Redonda (design é de 1588). Para Artigas, a palavra teria aparecido no final do século XVI, quando, segundo Varnhagen, D. João III, ‘em carta régia dirigida aos patriotas brasileiros que lutavam contra a invasão holandeza no Recife’, assim teria se exprimido: ‘Para que haja forças bastantes no mar com que impedir os desenhos do inimigo...’ , indicação, portanto, da segura relação ‘desenho-desígnio: intenção, planos do inimigo’. Para Houaiss, dataria do ano de 1571 o primeiro registro de desenhar, encontrado na obra de Francisco de Holanda, Da Fabrica que falece ha Cidade de Lysboa.”

Entretanto, Martins (2007, p. 01-02) identifica que o inglês nos relegou uma diferenciação problemática com a distinção entre *design* e *drawing*:

To draw vem do inglês antigo dragan, relaciona-se ao antigo escandinavo e frígio, draga, ao saxão draga e ao antigo alto alemão, tragan, carregar. A palavra drawing é usada extensivamente, em inglês, para um grande número de conceitos e ações. Alguns dicionários trazem mais de quarenta acepções, das quais apenas um pequeno número (em média três ou quatro) tem relação direta (ou indireta) com o nosso desenhar. Grande parte destas definições estão ligadas aos gestos de arrastar e puxar, extraír, atrair para si, sugar e que de uma certa forma também caracterizam o ato de arrastar determinado material sobre uma superfície com o fito de produzir uma marca, e assim, por extensão, desenhar, to draw.

Acentuou-se assim, uma distinção entre projetar (*design*) e desenhar (*to draw*), o primeiro como uma dimensão mental e, o segundo, física. Esta concepção influenciará o português e o espanhol, relegando ao *design* (*diseño*), o ato projetista-mental e ao desenho (*dibujo*) o ato físico-mecânico, como que desprovido do primeiro. Uma saída que proponho para vencer esta herança problemática é conceber, como forma de resgate de suas essências, o termo “imagem desenhada”, reforçando seus sentidos amalgamados, conforme expressos por Martins (2007, p.07), como sendo o sentido de desenho referindo-se às,

Atividades como projetar, prefigurar, conceber, imaginar, definir, designar, determinar, explicar, fazer conhecer, fazer saber, significar, supor, testemunhar, tornar visível, tornar sensível, esquematizar, descobrir, demonstrar, explicar, fazer ver, instruir, colocar um fenômeno em evidência, relatar, simular, simbolizar, evocar, para nos referirmos apenas às mais conspícuas da última lista e que se encontram presentes na atividade de desenhar, em qualquer língua, são também sinônimas e componentes daquilo que, no espírito humano, se pode reconhecer como pensamento e como conhecimento.

Estas qualidades já haviam sido identificadas nos estudos semióticos, ao apresentar a característica do desenho como um “fundamento” ancorado nas características do signo:

Essa representação de um outro é exercida a partir de um *fundamento*, ou, como Peirce dirá noutros pontos, *abstracção*. Significa isto que o signo dá conta do seu objecto não sob todos os aspectos (caso em que seria não um representativo, mas imagem ou cópia, como já notava João de São Tomás), mas com respeito a uma abstracção de parte das suas características, abstracção essa que constitui então o *fundamento* (*ground*). É assim que uma ovelha não representa outra ovelha, nem uma zebra outra zebra. Mas se pretender produzir, por exemplo, um ícone da zebra, serei tentado a desenhar uma espécie de muar com riscas, que representará todos os animais dessa classe. Ora, neste meu ícone, faço abstracção de uma série de características físicas do animal (a mais óbvia, as riscas), e represento-o por meio dessa abstracção ou fundamento. Jamais me ocorreria representá-lo a partir do aspecto lateral dos cascos. A abstracção é sempre necessária, porque também

me seria impossível representá-la sob todos os aspectos; se o tentasse, o meu ícone teria de ter a exacta forma viva de uma zebra, com pelo, respiração e tudo – teria de ser uma verdadeira zebra, e já não seria uma representação dela mas sua imagem. Sucede o mesmo com todos os tipos de fundamento que é necessário supor ao signo. (FIDALGO; GRADIM, 2004, p.149).

Esta abordagem de conceber a forma e a função de algo é diretamente vinculada ao desenho. Desenhar no sentido de projetar. Filatro (2004, p.56) vem conceber esta ação como algo que traz, “[...] as funções internas de um produto, exprimindo-as não apenas visualmente, mas em diferentes níveis e formas, entre eles os modos sensoriais (cores, formas, texturas, sons) e os modos cognitivos (linguagem, metáforas...) [...]”. O *design* é, portanto, uma ação de articular a função perceptível de algo através de suas formas aparentes. O *design* de quadrinhos deve, desta forma, dispor elementos gráficos que enalteçam e vivifiquem as construções idealizadas no roteiro. Constituídas, quase sempre, através de imagens (crítica que retomo em capítulos mais adiante).

Desenhar é se comunicar através de imagens. Imagens construídas por objetos que deixam rastros plásticos, isto é, elementos materiais que são moldáveis, adaptáveis e expressivos.

O desenho institui-se assim como a marca, como o rasto deixado na procura daquilo que sentimos como carência. E é esta fundamental sensação de carência, de falha, que nos induz sempre a actuar, fazendo do acto de desenhar uma perseguição sem descanso de uma coisa que, à partida sabemos como continuamente perdida. Temos assim o desenho como um acto de convocar uma presença, de aprisionar, de preservar, mas também de substituir, de se apresentar “em vez de”, num jogo de simulação, [...]. (BISMARCK, 2001, p. 06).

Bismarck, em sua breve e empática análise acerca de um conto do historiador romano Plínio⁴, identifica algumas propriedades (já apresentadas por outros filósofos e na semiótica) da linha sobre o desenho:

É geralmente considerado como o elemento fundamental do “vocabulário” do desenho: o que configura, o que precisa, o que designa. E, sendo a linha em si, pura abstracção, é, através dessa abstracção que se concretiza a representação. É o traço que, incisivamente como uma lâmina, separa o dentro do fora, a forma do fundo. É esta linha que dá um corpo á sombra, e, com isso, “refaz” e “repõe” o corpo. É esta linha que delinea e delimita, que aprisiona a forma e com ela “aprisiona” o retratado. Mas essa linha necessita de ter anteriormente e à partida, implícita a ideia de que a sombra projectada na parede é a memória do próprio jovem. Sem esse pressuposto não existe a

⁴ A saber: “Conta-nos Plínio, num fragmento de texto muito curto, que a filha do oleiro Butades de Sicion ‘... estava apaixonada por um jovem; quando este partiu para o estrangeiro, ela traçou uma linha ao redor da sombra do seu rosto projectada numa parede pela luz de uma lanterna.’” (BISMARCK, 2001, p. 01)

identificação e sem essa identificação não existe o reconhecimento da imagem como representação. Repare-se então no poder desta simples linha! Assim, a invenção do desenho a partir da sombra da parede exige, como condição necessária, alguém que considere como idênticas as três realidades: o jovem, a sua sombra e o seu registo, perdendo aí a relação da exacta correspondência figurativa: o jovem não é a sua sombra e esta não é o seu contorno, nada tem a ver com nada. E, no entanto... (BISMARCK, 2001, p. 05).

São estas imagens que se estruturam através de linhas, que transmitem informação. Imagens que, por diferentes meios de criar a si próprias, conduzem sensações e experiências no expectador, sem que seja necessário uma única palavra, apenas forma, linha e ponto. Isto é, situações gráficas que se moldam aos objetivos do artista, ao qual defino aqui como uma situação plástica da imagem.

O desenho e a imagem têm origens comuns: a pré-história. Foi ainda no Paleolítico que nossos antepassados descobriram a arte. Imprimiram uma mão em negativo nas paredes das cavernas e se depararam com um mundo novo: a representação pictórica. Do bisão das cavernas de Altamira, passando pelos hieróglifos egípcios, as ilustrações chinesas, as aquarelas japonesas, as gravuras medievais, as impressões caricaturais do séc. XV, a reprodução em massa do séc. XIX, as inovações de composição do séc. XX, aos *pixels* do séc. XXI, nos dias atuais, não paramos de desenhar e (re)produzir imagens.

Constroem-se imagens na memória, nos mitos, nas ideias e até nos papéis, que terminam por se apresentarem aos indivíduos como desenhos. O *design* do desenho parece remeter a um destino inconteste: tudo será em algum momento idealizado, construído e, portanto, desenhado. Se nos enraizarmos pelos seus sentidos, os conceitos se ampliam ainda mais. Assim, a imagem desenhada tanto pode se referir, em um sentido *lato*, como o processo pelo qual as imagens se formam e são constituídas, quanto, numa versão *strictu*, a materialização, por diversos mecanismo de imagens concebidas a partir do processo anterior. Trato-as, portanto, como um sentido duplo e transrelacionado: é tanto o processo de conceber a imagem, quanto o ato de materializá-la, um não pode ser explicado sem o outro, sendo mutualmente condicionados.

Agora, como estas imagens desenhadas se apresentam? E, principalmente, como estabelecem seus vínculos com a realidade e seu papel informacional? Os tipos de imagens desenhadas em que me detive (HQs) são muito específicos. Apesar das características únicas, outras modalidades existentes de imagens desenhadas compartilham aspectos importantes que foram, distintamente, apropriadas pela cultura e pela ciência. É o que me deterei a seguir.

1.2.1. A Ilustração e o Desenho Mnemônico

Na fábula de Plínio (citada no tópico anterior), as linhas e traços se unem para formar uma imagem, um desenho, que tem a função de resgatar a memória de algo ausente. O ato de desenhar consiste em reproduzir por estes traços coisas de memória (por mais que se olhe, ao vivo, quando os olhos retornam para o papel, é a memória visual que comanda a mão na execução os traços, além de que, poucos são os desenhistas que constroem imagens ao vivo. Todas tendem a trabalhar de memória com base em seus referentes).

A mesma função acomete os desenhos rupestres. De memória, os autores reproduziam de forma naturalista a fauna e a flora, catalogando-a e permitindo às gerações seguintes, reconhecer um animal sem o perigo do encontro face-a-face, identificando quais deveriam ser evitados e quais deveriam ser perseguidos. Além de seu aspecto mnemônico, o desenho surgiu com uma função informacional, por conseguinte, educacional.

Os traços do desenho permitem ao expectador tomar conhecimento de algo que é ausente e/ou desconhecido, apropriando-se das características que permitirão reconhecê-lo na observação real/direta. Por isso,

O uso de imagens para a transmissão de um conteúdo faz parte das representações visuais como forma de comunicação há bastante tempo. A sociedade contemporânea de consumo encontra em certos usos das imagens um instrumento para atingir de forma direta públicos diferentes que possuem em comum a visão e o reconhecimento de um repertório imagético cada vez mais universal. (CAVALCANTE, 2010, p.102).

Os desenhos com função mnemônica permeiam o espaço do sagrado, no surgimento das expressões visuais e da escrita. Já nas primeiras civilizações se encontram referências do uso de imagens, isoladas ou em conjunto, ladeando os textos sagrados. No Egito, Mesopotâmia, Grécia e entre os Maias e Incas, o uso do baixo relevo na pedra ou no barro, produziu uma série de pictogramas que associavam imagens e textos. Os desenhos tinham uma função narrativa e serviam tanto para ornamentação, como instrução da informação textual⁵. Neste

⁵ Como informa este pequeno fragmento: “Produzido no Egito da 19ª dinastia faraônica, século XII a.C., o *Livro dos Mortos* é um dos mais antigos manuscritos ilustrados, onde texto e imagem combinados transmitem uma informação e narram acontecimentos. Enquanto o *Livro dos Mortos* é considerado um grande marco da origem da ilustração na potência de seu sentido narrativo lado a lado com um conteúdo textual escrito, o *Sutra do Diamante* (Chin, 868, d.C.) – uma referência para a filosofia Zen – é o primeiro livro impresso em xilogravura na forma de rolo. Reproduzido em várias cópias. O *Sutra do Diamante* foi impresso quase seiscentos anos antes da Bíblia de Gutemberg e trazia imagens e textos integrados com os ideogramas chineses e as ilustrações que acompanhavam a narrativa.” (CAVALCANTE, 2010, p. 98).

momento ainda não temos as ilustrações, propriamente ditas, mas sua função já é explícita: é um meio de (re)conhecer o desconhecido.

As bases da ilustração no Egito também permitem identificar outros aspectos necessários ao entendimento da imagem desenhada. Segundo Gombrich (2002, p.60-61):

Eles desenhavam de memória, de acordo com regras estritas, as quais asseguravam que tudo o que tivesse que entrar no quadro se destacaria com perfeita clareza. [...] tudo tinha que ser representado de seu ângulo mais característico. [...] seguiam uma regra que permitiam incluir tudo o que consideravam importante na forma humana.

Ao enfatizar a existência de um “estilo” e de uma lei estética na arte egípcia, Gombrich destaca uma característica que foi pincelada nos estudos clássicos de filosofia da imagem e da semiótica: há uma dimensão própria da imagem desenhada que interfere na maneira como ela é percebida. As linhas e traços que compõem o desenho provocam, por sua vez, uma dimensão pelo qual a forma do objeto-desenho se estrutura. Há leis próprias que condicionam a representação da realidade pelos traços. E são estas mesmas leis, tal qual descritas na arte egípcia, como “lei da frontalidade”, por exemplo que condicionam a visão do expectador na identificação de um objeto representado, neste caso, do corpo humano. Em outros termos:

A arte egípcia não se baseou no que o artista podia *ver*, e sim no que ele *sabia* fazer partindo de uma situação ou de alguém, [...] mais do que uma capacidade de observar ou captar o real, a arte ocorre por **convenções aprendidas** em diferentes momentos do desenvolvimento cultural. A construção das imagens dava-se segundo o que era **possível dominar**, ou seja, de **representações já apreendidas e reconhecidas**. O conhecimento de formas associava-se ao entendimento dos significados das mesmas. (CAVALCANTE, 2010, p.100, grifos meus.).

Assim sendo, obedecendo aos determinantes estéticos da lei vigente neste tipo de expressão, o corpo não seria reconhecido em escorço, única e exclusivamente, devido às normas culturais que se desenvolveram no reconhecimento da imagem na relação social que se estabelece entre objeto representado, objeto-imagem-representada e o expectador da imagem que faz seu reconhecimento. Esta ambientação será decisiva na compreensão da construção dos estereótipos pelas imagens desenhadas e voltarei a ela no capítulo destinado a esta discussão.

Durante toda a trajetória da história da arte na antiguidade, os desenhos, em forma de pintura, afresco e mural, estamparam espaços com fins informacionais. Na arte da Grécia com as pinturas em cerâmicas, passando pelos murais etruscos e romanos, registrando fatos históricos nas paredes, em afrescos; dos mosaicos românicos até os desenhos em seda na China e as pinturas em papel no Japão. O auge da inserção do desenho ocorrerá na idade

média, por volta do séc. XII, com o surgimento das iluminuras. E são destas que se desenvolvem o nome e as técnicas das ilustrações.



Fig. 1.01, 1.02 e 1.03 – Exemplos de Iluminuras: “Cristo caminha pelo calvário”, “Cenas da Paixão” e “Cantiga 140”. As Iluminuras serviam como elemento atrativo e decorativo dos livros e adiantava a narrativa aos “leitores”, dos que sabiam ler e daqueles que eram analfabetos. As cenas desenhavam, principalmente, cenas bíblicas, mas também práticas de cotidiano, lendas urbanas ou casos reais que, talvez, já circulassem no imaginário popular. Sua utilização crescente caminhou para incorporar muitas imagens sequencializadas formadas em pranchas de página única.

Os livros deste período tinham grandes desenhos na abertura de capítulo ou nas capas internas, que além de coloridos eram ricamente ornamentados com folhas de ouro e, devido ao brilho do metal, ficaram conhecidos como “Manuscritos Iluminados” (Fig. 1.01 a 1.03). Estas decorações eram executadas por um artífice que incrementava o desenho aplicando-lhe o metal e as cores. O tempo corrompeu o termo fazendo surgir o ilustrador e a ilustração. A partir daí, aqueles desenhos que acompanhavam as mensagens sagradas passaram também a “iluminar a alma”. (MEGGS, 1998; ZEEGEN, 2005).

É neste período que a complexa estética do processo de desenhar começa a se estruturar. Ao mesmo tempo, o autor do desenho aprende que deve reproduzir um esquema comum (de seu mentor, por exemplo), e, posteriormente, poderá incluir variações na construção (o princípio da liberdade estética):

A formação do artista medieval ocorria de uma maneira diferente da conhecida na atualidade. Iniciava-se como aprendiz de um mestre, de quem seguia instruções para a realização de partes menos importantes de uma determinada obra. Aprendia-se a copiar e recompor cenas de livros antigos, adequando-os a outros contextos. Aos poucos, adquiria certa desenvoltura para uma cena desconhecida e sem modelos. Não havia a noção de caderno de estudos para registro da observação da natureza e nem a ideia do ‘retrato fiel’ de alguém, mas sim um desenho convencional com alguns sinais para o reconhecimento da personalidade representada. (CAVALCANTE, 2010, p.107-108).

As iluminuras foram frequentes até o séc. XVI, até o surgimento da tipografia impressa que permitiu a serialização e reprodução dos livros. Não foi apenas a imprensa de Gutemberg que revolucionou a impressão dos textos. As imagens também ganharam o espaço da reprodução serializada com o surgimento das técnicas de gravura. Quando a lógica da impressão tipográfica foi aplicada à técnica do baixo relevo na madeira, descobriu-se a possibilidade desta superfície replicar as imagens em positivo⁶, e posteriormente, imagens coloridas, com grande fator comercial, ao agregar valor às publicações⁷.

⁶ Surgia assim a xilogravura que usava as bases de madeira, e que, devido a durabilidade, não tardou para que fosse substituída pela pedra e pelo metal, gerando a litogravura e água-forte, respectivamente. Muitos historiadores da arte (GOMBRINCH, 2002; CAVALCANTI, 2010) e designers (MEGGS, 1998; ZEEGEN, 2005) afirmam que a técnica da xilogravura surgiu na China e foi levada até a Europa, onde, por sua vez, foi aplicada ao metal e ao vidro. A influência das técnicas e do estilismo asiático foram muito importantes no desenvolvimento do desenho ocidental. Explorei uma parte deste assunto em minha dissertação de mestrado sobre os mangás nacionais (cf. BRAGA JR, 2011[2005a]).

⁷ Segundo, Schmitz (2008, [s.p.]): “A técnica da fotogravura de matrizes litográficas e a evolução dos materiais e métodos empregados em litografia durante o século XIX possibilitou a impressão de imagens em várias cores, utilizando-se uma matriz para cada cor. Esse avanço da técnica foi chamado de Cromolitografia. A ilustração comercial conquista nesse período cada vez mais liberdade de criação. Surgiu a figura do cromolitógrafo que, após o trabalho do ilustrador, decompunha e transferia as ilustrações para as pedras litográficas, esse trabalho exigia um estudo minucioso da ilustração para que os tons fossem escolhidos e reproduzidos da forma correta. A

Dois fatos são importantes. Primeiro, a reprodução da imagem não apenas popularizou seu consumo e acesso, mas permitiu que a técnica (visando a reprodução e a comercialização) fosse empregada em novos procedimentos, artísticos, sociais e científicos de maneira mais intensa; segundo, a colorização das imagens reproduzidas não foi apenas um meio de agregar valor. Ela será o elemento principal do valor de realidade, ampliando, semioticamente, sua percepção de verossimilhança com seus referentes reais (estereotipia) (Fig. 1.04 a 1.06).

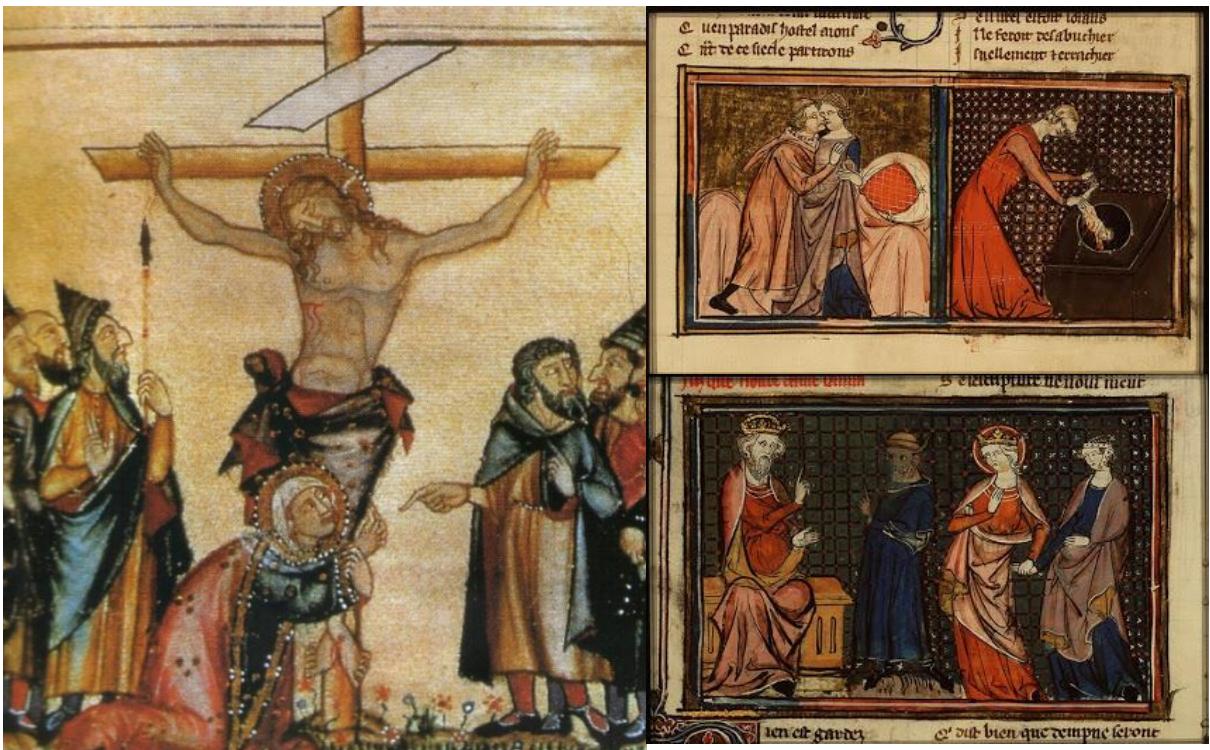


Fig. 1.04 – “Detalhe da iluminura da Cantiga 140. Nossa Senhora abraça o Cristo crucificado. [...] Ela fita o grupo de homens à direita da cena. **Suas capas, chapéus pontiagudos e narizes aduncos entregam sua origem: são judeus.** [...]. Indiretamente, são acusados da morte de Jesus, pois, à esquerda, outro judeu porta a lança utilizada para o golpe de misericórdia nas costelas do crucificado”. (COSTA; DANTAS, 2008, [s.p.], grifos meus). As imagens desenhadas do tipo iluminura já apresentavam o papel de agentes reprodutores dos estereótipos. Caracterização física dos personagens apresenta ideias que os relacionam a um determinado grupo étnico (no caso, judeus). Este papel acompanhava toda a produção de desenhos e será que continua nos quadrinhos modernos?

Fig. 1.05 e 1.06 – “Mulher engravidada do Próprio Irmão” e “Mulher tem filhos do próprio Irmão”. As iluminuras retratam situações do cotidiano polêmicas e seus destinos como o julgamento do casal pelo rei ou o descarte da criança fruto do incesto. As iluminuras não serviam apenas como elemento estético atrativo, mas já atuavam como imagens moralizantes a apresentarem uma sequencia narrativa de apoio ao texto.

O desenho, em forma de ilustração, se expressará de duas formas técnicas, desassociadas como expressão artística (naquele momento, vinculado à religiosidade e à

cromolitografia caiu nas graças de editores e tipógrafos pois, além da melhora na qualidade das ilustrações, poderiam ser criados títulos e estilos tipográficos com toda a liberdade pelo artista ou ilustrador.”

historicização), para apoiar o desenvolvimento do pensamento científico e a pesquisa. Com a cartografia e com a ilustração científica, o desenho ganhará status de agente reproduutor da realidade, sem outras conotações.

A cartografia surgiu como uma técnica que permitia captar a essência de um espaço geográfico e reproduzi-lo sobre uma superfície bidimensional com possibilidade de guiar as ações do leitor em comparação com a paisagem. Tratava-se de uma forma pictórica de orientação espacial com possibilidades de descrição, confiáveis, dos aspectos físicos de uma localidade como relevo, profundidades, dimensões e formas geológicas. Mapas cartográficos existem desde a época dos egípcios, mesopotâmios, maias e astecas. Acompanhou toda a trajetória das civilizações ao redor do mundo, da Grécia ao Japão. Obviamente, a cartografia consistia na utilização dos traços e riscos, comumente utilizados no desenho, para a produção de uma realidade que se propunha real, correspondente ao concreto, observável pela visão do expectador. Nunca foi considerada uma leitura, interpretativa, da realidade, mas, uma reprodução desta⁸. Foi através destes mapas que a noção de território e lugar se materializaram na possibilidade da referência:

As figurações cartográficas são uma espécie de *discurso condensado*. Elas incutem uma *grafia* em seus planos. Trata-se, portanto, de aprender a ler os registros e enxergar através dos olhos de outro. Desta forma, busca-se descobrir as técnicas da caracterização espacial, a produção de uma ordem, a seleção, classificação e interpretação dos elementos de uma paisagem. Mas também nas significações dadas não se pode deixar de perceber a peremptória presença do desejo. Técnica – uma competência -, desejo – uma performance – e poder – uma pragmática – coadunam-se na semiótica espacial exposta nas cartas. (QUADROS, 2008, p.30).

Os mapas e cartografias sempre foram lidos como instrumentos de indicação geográfica. Não se questionava o fato do desenho ser um agente mediador da percepção ou de servir como guia dos passos de um indivíduo. Questionava-se se era bem feito ou mal feito, simplesmente. Se estava ou não atualizado, política ou fisicamente; se a escala era ou não adequada; e assim por diante. É só mais recentemente que os estudiosos se voltaram para estes desenhos com o intuito de interpretar sua dimensão “social”, lendo os mapas não mais como instrumento de orientação espacial, mas como fonte histórica e, posteriormente, como

⁸ Sabemos que nenhum mapa reproduz a realidade. Todos são construções, de certa forma, arbitrárias (haja vista as diferentes correntes/teorias sobre captação cartográfica e, principalmente, devido ao princípio da “escala de representação”), que possibilitam a circulação de um determinado tipo de consenso sígnico que permite a correlação entre os sinais, em formas de linhas, pontos e traços, com as estruturas geológicas dos espaços físicos. Deve-se levar em conta o aspecto de socialização ou de aprendizagem cultural para decifrar e compreender os mapas.

uma forma de conhecimento sobre o “social”, política, cultural e economicamente orientado (Fig. 1.07 a 1.09).

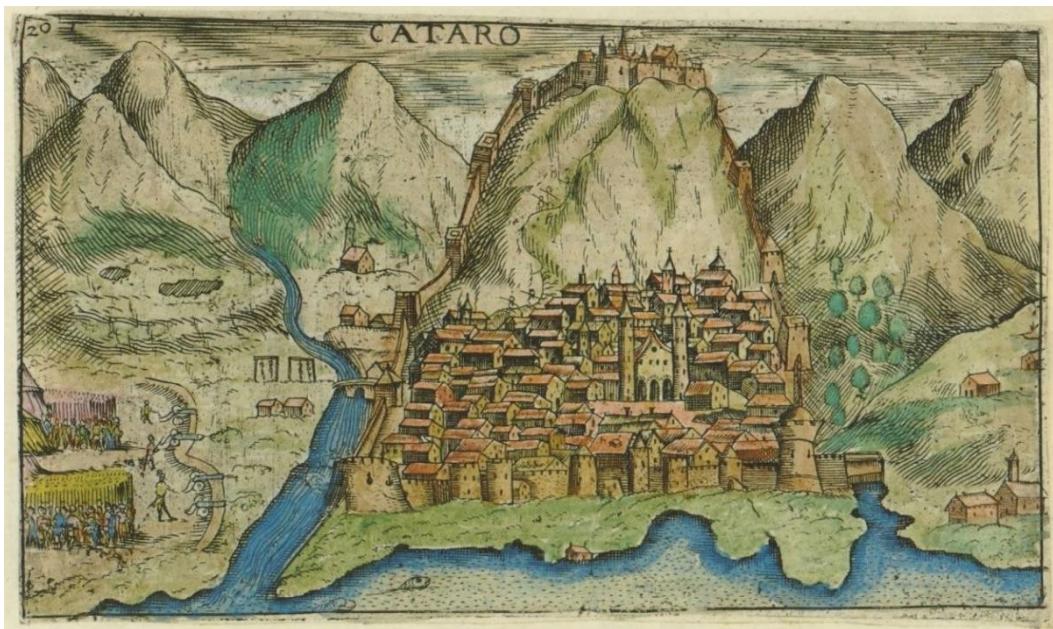


Fig. 1.07 – “Carte Geografiche. Séc. XVI” de Giacomo Franco. Os mapas e cartografias utilizaram o desenho para orientar diversos aspectos da realidade, mas principalmente os aspectos geográficos e políticos. Os desenhos não são reproduções da realidade, mas criaram um sistema de sinais gráficos, que pelo consenso (de ordem científica), passaram a representar a realidade. Não se contesta ou se questiona os vínculos de realidade contidos nos mapas, mas apenas se conseguiram ou não representar adequadamente a realidade. Com os mapas temos um atestado de como os desenhos podem ter vínculos diferenciados em relação a tradução da realidade para os indivíduos.

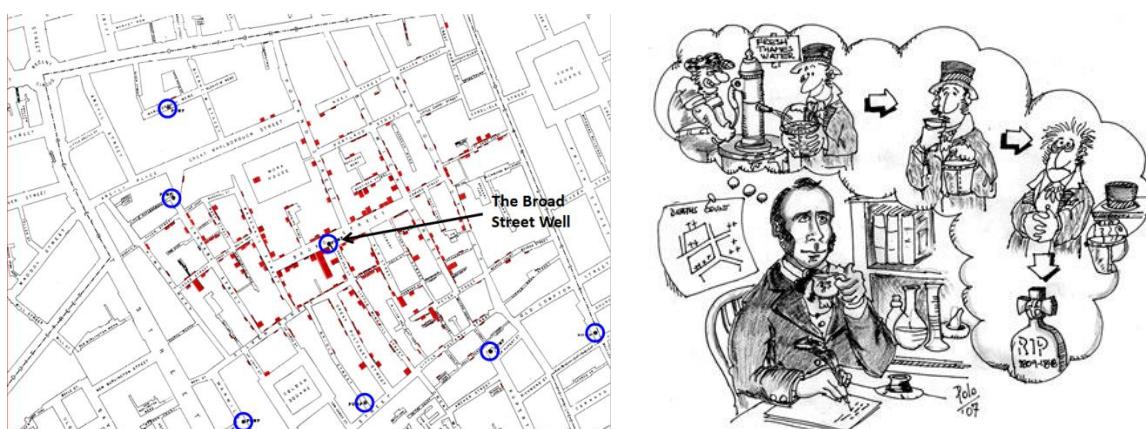


Fig. 1.08 e 1.09 – “Mapa da Cólica de John Snow” e Cartum de Polo sobre suas descobertas. Segundo Cairo (2011), Snow foi um pioneiro no uso do desenho na pesquisa estatística com objetivo de desvendar um problema “social”. Na Londres de 1854 as autoridades não sabiam como controlar o surto por morte de cólera. Snow pegou um mapa da cidade e começou a marcar traços para cada morte conforme os endereços das pessoas e percebeu que havia um padrão pelo qual as mortes circundavam uma determinada bomba d’água que, ao ser fechada, findou o surto. O mapa e o desenho o ajudaram a desenvolver sua hipótese (refletida no cartum ao lado) sobre a questão do contágio da doença junto à sociedade médica londrina e ao estabelecer um raciocínio visual, em torno das marcas gráficas do mapa. Seu rústico infográfico atribuiu ao desenho um status ainda ignorado: o uso do desenho para compreender problemas de pesquisa.

Estas orientações despertaram nos pesquisadores potencialidade de uso dos mapas como novas fontes de pesquisa, como atesta Harley (2009, p.02):

Os mapas serão considerados como parte integrante da família mais abrangente das imagens carregadas de um juízo de valor, deixando de ser percebidos essencialmente como levantamentos inertes de paisagens morfológicas ou como reflexos passivos do mundo dos objetos. Eles são considerados imagens que contribuem para o diálogo num mundo socialmente construído. Nós distinguimos assim a leitura dos mapas dos cânones da crítica cartográfica tradicional e de seu rosário de oposições binárias entre mapas “verdadeiros e falsos”, “exatos e inexatos”, “objetivos e subjetivos”, “literais e simbólicos”, baseados na “integridade científica” ou marcados por uma “deformação ideológica”. Os mapas nunca são imagens isentas de juízo de valor e, salvo no sentido euclidiano mais estrito, eles não são por eles mesmos nem verdadeiros nem falsos. Pela seletividade de seu conteúdo e por seus símbolos e estilos de representação, os mapas são um meio de imaginar, articular e estruturar o mundo dos homens. Aceitando-se tais premissas, torna-se mais fácil compreender a que ponto eles se prestam às manipulações por parte dos poderosos na sociedade.

Harley (2009, p.05) enumera ainda diversas situações onde os desenhos de mapas e cartografias prestaram um serviço político-ideológico (desassociado de seu aspecto orientador do espaço físico), no fortalecimento dos impérios e de suas ações, ora “os mapas terrestres detalhados eram elaborados em conformidade com as prescrições dos dirigentes das sucessivas dinastias e serviam como instrumentos burocráticos e militares e emblemas espaciais do Império”, ora como “para a defesa e para a guerra, para a administração interna ligada à expansão do governo central, e como instrumento de propaganda territorial com o objetivo de legitimar as identidades nacionais”. Assumiram a função de comprovantes como documentos de propriedade sobre as terras, ou a distorcerem, intencionalmente, as informações representadas, com fins políticos, militares ou simplesmente, para demonstrar poder ou controle econômico:

Os mapas aparentemente objetivos se caracterizam também por manipulações freqüentes de seu conteúdo. A censura cartográfica implica uma representação intencionalmente errônea que visa a enganar os usuários potenciais, geralmente aqueles considerados como oponentes do status quo territorial. Não se deve confundir com as supressões ou acréscimos relativos a um erro técnico, à incompetência, ou aos imperativos de tamanho ou de função. A censura cartográfica suprime dos mapas os elementos que, em geral, se deveria encontrar. Naturalmente, é mais difícil de notar que uma distorção patente. Justificadas por motivos de segurança nacional, de concorrência política ou de necessidade comercial, estas censuras são ainda largamente praticadas. A imagem censurada marca os limites do discurso autorizado e as omissões intencionais impedindo a representação de certos elementos; daí as ausências, origem de mal-estares por aqueles que são intencionalmente esquecidos. (HARLEY, 2009, p.11).

A aplicação da construção de imagens por desenhos referenciados na topografia do espaço relegaram à cartografia um status muito superior aos desenhos de artistas ou outras formas de ilustração. Prestar-se ao serviço científico foi decisivo para o estabelecimento deste novo patamar. Como esclarece Harley (2009, p.09):

A idéia de que os mapas podem produzir uma imagem “cientificamente” exata do mundo, em que as informações fáticas são representadas sem pré-julgamentos está bem fundada na nossa mitologia cultural. Reconhecer que toda cartografia é uma ficção complexa, controlada, não nos impede de conservar uma distinção entre as apresentações do conteúdo dos mapas que são deliberadamente induzidos por um artifício cartográfico e aqueles em que o conteúdo estruturante da imagem não é examinado.

Entretanto, os desenhos cartográficos e as outras modalidades de desenho compartilham os mesmos instrumentos e regras de criação na representação gráfica. Escala, proporção, necessidade de representar o real com verossimilhança, entre outros aspectos, são observados pelos dois grupos. Assim, o que faz um ser completamente aceito como forma de conhecimento da realidade e os outros não? E ainda, estes efeitos políticos e sociais, identificados por Harley (2009) podem ser equitativos às demais modalidades de desenho? Minha sugestão de respostas para estas questões, em conformidade ao que já foi atestado por Latour (2000) em torno do uso dos mapas pelos cientistas, virá na decorrência dos capítulos deste trabalho. Antes de deixar estas informações claras, preciso retomar outra forma, também aceitável de conhecimento da realidade, assumida pelo desenho, nas ilustrações científicas.

A ilustração científica é a forma mais evidente do uso dos desenhos no campo das ciências naturais e médicas. O ilustrador científico, tal qual seu ancestral das iluminuras, detém a habilidade de representar graficamente, focando nos detalhes principais, os temas de interesse destas ciências, tais como: o reino vegetal, a anatomia humana e animal, a visualização do formato de micro-organismos, células e ambientações microscópicas de ordem biológica, passando pela taxionomia das cores e formas do reino animal até os aspectos celestes, astronômicos e procedimentos médicos (Fig. 1.10 a 1.12).

Os chamados “desenhos científicos” permitiram que a ciência se desenvolvesse e resguardasse, apropriadamente, seus saberes e descobertas. Permitiram diferenciar a enormidade dos tipos catalogados pela biologia e pela medicina, garantindo um processo de educação pela visualização destes materiais.

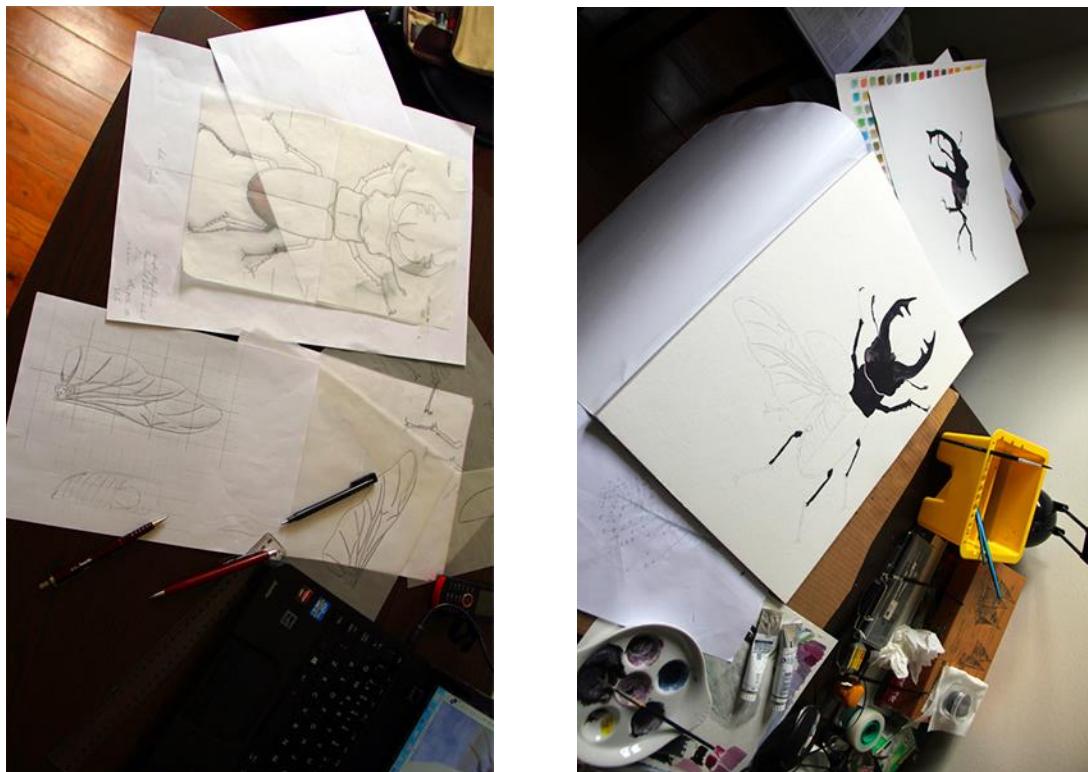


Fig. 1.10, 1.11 e 1.12 – Etapas da Ilustração e versão final do holotipo do escaravelho Vaca-loira (*Lucanus cervus*), após edição digital realizado pelo ilustrador lusitano Paulo Henrique, em 2013. Apesar de se basear em fotografias do inseto, o autor modificou a posição de base, espaçamento das patas e intercalou a abertura da carapaça e das asas, visando à completude dos elementos característicos do escaravelho. Esta modelação não seria fácil de conseguir por fotografia e é permitida pelas propriedades do desenho. O artista, portanto, recria a imagem da coisa representada, a partir de um consenso, estabelecido socialmente (pelos cientistas e por outros ilustradores científicos) na sua composição. O Próprio autor revela seu processo ao registrar as partes (pelas fotografias dos desenhos na primeira imagem) e por sua declaração: “Todos os desenhos foram efectuados a partir de fotografias que eu próprio tirei a alguns espécimes do Museu Nacional de História Natural. A imagem final foi composta a partir de diversos desenhos de diferentes estruturas anatómicas”.

Os primeiros registros de animais e plantas, com objetivo de catalogação, começam ainda na idade média, por volta do séc. XIV. Porém, é no renascimento que a técnica se desenvolve, particularmente, com os trabalhos de Leonardo da Vinci, Albrecht Durer e Basilius Besler. O primeiro fez inúmeros estudos sobre o corpo humano, retratando ossos, órgãos, tecidos e sistemas orgânicos através de seus desenhos em carvão e sangria, com base em estudos de observação cadavérica. O segundo desenvolveu vários estudos sobre o naturalismo, focando em paisagens naturais e sobre a aparência orgânica de animais – considerados exóticos e diferentes do cotidiano europeu. O terceiro dedicou-se a mostrar elementos de botânica com registros de flores e frutos, principalmente. Durante o séc. XVII a ilustração científica se desenvolveu e incorporou cada vez mais aspectos distintos da natureza vegetal, do mundo animal e da biologia humana. Todos estes desenhistas/cientistas tinham uma única preocupação: detalhar as particularidades da natureza (animal e vegetal), sempre da forma mais realista possível. (HODGES, 2003; WOOD, 1994).

Diversas expedições científicas contavam com ilustradores em suas equipes para resgatar fauna e flora. Em alguns casos, como se processou no Brasil no século XIX, alguns destes ilustradores fizeram importantes registros da população indígena ou do vestuário e cotidiano dos escravos, produzindo materiais que são referências étnica e histórica até os dias atuais.

Os grandes manuais de ilustração científica (HODGES, 2003; WOOD, 1994) referem-se aos mesmos aspectos para o desenvolvimento deste tipo de desenho: o domínio da perspectiva (desenvolvida no renascimento), do volume (com o uso da luz e sombra), dos princípios padronizados de anatomia e da capacidade de reconstrução.

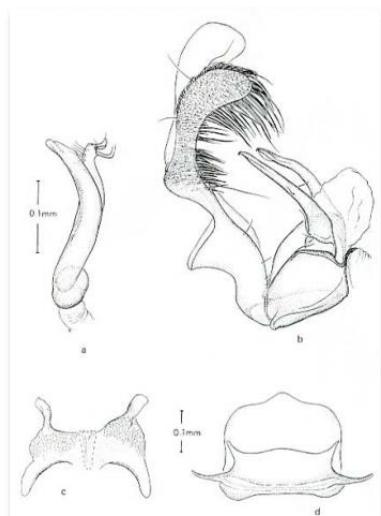
Mesmo com as tecnologias de captação de imagem atuais, os desenhos manuais continuam insubstituíveis dadas às capacidades de registro das particularidades:

Muitas pessoas questionam a validade da ilustração feita por meio "manual" ainda hoje onde computadores e tecnologia digital assombram com seus avanços. Entretanto, o olho humano ainda não encontrou rival para a percepção de detalhes que muitas vezes não são percebidos pelos obturadores de máquinas fotográficas. Ainda assim por melhor que uma fotografia possa ser, problemas inerentes como profundidade de campo, exposição e processamento de detalhes ainda podem ser melhor resolvidos com um bom desenho. (NICBIO, 2010, [s.p.]).

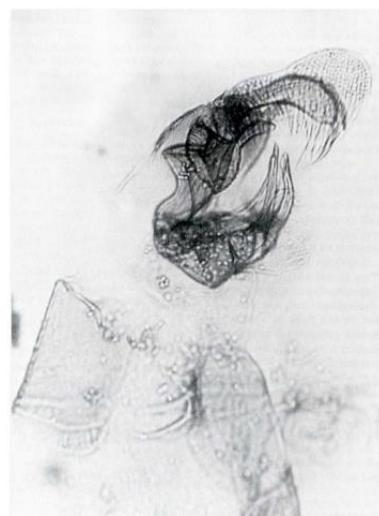
P. ex, só recentemente a NASA conseguiu melhorar o foco e a resolução de imagens de galáxias distantes. A topografia astronômica sempre esteve nas mãos dos desenhistas, materializando as indicações abstratas da física. Mesmo com o uso da fotografia e do

estereomicroscópio com câmara clara, os materiais captados por estes instrumentos são redesenhados com sobreposição, visando uma melhor resolução e recomposição.

Os próprios cientistas reconhecem que mesmo entre as tecnologias modernas e avançadas de captação de imagem, não é possível substituir a ilustração científica devido a duas de suas propriedades (que são propriedades da capacidade de desenhar, de forma geral): o controle da textura dos objetos quanto ao seu objetivo representacional e a capacidade de manipular e reorganizar as partes de um objeto representado visando sua completude (Fig. 1.13 e 1.14).



Genitália da traça - *Asymphorodes ergodes*
© Elaine R. S. Hodges



Genitália da traça - *Asymphorodes ergodes*
© Vic Krantz

Fig. 1.13 e 1.14 – Imagens comparativas da fotografia do microscópio da genitália de uma traça comum e sua versão redesenhada na ilustração científica. O desenho resolveu o problema das sobredeterminações da matéria, ao modificar a textura dos traços, levando a uma maior definição da imagem e compreensão da anatomia do inseto. Esta característica é decisiva para o não abandono da ilustração científica, mesmo entre as avançadas tecnologias de captação da imagem. Fonte: FRANCO (2009, p.24)

O controle das texturas é a capacidade de tornar inteligível uma imagem que é oriunda de raio-x ou ultrassom, por exemplo. Nestas imagens a matéria é sobreposta criando sombras que atrapalham a percepção dos objetos como um todo, coeso e integrado, que permita sua identificação. O ilustrador reconstrói a imagem, a partir do raio-x (ultrassom ou fotomicroscópica), reconstruindo seus sentidos visíveis e descartando as sobreposições. É possível simplificar formas complexas, visando seu destaque; atribuir transparência ou retirar camadas superficiais e intercalares, mostrando seus posicionamentos, apenas mudando a textura de representação.

As coisas registradas em fotografia ou fruto da captação do microscópio aparecem conforme o ângulo desta e conforme o momento de ação/movimento tomado pela coisa. Na reorganização do objeto, a ilustração científica agrega diversas imagens, em uma única que

contenha todas as partes importantes da coisa registrada, mas sem a necessidade de múltiplas imagens. Assim, ela é real (por registrar cada particularidade da coisa representada de maneira minuciosa) e irreal (por criar uma composição/posição da coisa que não existe na natureza), ao mesmo tempo. Estas liberdades criativas, por seguirem uma dimensão de consenso entre os cientistas, não são vistas como “criações ficcionais”, mas meios de resolver problemas de configuração das imagens no acesso e disponibilização da verdade (descrição da realidade) aos expectadores destas imagens. As ilustrações científicas acrescentam mais pontos importantes na construção da nossa rede de associações (Cf. LATOUR, 2005; 2006; BECKER, 2009) que envolvem as imagens desenhadas e colaboram com a minha tentativa de compreensão de sua agência.

As ilustrações são desenhos soltos, sem narratividade ou propósito maior que não ilustrar (iluminar, conduzir para uma visualização), esclarecer e materializar, pela imagem, um valor abstrato definido textualmente. Também terminaram, na prática, iluminando (resgatando seu sentido nas iluminuras) a percepção das pessoas sobre objetos imaginados.

Os processos de imaginação (produção mental de imagens), ou de idealização (formulação de ideias) radicam no mesmo fenómeno perceptivo visual. Se, quem não sabe é como quem não vê, também se poderá dizer que, quem viu (de algum modo) já terá ficado a saber. Na espécie humana, a representação visual antecipa-se assim à experiência, informando-a ou condicionando-a. Uma experiência antecedida pela sua representação visual, estará assim condenada à sua confirmação ilustrada. Este será, basicamente, o mecanismo empático em que radica a comunicação publicitária, negando ao indivíduo o conhecimento próprio, antecedendo-o visualmente pela sugestão do exemplo. A experiência subjectiva será então rebocada pela sua previa representação visual. [...] Ao representar, a ilustração coloca-se em vez da experiência, simulando-a. (PROVIDÊNCIA, 2012, p.35).

Além das ilustrações, temos outras modalidades de imagens desenhadas com características mais específicas e potencialidades diferenciadas na associação. Entre elas estão os desenhos cômicos. Esta extensa reconstituição sobre as propriedades do desenho e suas aplicações científicas é importante para compreender os impactos no desenho cômico. Ambos, tecnicamente falando, compartilham as mesmas propriedades. Entretanto, os científicos possuem um tipo de respaldo que é ignorado nos cômicos, como apresento a seguir.

1.2.2. *O Desenho Cômico*

A popularização do uso das ilustrações nos livros da Idade Média foi se tornando crescente até o século XVIII. Sua presentificação só foi possível devido ao desenvolvimento das técnicas de gravura que permitiram sua reprodução e, posteriormente, com a impressão, sua ampla divulgação. Já havia se consolidado a prática de retratar pessoas, pelo desenho, durante os séculos XV ao XVII. Muitas vezes estes desenhos estavam associados aos textos poéticos de crítica social e política ou continham algum tipo de acusação sobre figuras públicas. A perseguição que acometia os escritores polêmicos, também recaía sobre os desenhistas que ilustravam estes textos. A dinâmica de representação dos fatos reais, do cotidiano contemporâneo (coetâneo) levou a ilustração cada vez mais para um patamar da crítica e, por sua vez, ao acompanhar o gênero textual que o ladeava, da satirização.

Foi esta crescente satirização dos temas e da necessidade estética do desenho colaborar com a mensagem do texto (ajudando em sua interpretação) que possibilitou o surgimento da caricatura. O termo nasceu no séc. XVII, na língua italiana, como uma crítica sobre os desenhos feitos, cem anos antes, que “carregavam” nos traços, exagerando ou distorcendo as expressões e formatos dos personagens representados⁹.

Segundo Carazo (2003, p.XV, grifos meus. Traduzi.):

O termo caricatura vem da palavra latina *carecare*, que significa "carga". Certamente, o sentido de caricatura é 'carregar' os traços de uma pessoa, enfatizando suas características, formais, psicológicas ou de outra forma, de acordo com a intenção do artista. A caricatura pressupõe um retrato de uma pessoa, sem que isso implique que seja este o único interesse deste gênero. Você pode ter a intenção de enfatizar o ridículo e grotesco, mas nem sempre ter o propósito de fazer um desenho de zombaria cruel ou de ridicularizar. A caricatura pode degradar ou agredir um personagem eminente ou relatar uma situação ou uma anedota para criticar. Por que é um instrumento adequado de crítica política ou social; mas também pode denotar admiração ou simpatia por alguém ou alguma coisa em particular. Mas acima de tudo, a caricatura é um código semiótico que comunica uma idéia, seja para criticar ou elogiar. Naturalmente, isso implica uma atitude moralizadora, assumindo uma posição sobre o assunto para o objeto, pessoa ou situação que você deseja representar. Assim, o contemplante assunto também deve ter o talento e experiência para capturar a intenção, o implícito, e as circunstâncias que levaram cada representação particular. Como qualquer objeto estético, caricatura requer um jogo duplo semiótico: a proposta figurativa do artista, que é tratado na ordem simbólica, e o olhar inteligente e perspicaz do

⁹ Os historiadores da caricatura afirmam que os primeiros desenhos caricaturados foram desenvolvidos por Leonardo da Vinci. Também é possível identificar nas pinturas sobre o cotidiano popular de Pieter Brueghel, traços caricatos e nos quadros com montagens antropomórficas com animais e plantas de Giuseppe Arcimboldo, princípios semelhantes da caricatura, apesar do registro do primeiro caricaturista ser atribuído ao italiano Annibale Carracci.

receptor. Em ambos os casos, é necessário ativar um dos melhores sentidos humanos: o senso de humor.



Fig. 1.15 – Gravura “O Músico Enfurecido” de William Hogarth. 1741. Seus desenhos apresentavam composições que retratavam situações grotescas e cômicas. Os traços deste artista retratavam pessoas sempre com características exageradas, registrando, assim, as primeiras formas de caricatura.

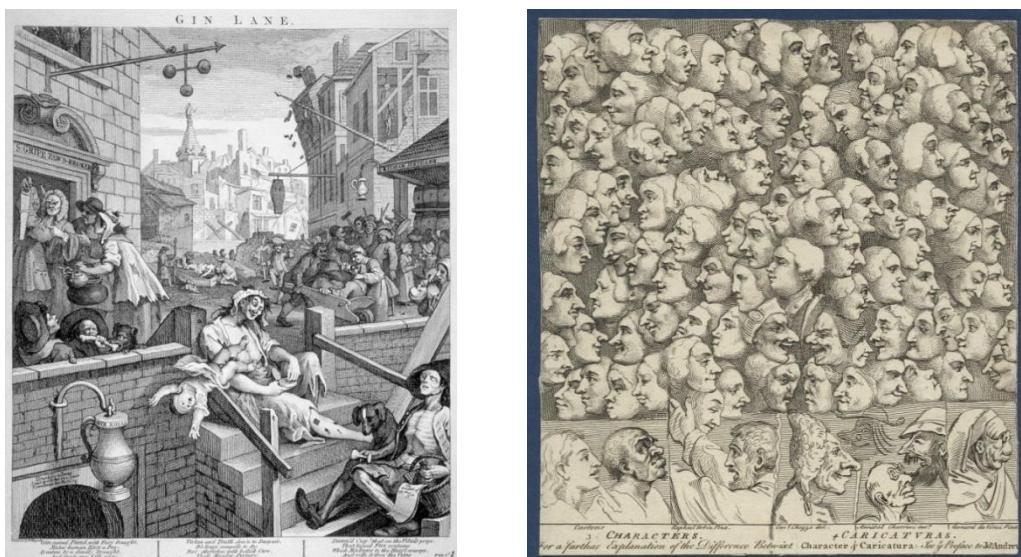


Fig. 1.16 e 1.17 – Gravuras de Willim Hogart. Estudos de expressão da caricatura dos traços do rosto de diversos homens. Suas cenas buscam representar situações cômicas, mas também com profundos aspectos sociais. São desde problemas urbanos até comportamentos cotidianos da cultura popular.

É com as caricaturas (Fig. 1.15 a 1.17) que se iniciam uma série de desenhos cômicos, tornando-se uma representação visual do humor¹⁰. Este processo de satirização do desenho não foi automático. Houve uma série de circunstâncias que levaram o desenho ilustrativo medieval a se desenvolver de forma caricata, tanto estética, quanto tematicamente. Gombrich

¹⁰ E, em sentido contrário, metodologicamente falando, uma forma (utilizada por muitos pesquisadores) de captar a essência do humor, cultural e socialmente instaurado, em determinados ambientes sociais e períodos históricos pelos desenhos produzidos. Posição defendida pelo historiador da arte Ernst Gombrich (2012 [1947], p.530) que afirma, ao analisar um catálogo de caricaturas inglesas do século XIX, que “nos ajuda a identificar mais uma conexão com os gostos e a mentalidade do período”.

(2012) propõe que esta mudança no processo de representação deveu-se ao desenvolvimento da estética do romantismo na arte.

Esta tradição artística começou a incorporar o exagero dos sentimentos (oriundos dos efeitos teatrais com as emoções exageradas) na literatura e, por conseguinte, nas imagens que eram produzidas para ilustrá-las. Relegado ao gosto popular, e avaliado na época como inadequado para uma arte séria, o romantismo atraiu artistas que estavam afastados da academia conservadora e que, por isso, não detinham ou dominavam os sistemas clássicos de representação pictórica, culminando numa produção sem muitas pretensões artísticas. “Ao contrário do artista reconhecido, o artista gráfico [o afastado da academia] podia dar ao público o que esse queria, sem medo de infringir qualquer código real ou imaginário de bom gosto” (GOMBRICH, 2012, p.531).

Ainda assim, Gombrich (2012, p.531) propõe uma explicação diferente para a variação estilística do desenho: “Para expressar o significado complexo de sua mensagem [exagerada nas emoções], o artista satírico tem de recorrer com frequência aos métodos dos hieróglifos e da escrita ideográfica primitiva”¹¹.

O que se processou foi a ação natural do desenho (e dos desenhistas) de tentar representar o real. O que se esquece é que o pensamento do homem medieval é simplista e fortemente influenciado pelas metáforas. A arte do período é rica em simbolismos, nem sempre compreendida pelas pessoas do povo. Entretanto, ainda prevalecia uma força cultural sobre a necessidade de representar o real. Esta situação fica bem contextualizada nas palavras de Gombrich (2012, p. 532):

Em períodos como a Idade Média, em que as convenções artísticas se baseavam completamente no uso simbólico das imagens, nenhum problema especial adveio dessa necessidade. A configuração das imagens era entendida e lida como algo puramente simbólico. No entanto, com a vitória de uma concepção realista da arte, surgiu um dilema. Para um público acostumado a ver imagens como representações de uma realidade visual, a mera justaposição de símbolos desconectados [refere-se aos desenhos satíricos] produz um inquietante paradoxo que precisa ser resolvido. Assim,

¹¹ Gombrich atesta um fator determinante para compreender o surgimento da linguagem dos quadrinhos (que explorarei mais adiante). A necessidade de representar ideias complexas como os sentimentos exagerados, fez com que os artistas retornassem aos recursos utilizados nas primeiras manifestações de arte da humanidade onde a informação era composta sequencialmente entre texto e imagem, de modo a não predominar nem uma nem a outra, mas estabelecer uma complementariedade sínica entre ambas. Apesar da defesa que muitos pesquisadores fazem colocando o surgimento das HQs no século XIX e referindo-se, às vezes, à arte rupestre e aos hieróglifos egípcios como linguagens ancestrais da HQ, reitero uma posição que venho defendendo em outros momentos (BRAGA JR, 2011; 2013) onde reconheço sumariamente nestas primeiras manifestações como as formas originais da linguagem sequencial e não simplesmente como formas ancestrais. O que ocorre no século XIX é uma mudança de suporte (com a introdução da linguagem nos jornais) que ocasiona por sua vez, uma mudança estética, mas não (totalmente) de sua linguagem. Exploro mais demoradamente este processo no trabalho, ainda inédito, “Arqueologia da Arte Sequencial: Percursos da Linguagem dos Quadrinhos na História da Arte”.

enquanto o idioma e motivos medievais perduravam nos jornais satíricos com uma tenacidade surpreendente, também testemunhamos esforços contínuos para racionalizar e justificar essa linguagem antiquada, além de conciliá-la com as convenções realistas. [...] [resolvia-se o problema ao] abre mão de todas as pretensões de coerência artística e se apoiar em um texto elaborado em verso ou prosa que explicasse o significado dos emblemas políticos ou ‘hieróglifos’. [...] A ilustração literal de figuras de linguagem, que foi um meio legítimo de imaginário visual na Idade Média, paulatinamente se transforma em arte cômica...

A explicação de Gombrich no traz três fatos importantes. Primeiro: há uma tendência contínua do desenho em buscar, em suas produções, uma racionalização na representação do real. Em nenhum momento da história o desenho escapou deste destino. Segundo: o surgimento do desenho caricaturizado não passa de um mecanismo de representação literal de figuras de linguagem¹². Um terceiro aspecto diz respeito aos temas que foram incorporados na constituição destas ilustrações a partir da literatura romântica, o que será decisivo para compreender os universos oníricos e ficcionais que foram associados aos desenhos cômicos (e, posteriormente, aos quadrinhos):

Para justificar as incongruências das narrativas simbólicas, esses poetas gostavam de representar suas histórias como sonhos ou visões reais. Uma introdução realista descreve como o poeta adormeceu e nos conduz a um diferente nível da realidade. Esse recurso simples permitia ao narrador introduzir seres fantásticos em um contexto realista sem ser acusado de ‘mentir’. (GOMBRICH, 2012, p.533).

A tolerância com desenhos absurdos (estética e tematicamente) decorria, portanto, de seu roteiro racional. Esta inovação acometida pelas caricaturas será decisiva para compreendermos as especificações do universo de super-heróis da Marvel Comics em que me deterei nos capítulos vindouros. Antes disso, retomo o percurso da caracterização das caricaturas devido a outro fator que advoga importante para explicar: a relação entre desenho e estereótipo.

As caricaturas como formas mais antigas de desenho cômico estiveram associadas ao humor e ao riso. Sua função é justamente esta: fazer rir. Porém, elas revelam como lidamos com determinadas características sociais de discriminação social com base na aparência física das pessoas, afinal, o que faz a caricatura, senão, exagerar em determinados atributos físicos que levam o leitor da imagem a sorrir delas. Por um lado podemos mostrar como os estereótipos se reproduzem no imaginário social, como também ilustrar como as pessoas são vistas e reconhecidas. A caricatura não inventa os traços das pessoas. Ela exagera elementos

¹² Gombrich (2012) refere-se que os temas de muitas destas ilustrações era uma tentativa de ambientar máximas populares como “atravessar a parede com a cabeça” ou “matar dois coelhos com uma cajadada só”.

contidos no individuo. Há um código semiótico que o artista emprega identificando os traços que levarão ao riso, notadamente, presentes nas pessoas, como orelhas, dentes, olhos, pescoço, lábios, barrigas, entre outros; com traços de personalidade e comportamentos culturais, quiçá um agente discreto do conceito de raça e sua difusão no século XX. Pois, não é difícil perceber que as caricaturas fazem “[...]relação entre as características faciais e da psicologia dos personagens representados, a associação de determinadas características psicológicas com a natureza de diferentes animais (na tradição de zoologia clássica e dos bestiários)” (COSTA; GENÉ, 2011, p. 9. Traduzi.). E, que este *metiére*, exige do artista uma perspectiva onde “devem se familiarizar com estas formas, estas proporções (ele se refere aos padrões de proporção e beleza europeus¹³), e tornar-se apto em retratar de memória, [e] desenhar rápido a partir de modelos [...]” (GROSE, 2011, p. 76-77. Traduzi.).

Neste período, o desenvolvimento do desenho satírico apresentará três características peculiares, que posteriormente, serão responsáveis pela distinção de três produções diferentes do desenho cômico. A primeira delas é a caricaturização dos traços dos personagens retratados, exagerando os aspectos físicos, muito frequentemente, localizados nos rostos; O segundo é a composição dos desenhos com temas retratando situações que despertarão o riso, a comicidade e a ridicularização de um acontecimento ou cenário; e, finalmente, a tendência dos desenhos apresentarem uma sátira com base em personagens conhecidos ou acontecimentos da região ou de conhecimento popular.

Cada uma destas três características será responsável pela variação e surgimento, a partir dos meados do século XX, da caricatura, do cartum e da charge, como expressões relativamente autônomas.

As caricaturas começaram nos meados do século XIX a serem produzidas apenas retratando pessoas com características exageradas, às vezes se associando com escárnio de situações de ordem política, outras, retratando pessoas do governo ou da corte

¹³ Grose (2011, p.76, traduzi) em seu estudo clássico sobre as caricaturas e a pintura cômica enfatiza um aspecto importante: “As características da face humana, a forma e as proporções do corpo e os membros não são as mesmas em todos os países: trata-se de uma harmonia mais ou menos perfeitas, a sua variação mais ou menos sensível às ideias locais são baseados beleza e feiura [deformidade]. Digo local, porque não parece que houve uma certa ideia positiva de um ou do outro. Para isso seria necessário que esta ideia fosse a mesma para todos, e isso não acontece, mas sim o contrário, já que difere fortemente entre os países, de modo que o que se é considerado em um lugar o complemento de beleza é, em outro, o excesso de feiura [deformidade].” Esta tensão entre as percepções do que é belo e feio, mesmo quando desenvolvidas a partir de princípios que se pretendem universais na representação visual, se deparam com a dinâmica da diversidade cultural, podendo, certamente, se deparar com antagonismos não pretendidos quanto a percepção da imagem. Voltarei a este assunto quando discutir o aspecto da actância dos objetos artístico-midiáticos (imagens desenhadas) no capítulo 5, obviamente, por considerar esta dimensão da variação espacial e temporal um fator decisivo para compreender o tipo especial de agência destes objetos.

antropomorfizadas com animais, criando associações entre um e outro. Hoje, a caricatura refere-se exclusivamente ao ato de desenhar pessoas com os traços exagerados.

Quando as caricaturas políticas se popularizaram nos jornais, deram lugar a uma nova expressão plástica que passou a ser nominada de Charge¹⁴. Apesar de a charge se utilizar da caricatura, sua utilização política relegou à expressão um espaço próprio que se diferenciou do simples ato de exagerar os traços com objetivo alegórico (sem conotações políticas ou vinculados às situações do cotidiano). Uma charge tem um tema que só pode ser entendido, em seu sentido cômico, a partir de um contexto cultural e histórico social específico. Fora dele, o desenho perde sua comicidade e capacidade de entendimento, atestando assim, sua limitação espaço-temporal.

Concomitantemente, foram surgindo desenhos cômicos que retrataram situações que despertavam o riso, seja pela figuração de uma piada já conhecida, seja pela retratação de uma situação vexatória ou ridícula, que não estava relacionada a uma personalidade conhecida, mas a um alguém qualquer e, que também exageravam nos traços e feições. Foram desenhos que lidavam com tabus, hábitos culturais e práticas que estão associadas ao imaginário coletivo (ou ao que Durand [1997] chama de “Bacia Semântica”). Estes desenhos passaram a ser chamados de Cartuns¹⁵. Estes desenhos tendem a desenvolver uma linguagem de humor que consegue vencer as barreiras da linguagem textual (em muitos nem há a presença de textos) e dos limites culturais, se tornando compreensível, inclusive, fora de sua época e local de produção.

Não demorou para que a necessidade de contextualização da piada e seu entendimento não dependesse da língua, mas da composição gráfica dos desenhos, isto é, das cenas. Esta necessidade de o desenho informar algo que não dependesse da escrita e se tornasse mais compreensível levou os desenhistas a incorporarem mais desenhos justapostos uns aos outros, criando a ideia de sequência entre os desenhos, com pequenas lacunas temporais entre um e outro, provocando a situação cômica, não pela descrição *per si*, mas, pelos fatos justapostos. São os intercadeamentos das cenas que provocam no expectador a sensação de humor e

¹⁴ O termo, de origem francesa, tem os mesmos sentidos de sua versão italiana (*carecare*) e está associado a carga, exagero e ataque pesado (cavalaria militar).

¹⁵ O verbete “cartum” é uma transliteração do inglês “cartoon” que por sua vez, se originou da versão italiana “cartone”, que se refere ao papel cartão, quadrado ou retangular, usado por pintores para fazer o esboço de suas obras ou conter detalhes dos projetos ou explicações sobre a execução. O termo foi utilizado na Inglaterra por uma revista chamada “Punch” que publicou em 1841, uma série de charges ironizando uns estudos de afrescos (cartones) que seriam usados pela corte no palácio de Westminster. A publicação fez tanto sucesso comercial que continuou a publicar seus “cartoons” mesmo sem temas políticos (charges), popularizando o gênero da piada ilustrada e fortalecendo os cartuns, agora se referindo apenas aos desenhos engraçados sem um aspecto político definido. (JOHNSON, 1937).

comicidade. Na prática: os cartuns começaram a utilizar mais de um desenho, criando sequências de dois, três ou quatro cenas justapostas em formato retangular, que levavam a leitura em uma direção e ao sentido cômico. Esta formatação, que se diferenciava do desenho único, promovido até então, fez surgir um novo gênero estilístico que hoje chamamos de tiras-em-quadrinhos, ou simplesmente, tiras. As tiras possuem as mesmas competências das charges e dos cartuns (e das histórias em quadrinhos, como veremos). Sua grande diferença é a formatação esquemática em um a quatro quadros. Sendo o mais comum a formatação em três quadros.

As quatro variações descritas neste tópico (caricatura, charge, cartum e tiras) são formas de imagens desenhadas com aspectos peculiares que merecem um maior aprofundamento sobre suas potencialidades de pesquisa e impacto social. Algumas imersões já foram feitas abordando-as esteticamente (MAGALHÃES, 2006; NICOLAU, 2007; RAMOS, 2014) ou como meio de identificação de outras questões de pesquisa (ALVES; ANTUNES, 2000; SILVA, 2002; SILVA, 2009). Este trabalho não considerou estas formas de imagem desenhada e sim uma última variação ao qual me deterei a seguir.

1.2.3. As Histórias em Quadrinhos

A popularização das tiras-em-quadrinhos durante o século XIX e a constatação de suas potencialidades comerciais foi o grande propulsor do desenvolvimento de novas formatações da imagem desenhada e a exploração de novos suportes que ocasionaram mudanças estéticas nesta forma de expressão.

Os jornais foram os grandes veículos propagadores da linguagem. Sua celeridade no fornecimento de formas de entretenimento artístico e a constante produção concomitante da literatura de folhetim e das ilustrações resultaram na produção de um tipo de arte de consumo-produção muito mais imediatas e céleres que suas versões anteriores, relegando-os ao ostracismo artístico. Foram associadas, com razão, ao fervor industrial e tecnológico, além de uma relação de dependência mais vívida das relações comerciais:

Os jornais e revistas anteriores a 1800 tiveram vida precária, limitados pelos altos custos das assinaturas e pelos métodos primitivos de produção e distribuição. Tudo isso mudou dramaticamente após a década de 1870. Entre invenções e aperfeiçoamentos, o telégrafo, a máquina de escrever, o elevador de passageiros e a luz elétrica mudaram o trabalho e a vida de muitos. Anúncios apareciam nas revistas; os jornais publicavam edições dominicais; letreiros, pôsteres e cartazes apelavam ao público em ônibus, paredes e cercas e laterais de celeiros. Laboratórios farmacêuticos distribuíam milhões

de almanaque ilustrados. Em poucas palavras abundavam os impressos e periódicos ilustrados, de anedotários, anúncios, livretos musicais e cartões de namorados a postais e cartões de comerciais, muitos dos quais com caricaturas e desenhos satírico-humorísticos que descreviam figuras simbólicas como o Tio Sam e a Sra. Liberdade [...]. (APEEL; APPEL, 1994, p.16).

O surgimento e desenvolvimento destas linguagens no jornal estiveram relacionados ao número de vendagens e ao consumo. Foram as lutas comerciais e as disputas jurídicas implementadas por dois grandes jornais estadunidenses os responsáveis pela crescente produção dos quadrinhos¹⁶. A propaganda também contribuiu para a crescente utilização da linguagem dos desenhos cômicos, fortalecendo ainda mais seus vínculos com o comércio e a ideia de lucro (trajetória que nos levará a considerar as imagens desenhadas através da lógica comunicacional e midiática e, portanto, por uma sociologia da comunicação em interface com uma sociologia da arte, haja vista os desenhos cômicos circularem entre os dois campos).

Estes jornais começaram a inserir imagens entre as palavras. Imagens que dialogavam com o texto, aos moldes das ilustrações dos livros ou que deixavam o texto atrativo, resgatando as práticas medievais com o uso das iluminuras. Segundo Klawo e Cohen (1977), este processo se desenvolveu de maneira crescente. De simples preenchedor de espaços, passando por instrumento redundante de informação a um mecanismo de imersão da realidade descrita. Assim surgia o desenhista-reporter que atuava na produção de desenhos que visavam atender as expectativas do novo homem urbano que

[...] desejava uma subjetiva participação, mais vivia e presente. [Queria ver] O rosto dos personagens envolvidos nos acontecimentos, seus gestos, sua roupa, o flagrante do desastre no seu ponto culminante etc., tudo lhe dava uma noção mais completa do evento como também uma sensação de proximidade, de intimidade com o mundo que quanto mais conhecia mais distante ficava. (KLAWA; COHEN, 1977, p.107-108).

Novamente nos deparamos com a necessidade demandada ao desenho de apoiar o texto e ser um meio de aproximar a percepção da realidade concreta ou conduzir as informações com mais segurança, ao evitar a subjetividade imaginativa do leitor. Depois das ilustrações soltas, desenhos caricaturados e os desenhos cômicos das charges, o formato que se tornou mais frequente, em meio a estas necessidades de explicação e contextualização, foi o das tiras.

¹⁶ A ebullição se iniciou pelas disputas por desenhistas e personagens das tiras a partir de questões comerciais entre o *New York World* e o *New York Journal* que investiram recursos na produção das tiras dominicais e muito dinheiro nos tribunais pelos direitos autorais de criação dos personagens, que levará, posteriormente, a prática de um pastiche criativo na concepção de personagens similares em enredo, formato e aparência que contaminará toda a produção estadunidense.

As tiras começaram a retratar temas diversos, porém, focados na caracterização dos imigrantes, no protagonismo feminino, nas formações de núcleos familiares ou no protagonismo infantil e suas peripécias. Desde as suas origens modernas, por assim dizer, estas imagens desenhadas se envolveram com temas polêmicos relativos ao discurso étnico-racial (relacionado fortemente aos imigrantes), à questão feminina, dentro e fora da família e ao comportamento infantil¹⁷. Destes temas, elegi os dois primeiros para direcionar as abordagens (conforme expresso no capítulo 4), haja vista sua relevância social e a origem as imagens desenhadas.

A disputa pelos leitores e a crescente demanda por desenhistas, tornou o jornal um celeiro de produções diversificadas que se desenvolveram muito rapidamente, em pouco intervalo de tempo e se baseando nas fórmulas de sucesso¹⁸. Que resultaram, por sua vez, em variações do mesmo formato e tema. Surgia um tipo de plágio criativo que perdura até os dias de hoje no universo das produções de quadrinhos, correspondente a (re)incorporação dos temas, estilos, procedimentos, formatos e técnicas implementados pela produção *mainstream* e de cunho comercial. Os jornais começaram a aumentar o número de quadrinhos na edição de domingo e colorir os desenhos. As páginas dominicais, com intuito de atrair mais leitores infantis, dedicavam mais espaço com pranchas de página inteira (meio tabloide), onde o artista não tinha apenas uma linha (tira) para desenhar, mas um conjunto de três ou quatro. Não demorou para que suas sequências de desenho não findassem no terceiro quadro, mas continuassem nos quadros de baixo e consequentes. Os desenhos de páginas inteiras foram uma mudança estética na produção da sequência narrativa que já havia atingindo as tiras, que por serem continuamente desenhadas, incorporaram uma nova dimensão: a narrativa contínua (fortemente influenciada pelos folhetins novelescos dos jornais).

¹⁷ Este momento da história das histórias em quadrinhos é muito bem explorado por inúmeros trabalhos (MARNY, 1988; MOYA, 1977; 1993; QUELLA-GUYOT, 1994; VERGUEIRO, 1985), que listam diversas produções que tem produção semanal nos jornais como *The Little Bears & Tykes* de James Swinnerton de 1892, com histórias infantis que envolvem animais da fauna local e duas crianças indígenas; o famoso *Yellow Kid* de Richard Felton Outcault, surgido em 1895, que retrata as peripécias de um garoto chinês que vive nas ruas de Nova Iorque; *The Katzenjammer Kids* de Rudolf Dirks copiada dos desenhos de *Max und Moritz* de Busch (traduzido no Brasil como “Os Sobrinhos do Capitão”) em 1896, retratando as travessuras de duas crianças alemães; O vagabundo *Happy Hooligan*, de Frederick Burr Opper em 1900; O travesso menino de classe média chamado *Buster Brown* também de Outcault (1902); as viagens oníricas de um garoto em *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, em 1905. E, com personagens femininas de destaque como *Winnie Winkle the Breadwinner*, de Branner, inovando ao retratar uma mulher que trabalha e nunca é retratada realizando serviços domésticos; *Little Orphan Annie*, de Harold Gray, em 1924.

¹⁸ Viana (2013, p.22) esclarece que “a determinação fundamental da produção das histórias em quadrinhos é o capital editorial”, com este termo , refere-se a esta situação histórica onde a luta e disputa por poder entre os dois jornais foi vital para a cristalização da linguagem e formatação dos quadrinhos, atribuindo-lhe muito da aparência que hoje é reconhecida como “quadrinhos”, além de uma gama expressiva de personagens.

Neste momento, por volta do fim do século XIX e início do século XX, nos deparamos com uma maneira de desenhar, com forte tendência cômica, propagada pelos jornais aos quais se reconhece como a efervescência dos quadrinhos e sua gênese moderna. Não demorou para que os desenhos seguissem a mesma trajetória do folhetim, que após constatado o sucesso com o público, eram reunidos e lançados como edição única para o leitor. Quando este movimento atingiu as publicações de tira, nos deparamos com o surgimento das revistas em quadrinhos¹⁹.

Até a década de 1920 nos EUA estas produções de desenho giravam em torno da comicidade e da retração de cenas do cotidiano circundante (família, trabalho, namoro, conflitos urbanos etc.). Apresentavam um traço estilizado na construção dos desenhos, com muita influência das caricaturas (que posteriormente se convencionara chamar de cartunesco, obviamente, devido à forte influência dos traços de cartum e da ilustração desenvolvida nos meados do século XIX). Entretanto, em 1929, surge um novo tipo de produção com aspectos diferenciados tanto no tema, quanto na estética do traço. Surge o quadrinho heroico. Personagens que não são cômicos, que retratam aventuras e ações de desbravamento com cenas perigosas e românticas e com um desenho muito mais realista-naturalista, preocupado com questões de ordem anatômica, de cenários complexos e vestimentas diversificadas e inusitadas. O cotidiano coetâneo cede lugar à ficção e são lançados, no mesmo ano: *Tarzan*, adaptando a literatura de Edgar Rice Burroughs, com histórias na então exótica selva africana e desenhado por Hal Foster; *Buck Rogers in the 25th Century* de Dick Calkins e Philip Nowlan, com aventuras ambientadas no espaço; e, *Dick Tracy*, um detetive com histórias violentas fortemente inspirado nas da máfia que circulavam nos jornais diariamente²⁰.

A disputa comercial, a ausência de legislação e a prática popular de plagiar os elementos criativos levaram ao desenvolvimento de versões destes materiais com esquemas semelhantes. É assim que surgem, pelas mãos do desenhista Alex Raymond, as tiras de *Flash Gordon*, *Jungle Jim* (Jim das Selvas) e *Secret Agent X-9* (Agente Secreto X-9), versões das três tiras citadas no parágrafo anterior, respectivamente.

A “inspiração” em obras de outros artistas, na produção da arte, é um procedimento comum e constante neste campo. Quando a lógica comercial da concorrência midiática atingiu

¹⁹ A primeira publicação do gênero, segundo Moya (1977) foi *Funnies On Parade* editada por Max C. Gaines, em 1933, ainda como edição especial distribuída gratuitamente aos compradores de determinados produtos alimentícios. Tratava-se de um compêndio das tiras publicadas anteriormente nos jornais. Já a primeira produção de quadrinhos em revistas, com material inédito ou sem publicação antecedente em jornal, ocorrerá em 1937.

²⁰ Produção de *Buck Rogers*, segundo Moya (1977) contava, inclusive, com a assessoria de um cientista da universidade chamado Selby Maxwell. Estes detalhes (a consultoria científica e a cobertura jornalística) serão importantes para contextualizar alguns fatores relacionados ao *modus operandi* das HQs estadunidenses que aprofundaremos posteriormente.

estas produções, só fez ampliar seus efeitos e acelerar estas relações de apropriação. O resultado disso foi um constante movimento de reapropriação de temas e estéticas que perdura até os dias atuais.

Depois da influência da mídia jornalística e publicitária na constituição das imagens desenhadas, o segundo elemento importante, durante a trajetória de desenvolvimento da estética destas imagens, ocorrerá com o surgimento dos quadrinhos de aventura (que apesar de não substituírem os cômicos, serão os responsáveis pelo formato dos quadrinhos ao qual este trabalho se concentra). Assim como a reforma estilística implementada pelos desenhistas deste gênero. Elementos constatados por inúmeros autores (COMA, 1977; GUBERN, 1979; MOIX, 1968; MOYA, 1977; VIANA, 2005), que podem ser sintetizados na afirmação de Viana (2005, p. 19):

O gênero aventura vem substituir as histórias em quadrinhos com desenhos caricaturais e histórias cômicas, infantis e/ou familiares que predominam até o final de década de 20. O gênero aventura marca uma mudança formal e de conteúdo. A mudança formal é caracterizada pela substituição dos desenhos caricaturais por desenhos realistas e a mudança de conteúdo, [...] substitui os temas familiares, infantis e cômicos pela tematização da aventura.

Hal Foster e Alex Raymond inauguram o mundo do desenho realista, impondo aos quadrinhos uma nova vertente que idealizava aproximar suas produções da esfera artística. Todos os dois eram desenhistas com formação técnica e acadêmica e impuseram às suas produções as mesmas regras às quais foram expostos e que os preparavam para atuar nas artes visuais enquanto artistas. Movimento este que atacava as críticas que circulavam na época que associavam aos quadrinhos a ausência de qualidade, do bom desenho e sobre o gosto duvidoso do povo apreciador destas publicações. Os desenhos de Foster, segundo Moya (1977, p.47), “[tinham] alta técnica e domínio do claro-escuro, aproveitamento de pena e pincel, alternando blocos e traços em síntese de utilização da má qualidade de impressão jornalística, influenciando o desenho publicitário, como já fizera antes da guerra”. E, quando descreve os desenhos de Raymond, Moya (1977, p.47) não economiza nos elogios:

Seu desenho é o mais belo já visto. Se os gregos fizessem quadrinhos em vez de estátuas, teriam a pureza clássica de sua linha. Seus traços mudaram a concepção do desenho a pincel e pena, influenciando o mundo. Sua enquadração, o ritmo das linhas e o aproveitamento balanceado da página toda, davam um movimento constante às aventuras do Planeta Mongo [refere-se a Flash Gordon]. Era helênico.

As duas ambientações descritas até agora, mostram que ao tratar destas imagens desenhadas (que chamamos de quadrinhos), ora se faz referência às suas inovações estéticas,

ambientadas no mundo da arte, ora se faz às suas relações comerciais, no campo da mídia jornalística. Fator este que nos faz pensar em discutir o problema da imagem desenhada sobre estes dois vieses: da sociologia da arte da comunicação. Antes disso, uma terceira ambientação é importante para compreender todas as implicações deste cenário da imagem desenhada: sua trajetória de desenvolvimento.

A natureza dos personagens heróicos, devido ao contexto das histórias e à constituição de suas personalidades e do próprio gênero em si, conduz para um contexto onde prevalecerá, segundo Viana (2005, p.24), o “maniqueísmo e a indissolubilidade entre ordem e justiça”, amparadas, por sua vez, ainda segundo este autor, numa moral burguesa, fortemente influenciada pelas crises sociais e econômicas do período. O herói passa a personificar a imagem do restaurador da ordem. E as bases que definem os heróis serão as mesmas do super-herói. E quem é este super-herói? Ele suplanta, em posição superior, toda e qualquer habilidade humana (heroica) e por isso, não pode ser questionado quanto às suas habilidades. Elas são o indicativo de suas potencialidades. Os super-heróis são donos de habilidades proeminentes à própria realidade em si. Força, velocidade e resistência descomunais; ler mentes, voar, emitir raios, controlar o clima, o fogo, o ar, a água e assim por diante. Essencialmente, o super-herói é definido pelo verbo “ter”. Ele tem algo que uma pessoa comum não poderá ter, pois sua possessão é em decorrência não de uma habilidade construída, mas de um dom que lhe foi atribuído, pela nascença ou pelo acidente, logo improvável de ser reproduzido com os mesmos fins. Sem querer ampliar a discussão (o que pode ser feito ao consultar Viana [2005] e Reblin [2008]), o super-herói é aquele que supera o herói. E as múltiplas possibilidades criativas de imaginar estas condições levaram os roteiristas a um mudo enorme de possibilidades.

Da mesma forma que as criações no gênero heroico se autoplagiaram, produzindo uma quantidade enorme de produções semelhantes, ocorreu com o surgimento do gênero super-heróis. É em 1938 que é publicada a primeira revista de histórias em quadrinhos com o gênero de super-heróis. Isso ocorre com o lançamento do personagem *Superman* na revista *Action Comics* n. 1. No ano seguinte, já estavam disponíveis diversos outros: *Batman*, *Namor*, *Tocha Humana* e *Capitão Marvel*. A possibilidade de idealizar personagens com superpoderes preencheu toda a atenção dos roteiristas, inaugurando um gênero dentro dos quadrinhos que até hoje faz sucesso e não cessou a produção. Estes quadrinhos desenvolveram um movimento de autorreplicação. Há um movimento incessante, iniciado naquelas disputas comerciais entre os jornais, que levou a produção das imagens desenhadas a um procedimento de reprodutibilidade auto imposto. Em parte, isto foi devido à sua natureza artística: costume

amparado no discípulo que copia seu mestre e mentor, reproduzindo seus traços, sua técnica e sua arte; em parte, devido à natureza das relações midiáticas que se desenvolveram naqueles jornais, na disputa por leitores e na crescente demanda por novas produções.

Além do fator estético – ao replicar produções com características semelhantes, havia o fator da reprodução do “social”. Desde os desenhos cômicos que se processa a prática de desenhar com base nas informações do cotidiano circundante (coetâneos), daquilo que acomete as pessoas comuns no dia-a-dia. Os quadrinhos heróicos de aventura colaboraram acrescentando a necessidade de que o traço do desenho acompanhasse o traço da realidade, libertando o roteiro para incorporar os personagens, mesmo que fantásticos. O desenvolvimento da ficção científica foi um agente mediador desta relação entre realidade palpável e criação artística, e, mais especificamente, a superaventura. (Retornarei a esta problemática no capítulo 3.) Os quadrinhos se destacaram como imagens desenhadas que contavam histórias mirabolantes, fictícias, mas cuja qualidade permitia uma verossimilhança com a realidade. Não se trata de produzir imagens meramente fantasiosas e abstratas, mas atingir o equilíbrio entre o real e o imaginado. Este tipo de narrativa foi sua principal força propulsora.

Foi esta incorporação à linguagem da narrativa que levou os quadrinhos a serem considerados, por muito tempo, uma forma de literatura visual ou de imagens. Entretanto, não serão aqui retomadas as várias abordagens que aproximaram os quadrinhos da literatura ou até das artes visuais (sem perder sua defesa como expressão artística particular e única). Entretanto, tenho consciência do quão complicado é se livrar totalmente do peso do texto: “(...) é difícil falar de imagem sem relacioná-la à palavra.” (BAUCAR, 2005, p. 144). Muitos críticos ainda nos dias de hoje relacionam um bom quadrinho a uma boa história. Ainda assim, boas histórias não se sustentam apenas com boas palavras, quando o fazem, deixam de ser quadrinhos e passam a ser Literatura, ou qualquer outro produto intersemiótico. Também não apenas o desenho garante uma boa leitura. São a união destes dois, mais alguns outros componentes, que garantem se configurarem como HQs. São um conjunto de formas visuais (mesmo o texto, em sua forma onomatopeica) totalmente adaptáveis às necessidades ficcionais os elementos mais importantes da criação dos quadrinhos: “[...] as formas influenciam [...] partes importantes do ato de se contar uma história: [...] são a fundação literal do desenho. Elas permitem ao artista construir um elemento ou objeto de sua estrutura básica até o menor detalhe” (JANSON, 2005, p. 18), atesta um desenhista de super-heróis.

Governam o fazer quadrinhos, os princípios de como são enquadrados e representados, como o olhar é guiado e como se desenvolve a importância do que é visto pelo expectador.

Como “palavras e imagens se combinam para criar efeitos que nenhuma delas poderia criar separadamente” (MCLOUD, 2006, p.04). Quando McCloud (2006) enumera escolhas básicas para a construção da imagem nos quadrinhos, lista cinco situações: momento, enquadramento, imagens, palavras e fluxo. Percebe-se nesta situação que as palavras são 1/5 do fazer quadrinhos e os 4/5 restantes se constituem de arcabouços visuais, sintaxes gráficas que configuram a leitura visual das HQs.²¹

A definição própria do que seria uma HQ também não foi o foco deste trabalho, tendo em vista grandes ensaios mais elucidativos (LUYTEN, 1989; MCLOUD, 2005) que terminam por concordar que as HQs são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir respostas no expectador” (MCLOUD, 2005, p. 20). A definição supracitada apresenta os quadrinhos como **imagens**, e não propriamente como textos. É esta particularidade da imagem nos quadrinhos, ou melhor, como imagem desenhada, que interessa a esta pesquisa.

Para compreender e seguir esta dimensão da imagem desenhada se faz ainda necessário um breve percurso pelo desenvolvimento da imagem sobre outros aspectos, que não aqueles desenhados, anteriormente descritos, que são relacionados, principalmente, à fotografia. Esta expressão se desenvolveu muito próxima aos quadrinhos e ganhou maior importância teórica e metodológica na academia. E mantém de suas origens até os dias atuais, ligações e influências importantes (com o desenho), ao qual me deterei a seguir.

1.3. A Imagem Fotográfica

O desenvolvimento da imagem fotográfica já nasceu associado à imagem desenhada. Isto é, os princípios e técnicas da fotografia começaram antes mesmo do uso fotográfico, da criação das técnicas de revelação, do filme e do papel fotográfico. Os pintores e desenhistas já usavam os princípios da câmera escura (elemento básico da fotografia) para compor suas obras e registrar a realidade (principalmente figuras humanas).

Diversos estudos que retomam a história da fotografia (MARTINS, N. 2010; VIEIRA, 2014), defendem que por volta de 1554 já há registros da idealização e/ou uso de uma câmara

²¹ Esta hipótese nos ajudaria a defender a tese que *Yellow Kid*, por mais que desejem alguns, não se configuraria como a forma inaugural de quadrinhos, já que a tão mencionada característica que o elevaria a esta categoria (os textos estampados nos camisolões e nos muros das histórias) não representam sumariamente a essência magna das histórias em quadrinhos. Encontramos produções institucionais com desenhos estáticos, muitas vezes figurativos em fundo branco ou neutro, em que existem muitos balões, diálogos e narrativas, mas por não contarem com um processo de movimento ou sequencialização, não são reconhecidos pela comunidade como quadrinhos e sim por cartilhas ou ilustrações.

escura por Leonardo Da Vinci²². E o mesmo objeto aparece em diversas ilustrações ao longo dos séculos XVI e XVII, em diversas publicações ensinando o uso da câmera escura e suas potencialidades, sempre relacionadas ao desenho (Fig. 1.18 a 1.20). Não demorou que pessoas de diferentes locais desenvolvessem diferentes técnicas com os mesmos objetivos: registrar aquilo que o olho vê com certa automação e durabilidade que não dependesse da habilidade dos pintores/desenhistas.

A fotografia é fruto de uma série de processos e contribuições de diferentes pessoas que descobriram diferentes formas de capturar e preservar as imagens projetadas pelas câmeras escuras (sem usar o recurso dos traços e linhas do desenho). Boa parte destas descobertas ocorreram com mecanismos desenvolvidos em experimentos de física, nos estudos de óptica e outros em química, a partir da descoberta dos reagentes sensíveis à luz. Estas técnicas desenvolvidas pelas necessidades dos desenhistas, quando aliadas às técnicas de impressão de imagem, particularmente associadas à litogravura²³ serão decisivas para o desenvolvimento da fotografia.



Fig. 1.18 – A câmara escura (ou obscura) era uma caixa vedada com um furo onde a luz projetava o objeto a sua frente dentro da câmara. Seu uso aparece associado às práticas de desenhistas e pintores.

²² Outras fontes apontam momentos anteriores, como é o caso do fotógrafo alemão e professor de história da fotografia, Werner Nekes (2005, [s.p.], traduzi.) que em seu site, defende o seguinte: “O princípio óptico relevante já foi reconhecido no século IV A.C. pelos matemáticos moísta na China e por Aristóteles (384-322 aC). Aristóteles observou que durante um meio eclipse do sol, visto através da folhagem de uma árvore, aparecia múltiplos reflexos das imagens invertidas do céu; o princípio da câmara obscura é de fato um fenômeno natural. A copa da árvore continha uma multiplicidade de espaços escuros. Por volta de 1038 o erudito árabe Ibn al Haitham (965-1040 dC), se tornou a primeira pessoa a descrever com precisão o princípio da câmara escura.”

²³ A técnica da litogravura se desenvolveu durante a grande produção de ilustrações e pela necessidade de impressão destas imagens com melhor qualidade e com cores. A técnica consiste numa reação química de repulsão entre a água e os pigmentos gordurosos que traçam os riscos sobre a pedra lisa. A lógica de impressão litográfica foi decisiva para a continuação das pesquisas e experimentos de outras substâncias que tivessem efeitos semelhantes e dependessem menos das mãos dos desenhistas.

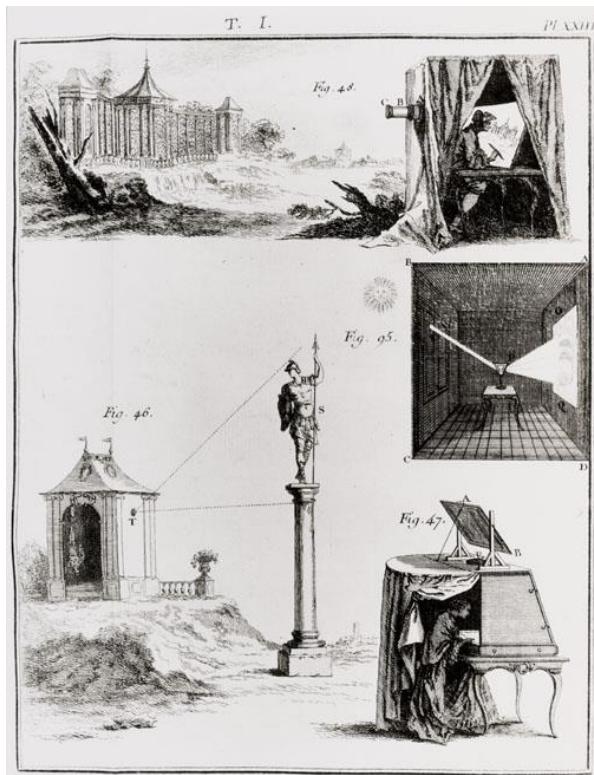


Fig. 1.19 – Ilustrações de diversos modelos de câmeras obscuras de Giovanni Battista della Porta (1535–1615), publicados no *Magia Naturalis* em 1558. Todas enfatizando seu uso na prática do desenho.

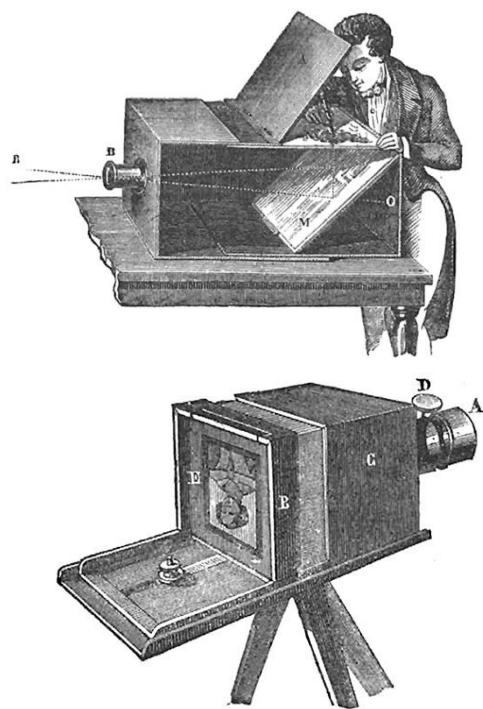


Fig. 1.20 – Ilustrações de 1859 explicativas das primeiras câmeras obscuras portáteis, ainda exibindo sua função de apoio ao desenhista. O que se desenvolveu foi uma tentativa de resguardar estas imagens projetadas, a partir da descoberta e controle dos reagentes químicos.

Foram diversos experimentos e descobertas diferentes voltadas para a preocupação com a captura da imagem. É só em 1826 que o registro fotográfico se desenvolve no trabalho de Joseph Niépce sobre a vista de telhado de seu ateliê²⁴. A foto era uma captação, mediada por elementos químicos em reação com a luz (Heliografia). O pintor Jacques Daguerre, em 1839, desenvolve um mecanismo e um experimento público onde é revelada a fotografia (chamado naquele momento de Daguerreotipo ou “espelhos com memória”)²⁵. William Henry Fox Talbot, em 1841, aperfeiçoa o sistema e desenvolve um meio mais eficiente de

²⁴ Kossoy (1980) defende, em um estudo específico, que foi um francês chamado Hercules Florence que viveu no Brasil, em 1832, que conseguiu, de forma pioneira, produzir fotografias ainda em 1833. Tais informações são baseadas em um diário onde o francês relata a descoberta de um processo de impressão fotográfica com o uso de chapas de vidro e papeis impregnados com nitrato de prata, inclusive já as nominando como *photographie*. Segundo Kossoy (1980) a primeira fotografia no Brasil é produzida pelo abade francês Louis Compte, com um daguerreotipo em 1840. Curiosamente, o mesmo Florence foi um retratista habilidoso que desenvolveu diversos estudos sobre grupos indígenas de várias regiões brasileiras. Seus croquis não apenas apresentavam as feições e vestimentas dos grupos, mas a organização do espaço na oca e diversas práticas culturais. Com seu trabalho temos um bom registro do desenho etnográfico, antes mesmo de a fotografia assumir esta função. (Retomo esta discussão no capítulo 2)

²⁵ A revelação consiste na oxidação da substância sensível à luz (no caso, o iodeto de prata) a partir de seu contato com outra substância (vapor de mercúrio), que interrompe o processo da luz que é fixado (com sal de cozinha) no papel.

suspensão da revelação, como um meio de impressão/reprodução a partir do negativo-positivo que permitirá a cópia das imagens (Talbotipia)²⁶. Talbot desenvolvia suas impressões através do contato entre o objeto e o papel. Estes experimentos foram nominados de “desenhos fotogênicos”. Nos anos seguintes, a fotografia se populariza através do registro das imagens das pessoas, em estúdios (chamados de *carte-de-visite*²⁷) e com a abertura de ateliês específicos para a produção das fotografias. (MARTINS, N., 2010; SALKED, 2014; VIEIRA, 2014).

A novidade tecnológica e sua associação com a modernidade tecnológica talvez sejam as responsáveis pela grande penetração da fotografia. Segundo Kossoy (1989, p.15):

[...] teria papel fundamental enquanto possibilidade inovadora de informação e conhecimento, instrumento de apoio à pesquisa nos diferentes campos da ciência e também como forma de expressão artística. [...] O mundo, a partir da alvorada do século XX, se viu, aos poucos, substituído por sua imagem fotográfica. [...] [tornou-se] portátil e ilustrado.

A fotografia nasceu como técnica e instrumento dos retratistas como meio necessário para ampliar a capacidade de registrar a realidade. Captar elementos que auxiliassem a produção de imagens no registro dos elementos e seu reconhecimento por parte do público. A fotografia ajudou a consolidar esta “civilização da imagem” (KOSSOY, 1989), a partir do momento que populariza seu acesso. Encantou a sociedade pela sua celeridade, nitidez, imediatismo e baixo custo na reprodução e distribuição, comparado com a produção dos desenhistas e pintores.

As relações da fotografia com a arte sempre foram conturbadas e proximais (apesar de hoje a fotografia ser considerada uma expressão artística). As artes visuais sempre sofreram sua influência (desde o surgimento do impressionismo, já que a primeira exposição desta “escola” foi realizada em um estúdio do fotógrafo Felix Nadar)²⁸. A popularização e mediação comercial da Kodak, ao tornar qualquer um “fotógrafo”, afastaram, por mais tempo, a fotografia de sua consolidação enquanto expressão artística. E, por fim, foi sua crescente utilização jornalística que foi responsável tanto pelo afastamento como pela sua

²⁶ Talbot usou o estudo de um químico chamado John Herschel, ao qual a história atribuiu a criação do termo *photography*, que descrevia as propriedades do tiossulfato de sódio, que permitiu um melhor controle do processo de oxidação da luz, deixando a imagem mais nítida e resistente para a reprodução.

²⁷ As *carte-de-visite* popularizaram a imagem de um modo só semelhante aos *toba-e* no Japão nos meados de 1700 ou com as fotografias obscenas também na França de 1850. As *carte* eram retratos de bolso, com custo muito baixo de produção e comercialização, cuja produção era tão massiva que começaram a ser colecionáveis, principalmente devido à variabilidade de retratos de personalidades famosas.

²⁸ Inclusive surgiram expressões que tentam mesclar as duas linguagens como o Pictorialismo como os trabalhos de Julia Margaret Cameron ou o Dadaísmo de Marcel Duchamp e, posteriormente, a Pop Arte de Andy Warhol, sendo vista, nestes momentos, como um instrumento de vanguarda estética.

reaproximação da percepção enquanto arte (que será crescente, apesar da letargia), primeiramente nos jornais impressos e, posteriormente, na publicidade.

A fotografia se desenvolveu, portanto, como uma técnica de expressão que é ao mesmo tempo, linguagem e objeto visual (fruto da linguagem). Da mesma forma que desenho ou pintura são linguagens e técnicas, mas também produtos e objetos vívidos, por eles derivados. E, da mesma forma que o desenho foi empregado na produção de imagens que auxiliavam o trabalho de um pesquisador, não tardou para que a fotografia seguisse o mesmo caminho. As fotografias começaram a ser empregadas no jornalismo, na antropologia e até como meio de interação cultural e expressão artística independente. Em todos estes espaços a dimensão realista é imprescindível para fluir a mensagem do objeto-fotográfico.

A fotografia jornalística surge como meio de atribuir credibilidade à informação do texto jornalístico, informar imageticamente, formalmente, visualmente, um dado da realidade. Convencionou-se, neste subgênero, a máxima do flagra, da captura inconteste de um fato, por si só definível.

Cartier-Bresson (1952) ao descrever seu processo fotográfico e sua visão da fotografia atribui destaque ainda à questão da forma material das imagens. É a composição geométrica aliada às significâncias do momento, o que dá vida à fotografia e transforma a imagem em narrativa:

O que realmente é uma reportagem fotográfica, uma imagem-narrativa (*picture-story*)? Às vezes, há uma imagem única, cuja composição possui tal vigor e riqueza, e cujo conteúdo se irradia tanto a partir dele que esta imagem única contém toda uma história em si mesma. Mas isso raramente acontece, os elementos que, juntos, podem tirar faíscas de um assunto, muitas vezes são espalhados - quer em termos de espaço ou de tempo - e reuni-los pela força é "encenação", e, eu acho uma traição. Mas, se é possível fazer imagens do "cerne", bem como fazer as faíscas saírem do assunto, aí sim, esta será uma imagem-narrativa; e a página serve para reunir os elementos complementares que são dispersas ao longo de várias fotografias. A imagem-narrativa envolve uma operação conjunta do cérebro, do olho e do coração. O objetivo desta operação conjunta é descrever o conteúdo de algum evento que está no processo de desdobramento, e para comunicar impressões. Às vezes, um único evento pode ser tão rico em si mesmo e em suas facetas que é necessário mover-se ao redor dela em busca para a solução do problema que representa - para o mundo é movimento, e você não pode ser parado em sua atitude em direção a algo que está em movimento. [...] A memória é muito importante, especialmente no que diz respeito ao recolhimento de todas as fotos que você tirou enquanto você foi galopando na velocidade da cena em si. [...] Fotografia implica o reconhecimento de um ritmo no mundo das coisas reais. (CARTIER-BRESSON, 1952, p.5-9. Traduzi.).

Isto é, mesmo na fotografia, a ideia de capturar uma imagem perpassa pela necessidade do fotógrafo construí-la, racional, emotiva e semioticamente. Busca assim,

conseguir o momento decisivo pela própria ação de seu corpo ao se abaixar, sentar, mudar o ângulo da câmera. É seu olhar que captura as formas geométricas da imagem, atribuindo-lhe sentido:

A câmera nos permite manter uma espécie de crônica visual. Para mim, é o meu diário. Nós foto-repórteres, somos pessoas que fornecem informações para um mundo com pressa, um mundo ponderados para baixo com preocupações, propensas a cacofonia, e cheio de seres com uma fome de informações, e precisando o navio companheiro de imagens. Nós, fotógrafos, no curso de tirar fotos, inevitavelmente, fazemos um juízo sobre o que vemos, o que implica uma grande responsabilidade. Estamos, no entanto, dependentes das impressões, uma vez que é para as revistas ilustradas que nós, como artesãos, entregamos a matéria-prima. (CARTIER-BRESSON, 1952, p.13. Traduzi.).

É assim que se caracteriza o que ele chamou de “instante decisivo” no ato fotográfico:

Você espera e espera, e, finalmente, você pressiona o botão - e você sai com a sensação (embora você não saiba o porquê) que você realmente tem alguma coisa. Mais tarde, para fundamentar o presente, você pode tirar uma cópia da imagem, traçar-lhe as figuras geométricas que surgem em análise, e você vai observar que, se você disparou o obturador no momento decisivo você instintivamente fixou um padrão geométrico sem o qual a fotografia estaria sem forma e sem vida. (CARTIER-BRESSON, 1952, p.9. Traduzi.).

O suporte do fotojornalismo é o mesmo que recai sobre todas as imagens que se relacionam com as mídias. Cartier-Bresson já identificava a dupla dimensão das imagens fotográficas e sua dependência do sentido e da forma, que apesar de tecer suas percepções em torno da produção da imagem fotográfica, são questões e ambientações que acompanham o processo de produção das imagens de uma forma geral (como apresentei nos tópicos anteriores):

Para mim, a fotografia surge de um reconhecimento simultâneo, numa fração de segundo, a importância de um evento, bem como de uma organização precisa de formas que darão ao evento a sua expressão adequada. Acredito que, através do ato de viver, a descoberta de si mesmo é feita em simultâneo com a descoberta do mundo que nos rodeia, que pode nos moldar, mas que também pode ser afetado por nós. Deve ser estabelecido um equilíbrio entre esses dois mundos - um dentro de nós e um fora de nós. Como o resultado de um processo recíproco constante, estes dois mundos formam um único. E é este mundo que temos de comunicar. Mas isso só cuida do conteúdo da imagem. **Para mim, o conteúdo não pode ser separado da forma. Por forma, eu quero dizer uma organização rigorosa da interação de superfícies, linhas e valores.** É nesta organização que nossas concepções e emoções se tornam concretas e transmissíveis, pela fotografia, através da organização visual resultante apenas de um instinto desenvolvido. (CARTIER-BRESSON, 1952, p.16, grifos meus. Traduzi.).

Além de retomar todo um debate filosófico sobre o que é a imagem, pela fotografia, se propiciou uma discussão mais apurada sobre a questão da manipulação da imagem (que desde seu surgimento se mostrou uma técnica com muitos experimentos de inserção ou retirada de objetos, além de servir de base para a criação dos efeitos especiais no cinema), da fotomontagem e de sua percepção enquanto agente de reconstrução de realidades e de simulacro (BAUDRILLARD, 1992). Seu impacto foi tão devastador no campo da percepção que Santaella e Nöth (2001) propõem que ocorreu uma mudança de paradigma ao estabelecer que a imagem deve ser analisada sobre três modelos: pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico. Isto é, imagens bidimensionais produzidas à mão; imagens capturadas por meio mecânico; e, por meio digital, respectivamente. Ao estabelecer sua tipologia, a fotografia não apenas nomeia os estágios, mas é o ponto central das mudanças de percepção.

Benjamin, em um pequeno ensaio de 1931, já adiantava boa parte dos problemas contemporâneos suscitados pela fotografia: “A fotografia torna, pela primeira vez, consciente o inconsciente óptico, assim como a psicanálise revela o inconsciente instintivo” (BENJAMIN, 2012, p.94). Primeiro, por identificar que a fotografia traz informações que existiam, eram reais, mas que não eram perceptíveis pelo olhar (como os movimentos de um cavalo em corrida, revelados pelas fotos de Muybridge). Segundo, por um movimento contrário. Ao mostrar algo, atribui-lhe veracidade pelo simples fato de ser registrado enquanto fotografia. A mecanização permitiu ainda um maior domínio sobre a obra (pela miniaturização) e a percepção (pela capacidade de identificar as particularidades, antes invisíveis), além de uma democratização da arte.

Esta libertação da produção de imagens que foi percebida por toda a sociedade, teve seu grande auge em 1888, com o lançamento de uma máquina fotográfica compacta, produzida pela Kodak de George Eastman, nos EUA, com o famoso slogan: “*You press the button, and we do the rest*”. A fotografia popular de família ou de momentos familiares resultou numa convenção informal sobre o que é (ou pode ser ou como pode ser) representado:

É óbvio que na grande maioria das vezes, fotos familiares mostram ocasiões felizes [...] no qual as pessoas se voltam para a câmera e sorriem (diga xis!), as vezes fazendo poses divertidas. Ironia é que os ‘momentos felizes’ gravados existiam apenas para fazer a fotografia. Na maioria dos casos, essa pequena ‘ficcão’ é bem compreendida e forma parte do ritual de fotos caseiras [...] [entretanto] a fotografia desempenhou um papel central no desenvolvimento da ideologia contemporânea de família [...], podendo ter feito que todas as famílias parecessem mais ou menos iguais. (SALKELD, 2014, p.33).

Parece que a popularização da fotografia agiu como um agente de reforço da ideia de convenção cultural e consenso sobre quais são os momentos e poses fotografáveis. E tal

impacto foi decorrente da disponibilidade e automação do processo de registro fotográfico, além é claro, da mútua exibição às fotografias anteriores sobre o tema. Deparamo-nos, mais uma vez, com uma ação pela qual a produção de imagens na sociedade segue padrões instituídos pelo próprio mecanismo. O que parece haver é um consenso em como produzir a imagem.

O que alimentou boa parte dos debates sobre a fotografia foi seu papel modificador na questão da percepção da realidade (ou na tensão entre realismo e realidade) ou na questão de autenticidade do fato retratado. Se a foto foi ou não manipulada, se a cena fotografada foi ou não dirigida ou encenada, que darão lugar, posteriormente, ao problema de como ler estas imagens.

Não vou me aprofundar sobre o olhar fotográfico, o que pode ser visto em outros trabalhos (Cf. FREEMAN, 2012; GERVEREAU, 2004; LESSER, 1999; SALKELD, 2014; SONTAG, 2004), mas, por ora, os aspectos da construção da imagem fotográfica já me são suficientes pra defender os pontos concernentes e proximais com a imagem desenhada. (Retomarei esta discussão já no próximo capítulo ao discorrer sobre o uso metodológico das imagens nas ciências sociais e justificar o porquê da apropriação de métodos deste campo na minha pesquisa).

1.4. A Imagem Desenhada e as Outras Imagens: Aproximações

Nos tópicos anteriores busquei descrever, em breves momentos, como a imagem se manifestava em diferentes vertentes, enaltecendo características que são importantes para compreender as implicações da imagem desenhada. De seu uso na ciência natural, biológica e geográfica e de como, nestes ambientes, a imagem desenhada assume um status diferenciado de registro e meio de compreender a realidade que não é compartilhado em igual nível com as ciências sociais ou outras formas de conhecimento.

Com o advento da fotografia a noção de imagem é reconfigurada e passa a ocupar novos espaços de representação, influenciando diversos segmentos (da arte, do entretenimento, do comércio e até da informação jornalística) e despertando novos interesses da ciência. Algumas considerações que os teóricos das imagens fotográficas fizeram sobre a fotografia são completamente incorporadas pela imagem desenhada. É o caso das definições de Cartier-Bresson do instante decisivo que já eram buscadas pelos desenhistas na constituição de suas

imagens. A observação e o registro de memória, além desta racionalização de base emocional que busca vincular o momento com a forma. Se antes se achava que as imagens não faziam isto, eram aleatórias, com as teses de Cartier-Bresson se mostrou que a imagem, mesmo quando capturada em um instante por um objeto mecânico e uma reação físico-química é um produto racional derivado da ação do indivíduo. Se esta racionalização acomete a fotografia, é ainda mais evidente e impactante na constituição dos desenhos. E ainda mais, em diversos momentos é possível perceber como as questões formais e técnicas (tipo de lente e aparelhagem, iluminação, distância entre o objeto e o fotógrafo, entre outros elementos técnicos) influem na escolha e no registro da imagem fotográfica. O ato fotográfico para Cartier-Bresson é uma mediação entre o individuo, a máquina e o contexto ambiental. (Mediação que é, antes de tudo, simétrica).

Quando se faz fotografia de moda ou fotografia publicitária ainda é forte a influencia do desenho, seja como técnica seja como desígnio (projeto, design). Os artistas idealizam suas imagens antes mesmo de fotografá-las. Há um conceito visual que precisa tomar forma para se vivificar nas imagens captadas pela câmera (Fig. 1.21 e 1.22). Em outras palavras, em vários tipos de fotografia - artística, publicitária, de moda, ensaística e até fotojornalística, como alguns estudos têm revelado (Cf. LEITE, 2000; SOUSA, 1998), há um planejamento da constituição da imagem no qual o fotógrafo faz um esboço da composição em lápis, criando um desenho da imagem ou de sua proposta de imagem.

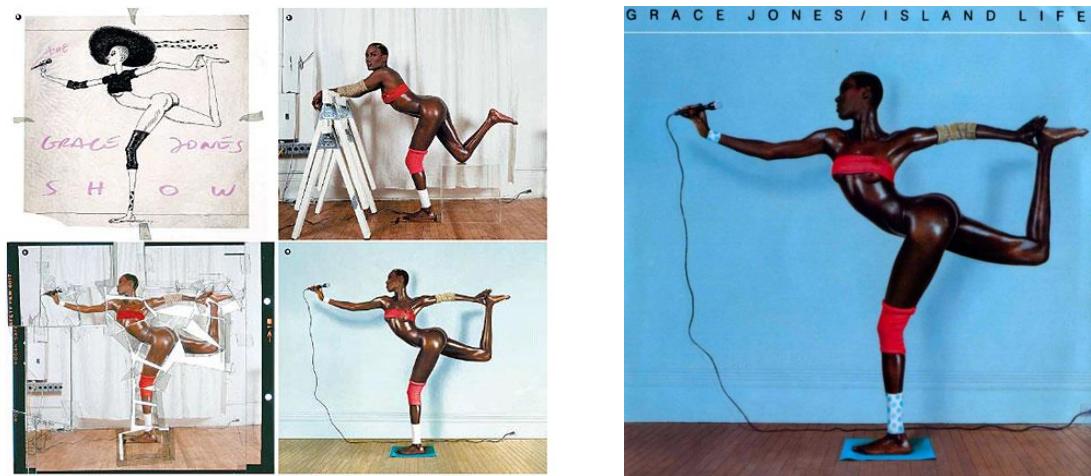


Fig.1.21 e 1.22 – Estudos (rafe) em desenho, ensaio fotográfico, montagens das fotos (fotomontagem) e versão final para a capa do LP de Grace Jones *Island Life*. Foto publicado na revista New York, em 1978 de Jean Paul Goude. O imediatismo da fotografia submisso ao planejamento do desenho.

Da mesma forma há o caminho inverso. Desenhistas usam fotografias para desenhar seus personagens e cenários, incorporando a visão fotográfica no desenho (mostrarei esta

prática no capítulo 3). É a imagem de referência para coisas que o desenhista desconhece ou não consegue reconstituir de memória. A foto passa então a ser um recurso mnemônico ao desenhista. E no caso dos retratistas e caricaturistas, quando da impossibilidade de desenhar pelo modelo-vivo, usa-se o modelo-por-foto. Assim, inúmeros processos que acometem as fotografias passam para o desenho devido a sua utilização.

Também é de conhecimento que o cinema²⁹ tem tido constantes aproximações com os quadrinhos, se apropriando de criações estéticas como no caso de Winsor McCay, Bud Fisher e Pat Sullivan que criaram efeitos nos desenhos de suas HQs que terminaram por ser nominados no cinema como o *zoom in/out* (em *Little Nemo in the Slumberland* de McCay), por exemplo, ou ainda, os grandes planos gerais publicados pela primeira vez em 1906 e que só aparecerão no cinema em 1910, como as perspectivas aéreas e panorâmicas desenvolvidas em 1910 e que só serão utilizadas no cinema em 1916, entre outros recursos que não cabe aqui se deter. Outras produções e personagens de quadrinhos surgem com evidente influência do cinema como é o caso de Dick Trace, influenciado pelos filmes de gangster, Tarzan e Jim das Selvas, pelos filmes do próprio Tarzan e King Kong, cujas proximidades estéticas já haviam sido identificadas pelos críticos:

A plenitude horgarthiana seria alcançada em admirável síntese & [sic] intensidade estética, quer nos planos centrados em exatas espirais, quer no geometrismo dos enquadramentos (que tem a mesma força expressional dos enquadramentos de Eisenstein e Antonioni, mestres do cinema). (CIRNE, 1970, p.35).

E também:

A montagem elíptica, que é também própria do cinema, serve para suprimir redundâncias e tempos mortos na articulação de gravuras significativas, ao mesmo tempo que permite ao leitor a reconstituição ideal do *continuum* narrativo, ao suprir mentalmente os ‘vazios’ entre gravuras consecutivas. (GUBERN, 1979, p.67).

Ou ainda, como diz Gubern (1974, p.92. Traduzi.): “O cinema e os quadrinhos caminham juntos ao incorporarem a sensibilidade popular.”. E também McCloud (2006, p. 204) lembra que não só os quadrinhos tiveram uma associação com as tecnologias de fruição que “passaram a ser definidas por elas”, como o cinema com a câmera ou a música com o instrumento que a produz, e os quadrinhos com a impressão gráfica.

Esta aproximação também se deu com as *gags* que se proliferaram nas tiras dominicais dos jornais americanos, fato também experimentado no cinema:

²⁹ No Apêndice B explorei um pouco mais demoradamente os elementos de constituição da imagem cinematográfica e suas proximidades com a imagem desenhada.

A mais antiga forma de narrativa completa no cinema é a gag, uma breve piada visual cujo desenvolvimento narrativo tem duas fases, a preparação e o desfecho inesperado. As curtas histórias contadas nas gags adaptavam-se bem à breve duração dos primeiros filmes. Por incluírem uma surpresa, as gags têm a temporalidade típicas das atrações contendo uma interrupção que finaliza a história sem permitir que a ação peça um desenrolar posterior do enredo. (GUNNING apud COSTA, 2006, p.33).

As *gags* também foram o berço de desenvolvimento dos quadrinhos no séc. XIX. As tiras cômicas ou tirinhas dominicais inundaram a produção ocidental tanto na Europa quanto nos EUA. Esta recorrência de gênero seria uma característica da época ou uma situação estética compartilhada por estas expressões artísticas (de ordem da imagem)? Ou uma influência recíproca entre estas linguagens (?): “por sua qualidade enquanto meio de comunicação de massa, os quadrinhos continuam a influenciar, uma vez que já foram influenciados pelas reações e acontecimentos protagonizados por aquelas coletividades. (...)” (GUBERN, 1974, p. 83. Traduzi.).

Outra relação de aproximação com os quadrinhos ocorre com os filmes mudos. Os intertítulos e os balões das HQs se equiparam ao cinema mudo. Os críticos, pela introdução do som nos filmes, não ousam agendar seu surgimento a partir desta introdução tecnológica, afinal, não encontra filme hoje que não se utilize dos recursos de som. Entretanto, a sonorização está para o cinema tanto quanto a balonização está para os quadrinhos, mesmo assim, ainda há críticos enaltecedo a introdução do balonário como fator decisivo a linguagem que conhecemos hoje. Também foi uma preocupação frequente no cinema a tentativa de estabelecer relações temporais e espaciais entre os planos, fato acompanhado de perto pelas HQs.

O cinema já com as primeiras animações de McCay e Disney começaram a utilizar desenhos esquematizados para organizar na fotografia fílmica, o recorte do ângulo, melhor enquadramento, melhor sucessão (transição de imagens) para o *design* do filme. Os chamados *story boards* são um tipo de história em quadrinhos metodologicamente usado como instrumento na concepção ou nas primeiras etapas da produção de um filme. Neste momento as linguagens da imagem desenhada e da imagem cinematográfica se mesclam criando um novo gênero estético com aplicações e linguagem próprias. Ainda assim, nos deparamos com certa dependência ou influência recíproca entre as duas expressões. Da mesma forma que os primeiros desenhos animados foram feitos por cartunistas, a produção dos *story boards* conta com profissionais que são desenhistas e que circulam pelo mundo da produção de imagens desenhadas (caricaturistas, cartunistas, chargistas, quadrinhistas etc.). A possibilidade de

incorporação de linguagens entre as duas áreas pela simples circulação do profissional é significativa³⁰.

Apesar de o desenho produzir imagens através de pigmentos secos e, de maneira mais tradicional, dos pós secos ao lápis, do giz de cera ao pastel, do carvão à sangria, do bitmap ao vetor matemático, e, se utilizar de madeiras, bicos de pena, pontas de metal, canudos ou hastes articuladas, do *mouse* à caneta *scan*, o desenho hoje pode ser simplesmente idealizado e nem se utilizar de nenhum destes instrumentos, isto é, ser apenas concebido. Assim, aquelas modalidade que tanto os críticos e curadores gostam de se referir são anti-naturalizadas na expressão artística atual. A técnica mista que incorpora tudo que for elemento é o grande lápis do desenhista contemporâneo. Se isto é visto nos artistas plásticos de hoje, por que não se encontraria nos demais segmentos artísticos? Se da botânica, passando pela indústria mecânica até o cinema e a moda, se utilizam do desenho, não é difícil concebê-lo como uma imagem-ferramenta de elevada expressão artística. O que se diria então ao avaliar outro segmento que é representado puramente pelo desenho? Afinal, ao falar em “Histórias em Quadrinhos” é a imagem de algo desenhado e que narra uma história que se concretiza na mente do expectador.

Essencialmente ligado ao desenho, os quadrinhos são sua própria imagem representativa. Quando o desenho é retomado nos estudos acadêmicos, “[...]tem sido precariamente, apenas como técnica e ‘alguma’ história. [...] quase sempre, nem desígnio, nem intenção, nem design, mas somente reprodução de algumas habilidades e aprendizado de técnicas.” (FRANGE, 1995, p.23-24). E não é difícil encontrar vários manuais que já estipularam esquemas que gerenciam este processo criativo no desenho da anatomia, das roupas, faces e expressões corporais, da perspectiva, narrativa visual, composição e ângulos em suas mais diferentes técnicas (ACEVEDO, 1990; EISNER, 1989, 2005; JANSON, 2005).

Antes de tratar destas ligações, busquei neste capítulo discutir como se dá a transição do conceito de imagem e as particularidades que foram sendo agregadas ao especificar tipos de imagens produzidas por outros segmentos estéticos que mantêm relações intrínsecas uns com os outros, na tentativa de traçar um esquema que permita, num segundo momento, perceber suas mais diversas associações e aplicá-las aos quadrinhos.

³⁰ Em um estudo anterior (Cf. BRAGA JR, 2005; 2011), com o objetivo de explicar a forma contemporânea do “mangá nacional” e como se processam os esquemas de hibridização nesta produção, retomei as situações históricas que levaram à criação do layout do mangá moderno pelo aproveitamento da produção de esquemas de *story boards* desenvolvidos por Osama Tezuka numa ação frustrada de produção de um desenho animado para Astro Boy. Assim os elementos tão fortes hoje do mangá nasceram da incorporação do processo de produção dos *story boards* de animação para o cinema que, posteriormente, foram reproduzidos pela dinâmica da indústria cultural no processo de reprodução cultural.

No próximo capítulo a questão da imagem será abordada como instrumento teórico e metodológico nas ciências sociais. E, desta vez, farei o caminho inverso. Resgato o uso da fotografia como metodologia, para traçar as bases metodológicas deste trabalho com as imagens desenhadas.

CAPÍTULO 2

A IMAGEM DESENHADA NAS CIÊNCIAS SOCIAIS: ENTRE AS TEORIAS E OS MÉTODOS

2.1. A Imagem Desenhada Como Objeto da Sociologia da Arte

O primeiro percurso necessário para o entendimento da imagem desenhada caminha pela sua natureza artística. Afinal, quando pensamos em “desenho” é inevitável associá-lo à expressividade artística, tendo em vista que a sociedade considera a habilidade de desenhar um “dom” vinculado à arte³¹. Além deste consenso quanto à natureza da imagem desenhada, muitas das abordagens filosóficas sobre a imagem enfatizaram o aspecto da sensibilidade quanto à habilidade de representar com um aspecto de linguagem visual e, portanto, formal e material. A semiótica nos trouxe da dimensão do pensamento para a dimensão da materialidade. Do abstrato conceitual para o abstrato-formal. A afirmação de Frange (1995, p. 76-77) ratifica este aspecto de perceber a imagem desenhada – as histórias em quadrinhos – como uma expressão essencialmente artística:

A obra de arte é uma construção que se utiliza de todas as potencialidades da forma e da cor, não de uma maneira óbvia, pois a construção mais efetiva deve ser oculta. É composta de formas aparentemente fortuitas – formas relacionadas de algum modo, e que na realidade estão combinadas com muita precisão.

Da mesma forma, a criação artística está associada ao processo de concepção de imagens provocantes que se comuniquem com os apreciadores, de modo a se tornar um veículo do artista para fluir suas ideias e visões de mundo. Considerando isso, fazer arte é construir imagens:

[...] desenho é um fenômeno; são inter-relações de imagens; *são experiências* individuais e sociais *relacionadas a manifestações de arte e design*. Propõe especial atenção a noções de representação, questões sobre o imaginário; [...] Desenho é arte, desenho é desenvolvimento, desenho é habilidade, aprender a desenhar é aprender desenho-e-sobre-desenho.

³¹ Não compartilho desta perspectiva. Considero a habilidade de desenhar uma técnica que pode ser aprendida por qualquer indivíduo sem distinção. É simplesmente isso: uma habilidade que se desenvolve pelo treino e com aspectos que são norteados pelas relações de linguagem entre os sinais que são traçados e sua percepção pelo público a partir de um “acordo” com base em consensos imagéticos.

Desenho é *pensamento visual*, é dinâmico, é individualista-coletivo-contínuo, é forma expressiva. (FRANGE, 1995, p.212-213, grifo meu)

E esta construção por sua vez está associada à criatividade dos elementos de concepção visual. Um dos principais motivos que configuram uma imagem como Arte, é sua autoria ou a percepção dela, para ser mais exato. Das críticas aristotélicas, platônicas e nietzschianas sobre a estética da arte, passando pelas críticas da reproduzibilidade técnica da Escola de Frankfurt, e em todas estas vertentes de análise crítica da produção artística, existe um nível de concordância: a unicidade da arte é essencial para o reconhecimento de seu próprio caráter artístico. Encontra-se, no entanto, uma grande diferença entre “imagem” e “arte”. Não é mais uma representação do “belo” visualizado como alertaram os filósofos supracitados, mas a construção de uma “imagem” que pode nem ser visualizada, apenas sentida ou percebida.

A filosofia da imagem de Wolf (2005) critica a dissociação entre Imagem e Arte sobre três pontos: (1) o início e fim da perspectiva e das leis de representação clássica a partir de Cézanne e do surgimento do cubismo; (2) a realidade real advinda do surgimento da fotografia; e, (3) o nascimento da abstração com Kandinsky, Modrian e Malevitch. Sabe-se bem que estes fatores fizeram com que a Arte deixasse de ser representativa da realidade visual e passasse a representar a realidade vivida ou imaginada. Estes fatores também mostram como se aproximar da percepção dos quadrinhos como Arte.

Ao trazer esta discussão para os quadrinhos, encontra-se certa similitude entre opiniões divergentes, pois a questão da imagem e da arte nos quadrinhos vem chamando a atenção dos críticos e analistas desta expressão artística há décadas, e parece indispensável, ao tratar de sua criação, um retrospecto estrutural de como foi percebida teoricamente. Cagnin (1975), em um dos primeiros ensaios sobre a temática no Brasil, descerra: “A imagem é entendida como representação imitativo-figurativa, como cópia de alguma coisa. A possibilidade de formar um código lhe dá o estatuto de signo (...)" (p. 32) e ainda: “A imagem dos quadrinhos é o desenho manual. A elaboração manual revela a intencionalidade do desenhista na emissão do ato sêmico e transforma o desenho em mensagem icônica, carregando em si, além das idéias, a arte, o estilo do emissor.” (CAGNIN, 1975, p. 33). Opinião compartilhada em outros níveis mais relacionados à arte: “o artista fixa [na criação da imagem] não só o que aprendeu, mas o que ele quer revelar no espectador, bem como a si mesmo” (RAHDE, 2000, p. 21) e este estilo da produção de quadrinhos que se pretende investigar: “um estilo geralmente designa detalhes superficiais como a qualidade da linha, a maneira de desenhar (...)" (McCLOUD, 2006, p. 212).

Todos os elementos do fazer artístico estão enquadrados na produção da imagem desenhada: a criação de imagens com o uso de pigmentos secos através de riscos e traços que captam sentidos na percepção visual e se transformam em imagens significadas pelo leitor usam pigmentos líquidos e pastosos para agregar cores às imagens e, no fim, detém as mesmas técnicas consagradas nas artes plásticas. Museus importantes tanto nos EUA quanto na Europa reservam espaços para exposições dos originais de produção destas imagens, enfatizando ainda mais seus status de obra de arte (o que ainda não tem ocorrido no Brasil). O problema é que elas não são **apenas** obras de arte. Elas são mais alguma coisa. São um tipo de arte composta ou um tipo de expressão que se utiliza dos bens artísticos. Algumas de suas produções ganharam status de obra de arte, tanto pelo seu público consumidor, quanto por grupos externos (quando ganharam os espaços dos museus e das galerias de arte, por exemplo). E esta composição múltipla de sua natureza e finalidade são extremamente importantes para compreender seus vínculos sociais. Antes de esclarecer esta natureza composta, me deterei, neste tópico, no aspecto artístico. Ao mesmo tempo em que retomo a trajetória da sociologia da arte faço pequenas inferências que identificam quais são as abordagens que dialogam melhor com o entendimento da imagem desenhada.

Os sentidos estéticos e a percepção do gosto são esferas que impactam a natureza da arte. As imagens desenhadas não se propõem a inferir sobre o “social” qualquer elemento desta natureza. Os desenhistas não se consideram artistas, no sentido *stricto* do termo – muito mais relacionado aos artistas plásticos, cujas obras possuem um discurso estético particular ou uma crítica social ou política e que visam, sobretudo, causar um impacto (estético) na percepção do apreciador (ou do público leigo). Ainda assim, o público que consome estas imagens desenhadas desenvolveu uma noção particular de obra de arte e a aplica a estas produções, chamando os desenhistas de “mestres” e tratando suas produções como obras de arte. Esta natureza que transforma as produções em obra de arte ocorre por dois caminhos. O primeiro é pela revolução do enredo. A obra ocasionou uma mudança na perspectiva do personagem/revista, levando o personagem para uma dimensão inimaginável por parte do leitor (o álbum Cavaleiro das Trevas de Frank Miller fez isso). Podemos tratar esta dimensão como uma perspectiva de conteúdo (mudança de sentido na história). O segundo é formal e estético. É a qualidade do desenho que impacta os leitores. Eles tratam o desenho como obra de arte por deter qualidades incontestes quanto à capacidade do desenho (a partir de regras de perspectiva, complexidade de ângulos e enquadramento de cenários) e proximidades com uma concepção visual ultrarrrealista. Os desenhistas são tratados como *virtuosos* ou artífices do desenho. E, suas produções, tratadas como obras de arte, delegando às reproduções, tanto as

revistas, pôsteres e páginas (mesmo sendo cópias), quanto aos originais, um status também artístico. Este status artístico não recai na linguagem que desenvolveram (pois não criam escolas, como nas artes visuais), mas nas revistas, desenhos e pôsteres da obra em si. Cada uma das revistas é tratada como obra de arte, guardada com sentido de preservação e inviolabilidade. A “arte”, neste aspecto, não está na obra propriamente, mas nos sentidos que os leitores lhe atribuem. Em outros termos: a natureza das HQs processa uma noção de “obra artística” completamente diferente. A “arte”, neste caso, é dissociada da unicidade, pois suas cópias e reproduções possuem o mesmo status que os originais (com uma pequena variação de preço de vendagem entre uma e outra), pelo menos em apreciação por parte do público (Fig. 2.01 a 2.04).



Fig. 2.01 e 2.02 – Imagens do *Comics Museum - Kaja Saudek* em Praga. O museu funciona como uma galeria de arte que vende originais de quadrinhos. Na Europa e nos EUA as páginas de quadrinhos são tratadas como “obras de arte” e comercializadas como tal. Esta proposição faz com que os leitores, aficionados e colecionadores, tratem as reproduções das páginas nas revistas também como expressões artísticas.



Fig. 2.03 e 2.04 – Os originais de Tintin, para a capa de “Tintin na América” de 1932, clássico dos quadrinhos (BDs) belgas, depois de exposto no museu, foram leiloados em 2012 por 1,3 milhões de euros. Em 2014, uma página dupla interna de Tintin (segunda imagem), de 1937, foi vendida por mais de 2,5 milhões de euros, depois de 15 minutos de um leilão acirrado. Estes são apenas dois dos materiais que foram vendidos nos últimos anos em que os originais dos desenhos utilizados para os quadrinhos ganharam status semelhante a de obra de arte.

Nas primeiras décadas do século XX³² já haviam estudos preocupados em entender a relação entre arte e sociedade, identificando uma força que ora mostra que há influências da sociedade sobre o fazer artístico, ora as influências do fazer artístico sobre o “social”, ao mesmo tempo em que se analisa a arte enquanto espaço social independente e próprio (BASTIDE, 1967).

Nos estudos clássicos a arte ou a expressão artística é vista como um produto histórico e socialmente determinado e tratada como veículo. Em Marx, por exemplo, avaliava-se como instrumento de transmissão de ideias e valores dominantes. A arte é vista como meio de expressão da força de trabalho e como tal, é pelas vias das instituições sociais que se deve analisá-la. Viana (2007) ao estabelecer suas teses para uma teoria da esfera artística, numa abordagem marxista, define a obra de arte como:

[...] uma expressão figurativa da realidade, ou seja, ela exprime as concepções, valores, sentimentos e inconsciente daqueles que realizam a expressão [...]. A arte opera a transformação de determinada perspectiva pautada em concepções, valores, sentimentos etc. em uma obra que torna isso comunicável, apesar de nem sempre inteligível, aos demais seres humanos, através do ato de figuração, isto é, transmitir esta mensagem enviada pela obra através do processo de dar forma a imagens, desenhos e objetos, exprimir sob a forma de ficção, encenação, sons, etc. (VIANA, 2007, p.71-72).

Neste momento, a arte é considerada como resultante direta da força de trabalho e de uma esfera econômica que lhe atribui uma dimensão eminentemente social. Numa perspectiva de “produção, distribuição e recepção da obra de arte” (MORAIS, SOARES, 2000, p. 04), que busca a despersonalização individualista da obra de arte, são as condições sociais (configurados nas estruturas) os elementos mais importantes para a contextualização sociológica de um objeto artístico, ao mesmo tempo em que percebem que há inferências – individuais – que permitem ao produtor modificar o objeto. Ainda assim, se analisa os objetos artísticos a partir de suas dimensões externas, conforme o levantamento de Morais e Soares (2000, p. 07): analisando “1) o processo de recrutamento e treinamento dos artistas; 2) sistemas de patronagem; 3) o papel dos mediadores (editores, críticos, donos e diretores de galerias etc.).” Na visão marxista mais tradicional, a obra de arte é profundamente influenciada por sua dimensão externa e está alicerçada, sociologicamente, numa perspectiva de identificação de seus valores e vínculos ideológicos ou em questões mais amplas como aponta Viana (2007), ao analisar que os apontamentos de Marx sobre arte debatem a desigualdade ou contradição entre a produção material e a artística no desenvolvimento

³² Bastide (1967) em seu texto refere-se ao estudo de 1914, de Lalo sobre sua *esthétique sociologique*.

histórico das sociedades e o papel da arte na sociedade capitalista. Em outros termos: que o desenvolvimento social e o artístico não caminham necessariamente juntos, podendo existir sociedades não desenvolvidas que produzam uma expressão artística avançada; e, que o reconhecimento da arte no capitalismo perpassa não apenas pela ideia estética, mas pelo princípio do lucro (mercantilização).

Viana (2007, p.28-29) esclarece que, na perspectiva marxista, a durabilidade da apreciação de uma determinada linguagem artística na sociedade está relacionada às questões das necessidades sociais atuais: “Não se trata, pois, de nenhum ‘encanto eterno’, e sim de possibilidade de uso (que pode provocar sua deformação) de acordo com as necessidades atuais. [...] são as necessidades da época que valorizam a obra de arte”. Esta lógica permite-nos inferir que a durabilidade do consumo estético de uma expressão artística qualquer deve se apoiar em dois aspectos: na produção de lucro e em uma determinada necessidade. Apesar de não seguir totalmente a visão marxista que condiciona à arte uma visão de reflexo e reprodução da realidade “social”, unicamente, a perspectiva não pode ser descartada de todo, pois ela será importante para compreender sua dimensão agencial, como mostrarei posteriormente. Antes disso, são os aspectos do fetichismo da mercadoria e das noções de valor de uso e valor de troca que me interessam.

A ilusão do fetiche da mercadoria é completamente direcionada às obras artísticas. As relações sociais são orientadas pelas coisas num processo de mediação pelo valor que estas possuem nas relações de troca que passam, portanto, a se estabelecerem como mercadorias, isto é, como uma expressão monetária. A mercadoria enquanto valor de uso vincula-se, exclusivamente, às necessidades de seu uso ao qual são atribuídos valores monetários relativos à troca da força de trabalho necessária para produzi-las. Entretanto, no valor de troca, os mesmos valores não correspondem à produção, mas um processo mais abstrato que é impactado por qualidades e características que são atribuídas à mercadoria, tornando-a mais valiosa e, por conseguinte, mais cara (MARX, 1974). As atribuições destas noções são tergiversais ao pensamento Marxista. Marx não se referia à arte, propriamente, mas podemos replicá-la ao mundo artístico. Isso tanto é válido no mundo das artes plásticas, ao qual boa parte dos autores se refere, como ao mundo das imagens desenhadas do tipo que são analisadas neste trabalho.

Podemos perceber que as imagens desenhadas se tornam arte (ou algumas de suas produções são consumidas ou comercializadas como objetos artísticos) por lhes atribuírem valor de troca. Passam a ser colecionáveis e comercializadas entre os leitores (numa segunda vendagem) a partir desta fetichização (Fig. 2.05 e 2.06). Isso nos aponta uma direção na busca

pela compreensão de como a produção de uma expressão visual consegue se manter no mercado por tantas décadas fidelizando um público consumidor. Qual seria esta necessidade? Nos próximos capítulos pretendo demostrar quais as necessidades e quais são seus efeitos na produção das imagens desenhadas e as suas consequências para a sociedade; consequências não vinculadas a um ideal determinista, mas à lógica performática das HQs.



Fig. 2.05 – Imagem da coleção de quadrinhos do ator Nicolas Cage que foi leiloado depois de dois dias de exibição. Cada edição custou no mínimo US\$250.000,00. O comércio de HQs ocupa espaços dos mais diversos além dos de banca e livraria e as edições se tornam valiosas por conterem primeiras aparições e mudanças na vida dos personagens.



Fig. 2.06 – Revistas em Sebo. Nem todos as edições de quadrinhos se tornam tão valiosas, mas devido ao grande número de tiragem, muitas das edições são disponibilizadas em sebos e lojas especializadas por valores que sofrem muita variação: da qualidade da revista, passando pelas particularidades da história contida até a disponibilidade da revista no mercado. É assim que adquirem a propriedade de objetos circulantes.

Como as imagens desenhadas são obras visuais (figuras), precisaria, inicialmente, me aproximar das abordagens sociológicas que se detiveram sobre este aspecto. A dimensão estética, isto é, da aparência dos objetos, sempre esteve em um campo limítrofe da análise sociológica, mesmo aquela devotada à obra de arte – que sempre se interessou pela dimensão histórico-social, privilegiando-a. Na sociologia³³, é em Adorno que a preocupação sociológica pela estética dos objetos artísticos torna-se importante para a inferência sociológica, não *per si*, mas em comunhão com a dimensão histórico-social; ou por outro caminho, na gama de interpretações sobre os valores destas produções e seu viés ideológico.

Entretanto, é em Francastel que esta dimensão encontrará seu maior defensor³⁴.

Francastel (1973) ao criticar os estudos de sociologia da arte menciona a necessidade de

³³ Marcel Mauss foi um dos primeiros a trazer esta dimensão para a etnografia.

³⁴ Karl Mannheim (1986), em sua Sociologia do Conhecimento, também propõe uma análise de imagens que privilegia a esfera da estética. Ele propõe um método documentário para tratar as imagens. Este método, segundo seus comentadores (BOHNSACK, 2007; MARTINEZ, 2002; 2006; WELLER, 2002; 2005), será adotado por Panofsky na história da arte, gerando um dos métodos mais utilizados de análise de imagem. Mannheim já previa que todas as imagens da cultura visual seriam passíveis de uso na sociologia. Esclarece que a análise de imagens passa por três momentos: a imanência, a expressividade e o documentário. A imanência refere-se ao sentido objetivo da imagem em seu aspecto formal e estético. O expressivo surge quando se analisa o contexto da

identificação dos “laços mais ou menos duráveis que unem os diferentes elementos do corpo social em ação” (*apud* MORAIS, SOARES, 2000, p.16) seriam esses laços aos quais ele se refere os mesmos mecanismos de associação com o “social” ao qual Latour se refere ao falar dos objetos? Acredito que sim, pois “[...] um objecto artístico não é nunca apenas um fenômeno estético. Está incrustado na realidade humana e social, através de uma rede complexa de relações” (FRANCSTEL, 1998, p.25). Porém, é preciso esclarecer que em Francastel os objetos e as associações estão impregnados de intencionalidades. (Deter-me-ei, mais demoradamente, ainda neste capítulo, sobre esta problemática). Francastel reconhece que a compreensão social de uma expressão artística perpassa por sua natureza formal e imagética, por isso, em um tipo de rede de associações. Em suas palavras:

Para compreender a forma, é preciso entender, não apenas a totalidade, mas também os elementos, e ainda a relação que estes estabelecem, tanto com os que se encontram associados à forma quanto com os que estão implicados no conjunto das experiências comuns a artista e aos espectadores. (FRANCSTEL, 1998, p.28).

Outro ponto importante que aparece na sociologia da arte de Francastel é o papel dos valores sócio-psicológicos do espaço-tempo na compreensão sociológica sobre qualquer percepção figurativa da obra de arte. A leitura e a interpretação de uma obra de arte devem considerar sua trajetória espacial e temporal como instrumentos que alteram a percepção e a compreensão do objeto figurativo.

Em seus termos:

[...] somos completamente incapazes de reconhecer um tema que não esteja referenciado em função de critérios ligados, não à nossa sensibilidade, mas à nossa cultura. Perdemos-nos em conjecturas diante de qualquer objecto oriundo de uma civilização não previamente conhecida. Só vemos aquilo que conhecemos ou, pelo menos, aquilo que podemos integrar num sistema coerente e, por conseguinte, enquadrado no tempo das representações significativas. [Além disso] [...] a tomada de contacto com o espaço não é significativa sem o tempo. Quanto ao mais, é abusivo atribuir aos homens do passado o conhecimento e formas de pensar idênticos aos nossos. [...] a partir do momento que a visão está integrada no tempo, nenhuma imagem se formasse a participação da memória coletiva. (FRANCSTEL, 1998, p.99).

Uma das abordagens que Francastel propõe é que o esclarecimento de sua sociologia da arte perpassa uma sociologia dos objetos figurativos e de seus meios de expressão. Para

imagem e o documentário ocorre nas reconstruções de sentido das concepções de mundo dos produtores identificadas pelo pesquisador. Sua proposta estabelece uma relação entre o contexto e as dimensões estéticas da imagem. Isto é, a análise das imagens começa na estrutura formal da imagem, passando pelo contexto até a reflexão.

ele, arte e estética estão interligados. A dimensão estética é circunscrita não na perspectiva filosófica (da ideia de beleza, gosto e apreciação), mas da figuração (referindo-se à forma figurativa e plástica que a imagem artística assume), que se constitui na prática como um objeto figurativo. Francastel retoma o conceito dos estudos etnográficos³⁵ que enfatizaram a importância dos objetos de civilização para a compreensão da dinâmica social. Como “objeto figurativo”, dentro do amplo universo, recomponho a ideia de imagem desenhada, ainda seguindo com sua dimensão de “objeto”, material e imagético, defendendo um tipo especial de imagem desenhada cujas configurações e etapas são descritas em cada parte desta pesquisa de modo a compor uma sociologia da imagem desenhada. Segundo o sociólogo: “toda obra figurativa nos oferece um testemunho relativo a um ou vários objetos de civilização” (FRANCATEL, 1973, p.96). A precisão deste conceito e seu desenvolvimento e aplicação ficarão mais evidentes conforme o andamento dos capítulos deste trabalho. Por ora, o que importa é a defesa de Francastel acerca de uma sociologia da arte que considere a dimensão plástica da imagem artística e a trate como objeto figurativo, e, por conseguinte, o papel da forma no procedimento de análise. Defende que pela forma o sociólogo tem acesso à dimensão ambígua do signo-imagem que coincide a visão do artista com aquilo que é compreendido pelo leitor da imagem e permite quantificar (e qualificar) o desvio entre a representação por parte do artista e sua significação pelo leitor, pois, “toda representação pelo traço ou a cor de um elemento isolado do mundo exterior implica seleção” (FRANCATEL, 1973, p.96). Entre outros termos, permite entender como se dá o processo de figuração dos valores sociais. A defesa da forma ocorre na seguinte passagem:

O que constitui a Forma de uma obra não são os detalhes, é o conjunto. A Forma não está ligada aos elementos [...] a Forma não é a soma dos detalhes integrados no conjunto que constitui a obra, ela não pertence ao nível dos elementos e dos conteúdos, mas ao nível dos princípios, isto é, das estruturas. Ela se identifica com o Esquema de organização que sugere a reunião dos elementos, escolhidos como significativos, não em razão da sua conformidade com modelos heteróclitos, extraídos do exterior, mas em ligação com as leis próprias do Esquema organizador. A Forma liga-se portanto não aos impulsos vindos do mundo exterior – o domínio da percepção – mas aos princípios de coesão do sistema – a uma problemática do imaginário. Ela determina, não a escolha deste ou daquele detalhe, mas de prosperidades. **Ela nos indica as regras que resultaram numa segregação voluntária dos elementos em função de uma vontade** não de reconhecimento de um dado, mas de **organização de um sistema interpretativo de uma ordem de fenômenos.** (FRANCATEL, 1973, p.100, grifos meus).

³⁵ Francastel (1973) refere-se os estudos de Georges Balandier sobre as máscaras africanas de uso religioso que foram apresentadas à sociedade europeia como objetos artísticos em museus.

Como já mencionei, Francastel se mantém numa dimensão humanista, desejosa de intencionalidades. Ainda assim, aponta para a importância da forma e de seu papel em um sistema de fenômenos (que, a meu ver, é performático). Sua sociologia da arte propõe ainda analisar as obras sob a noção de percurso. A circulação ou passeio em torno de uma obra de arte permite ao leitor partir de sua forma até seu espírito. A realidade recortada se transforma, com este procedimento, em “consciência perceptiva” que leva, por sua vez, a entender uma obra pela memória. A obra visual se torna uma mediadora inteligível da memória. A realidade é criada, no sentido de ser inventada pela relação entre obra e memória (Francastel se refere a esta qualidade da linguagem figurativa como sendo um signo-passagem), trata-se de uma reconstituição que tem elementos em comum com a realidade, mas também tem algo de original oriundo do autor. Assim,

A obra de arte não é um meio de transmissão de uma espécie de infralinguagem, de uma visão do mundo que se tenha formado de uma maneira implícita, por intuição, independentemente da vontade e da consciência do artista e da sociedade perante a qual ele se apresenta. [...] a obra de arte é essencialmente uma fabricação, não um reflexo. (FRANCATEL, 1998, p.61).

Francastel (1998, p.62), em sua teoria da imagem, atribui às imagens figurativas um tipo de agência: “Através da arte, o homem projecta-se no futuro, mas também *informa* esse futuro. Uma obra de arte não é apenas reflexo, é também um projecto, uma antecipação. [...] ela [a problemática da imagem] coloca-nos no caminho da descoberta e de uma pré-figuração, de uma informação do real possível.” Em seus estudos Francastel mostrou a relevância de uma sociologia da arte que analisava essencialmente as obras plásticas. Em sua terminologia, a plasticidade se referia às artes visuais (pintura) e ao cinema. Reconhecendo, inclusive, que esta última expressão teria um autonomia na abordagem: “A filmologia não pode ser uma ciência secundária de estudo, mas uma investigação autônoma, cujos ensinamentos devem comportar lições válidas para as outras disciplinas [...]” (FRANCATEL 1998, p. 166). Apesar de reconhecer ao mesmo tempo como o desenho é importante para compreender o cinema: “o estudo do filme é inseparável do das outras artes do desenho” (FRANCATEL 1998, p. 170), para analisar o filme é preciso seguir de perto o conceito de objeto: “Qualquer estudo positivo dos problemas do espaço fílmico e plástico contemporâneo terá de ter como primeiro objectivo a análise da noção de objecto”. (FRANCATEL 1998, p. 171). Temos com este autor uma incursão que analisa a arte pelas vias da imagem, mostrando a necessidade de aglutinar as noções de “objeto” e “desenho” ao de “imagem” para se compreender a arte, haja vista que o tipo de imagem analisada por ele (cinema) engloba todos

os fatores supracitados. E, ao que me parece, as mesmas considerações se aplicam aos quadrinhos. Antes de aprofundar este aspecto, vejamos as incursões de outro autor sobre a questão artística.

Howard Becker (2010) desenvolve uma dimensão mais destrinchada desta externalização da obra de arte em relação ao contexto social. É verdade que sua trajetória toma como base questões que já haviam sido introduzidas por Bastide (1967) entre outros, que percebiam o papel dos receptores e dos intermediários na percepção do que é obra de arte. Na perspectiva de Becker (2010) a obra de arte é produto das cooperações e interações sociais dos indivíduos envolvidos com a própria obra (produtores, mediadores e público). Há, portanto, uma dimensão cooperativa na constituição da obra de arte.

O entendimento de Becker é o de que as convenções não são apenas sistemas complexos de atividades interdependentes, que são tanto causa de restrições quanto produto de escolha e negociação, visto que há flexibilidade das convenções; para ele, fundamentos estéticos, pautados em crenças morais, são à base de composição das convenções. Nesse sentido, a adesão ou a ruptura com uma convenção se traduz como uma adesão ou ruptura com uma estética – e, assim, muito provavelmente, como uma crença moral. (MORAIS, SOARES, 2000, p.14).

Becker (2010) desenvolve uma teoria institucional da arte, que já havia se iniciado na obra de outros autores, como a partir de críticas às teorias do neowittgensteinianismo, com os estudos de George Dickie e, depois, com Arthur Danto. Segundo Carroll (2010, p.252-253),

O defensor da teoria institucional [da arte] chama à prática social em causa ‘o mundo da arte’. O ‘o mundo da arte’, segundo afirma, é uma instituição social, como a religião, na medida em que é pautado por regras e procedimentos. Os candidatos são obras de arte porque respeitam as regras e os procedimentos do ‘mundo da arte’. Por outras palavras, uma obra de arte é originada pela observância das regras e dos procedimentos relevantes. [...] A relação da obra de arte com as regras não é uma propriedade manifesta da obra – não podemos observá-la directamente olhando para o objecto de forma isolada; essa propriedade é uma função do contexto social em eu a obra de arte está inserida.

Becker (2007; 2010) parte suas análises sobre a atuação dos profissionais que se envolvem com as atividades artísticas seguindo os estudos de Danto e Dickie, desenvolvendo uma teoria institucional da arte mais microestruturada, indicando caminhos de observação que privilegiam as interações sociais entre todos os personagens (humanos e não-humanos) que contribuem para a criação das obras de arte. Becker considera arte “[...] como um trabalho executado por determinadas pessoas, enfatizando mais os padrões de cooperação entre os indivíduos que realizam as obras do que as obras em si ou aqueles que convencionalmente são definidos como seus criadores” (2010, p.21). Sua perspectiva envolve, portanto, uma ação

coletiva. A propriedade da obra de arte não está nela ou nos artistas, mas na relação comunitária entre os indivíduos envolvidos na sua percepção. A obra é constituída por uma rede. A arte não estaria na obra ou no artista, nem muito menos nos outros personagens envolvidos (curadores, críticos, galeristas), mas na relação conjunta entre eles. É um processo de cooperação onde a coisa (obra de arte) passa a existir a partir de uma situação de figuração:

É devido à cooperação entre estas pessoas que a obra de arte que observamos ou escutamos acontece e continua a existir. [...] As formas de cooperação podem ser efémeras, mas na maioria dos casos transformam-se em rotinas e dão origem a padrões de actividade colectiva aos quais podemos chamar mundo da arte. (BECKER, 2010, p.27).

Por isso, para Becker a arte é vista como uma atividade. Reconhece que a feitura da obra de arte pode ocorrer durante o processo de criação e execução da obra e que sua qualidade não é, necessariamente, atrelada ao processo de criação. Reforça a ideia que, na produção da arte podemos encontrar “uma ampla divisão do trabalho” (BECKER, 2010, p.37) ou uma rede de cooperações e enfatiza que a exibição é parte condicional do processo de constituição e efetivação da obra de arte:

Uma vez realizada a obra, é necessário que alguém lhe seja sensível, afectiva ou intelectualmente, que ‘descubra nela alguma coisa’, que a aprecie. [...] o fenómeno que aqui nos ocupa consiste na realização e na fruição de uma obra; não ocorre sem a presença de um público que reaja e aprecie. (BECKER, 2010, p. 29).

Os profissionais pertencem a um sistema de distribuição da obra de arte e “como a maioria dos artistas aspira aos benefícios da difusão, trabalham sem nunca perder de vista aquilo que o sistema de distribuição característico do seu mundo pode aceitar” (BECKER, 2010, p.100). Por isso que “[...] um artefacto passa a ser uma obra de arte quando alguém, agindo em nome do mundo da arte, lhe confere o estatuto de candidato à apreciação” (CARROLL, 2010, p.254). Assim, a influência destes personagens é decisiva na construção da obra de arte:

[...] são obras de arte aquelas que acabam por se conformar às possibilidades do sistema de distribuição porque, na maior parte dos casos, aquelas que não se lhe adaptam não são difundidas. Dado que a maioria dos artistas deseja difundir suas suas obras, abstém-se de realizar um trabalho incompatível com o sistema. (BECKER, 2010, p.100).

É assim que

O sistema exerce sua influência sobre as obras através das relações de interacção entre os responsáveis das indústrias culturais e os artistas. [...] as características normalizadas dos produtos podem tornar-se uma espécie de

critério estético para quem as avalia: na sua ausência, a obra será catalogada como trabalho amador. (BECKER, 2010, p.124-125).

É assim que se desenvolve uma teoria institucional da arte, onde “os artistas [que] querem ser reconhecidos enquanto tal, têm que convencer as pessoas que irão certificar o carácter artístico do seu trabalho” (BECKER, 2010, p.146). Ou, segundo Carroll (2010, p.257), o estatuto de arte exigirá, por parte dos candidatos, “uma prática social com regras e papéis atribuídos na base da apresentação dos objectos [...]. Por isso que “a diferença [entre rejeitar ou não uma obra enquanto obra de arte] não reside nas obras em si, mas, sobretudo na capacidade que um mundo da arte tem de acolher as obras e os seus autores” (BECKER, 2010, p.196).

Assim surge a noção de “Mundos da Arte”³⁶ que engloba um aspecto da cooperação entre os atores e suas ações de forma que se complementam mutualmente. A noção de mundo nos permite perceber estes cenários compostos por indivíduos diversos (humanos e não-humanos) como agentes colaboradores em uma interação agencial, que tanto se direciona para cooperação, quanto para o conflito – dependendo do caso – mas com destaque maior para a interação do que para a dominação:

[...] a metáfora de mundo – e que não me parece verdade para a metáfora de campo – contém pessoas, todo tipo de pessoas, que estão a fazer alguma actividade que lhes exige que prestem atenção umas às outras, que tenham em consideração a existência dos outros e que ajam tendo em conta o que os outros fazem. Num mundo assim, as pessoas não respondem automaticamente a misteriosas forças externas que os cercam. Em vez disso, desenvolvem as suas linhas de actividade gradualmente, vendo como os outros respondem ao que fazem e ajustando o que irão fazer de modo a que convenha ao que os outros fizeram ou provavelmente irão fazer. (PESSIN; BECKER, 2010, p.304-305).

Em Becker, portanto, ao explorar a ideia que a arte é uma atividade coletiva mapeia toda uma rede de cooperações que envolvem o artista, o público, a obra e os demais envolvidos, é essencialmente um processo de socialização, onde o processo de cooperações se estrutura em torno das convenções eleitas pelo grupo que se envolve na produção da obra. São as convenções que estabelecem os meios para que o significado das obras possa ser resgatado pelos apreciadores/consumidores e decifrar os signos nelas contidas. Estas convenções são

³⁶ Sobre o Mundo da Arte: “Os mundos da arte produzem obras e conferem-lhes igualmente um valor estético. [...] a interacção de todos os participantes produz um sentimento partilhado do valor daquilo que produzem colectivamente. A apreciação comum das convenções partilhadas e o apoio mútuo que dispensam entre si convencem os participantes de que aquilo que fazem tem valor. E se eles agem tendo a ‘arte’ com referente, a conjugação dos seus esforços dá-lhes a certeza de produzirem obras de arte dignas desse nome.” (BECKER, 2010, p.57)

esquemas que são passados entre os artistas que estão dentro do mundo da arte e aqueles que estão fora dele, mas, querem entrar: “os iniciados integram na sua prática as convenções do mundo da arte a que aspiram, pois adoptam as obras existentes como modelos” (BECKER, 2010, p.88). O poder das convenções é tão forte e condicionador que seus princípios são incorporados como meios de produção da obra: “certas convenções tornam-se tão interiorizadas nos gestos do dia-a-dia que estes acabam por se traduzir numa série de automatismo...” (BECKER, 2010, p.180). A relação mercantil também é considerada como um agente de influência na produção das obras. As convenções também se relacionam com o mundo da distribuição comercial:

Como a maioria dos artistas aspira aos benefícios da difusão, trabalham sem nunca perder de vista quilo que o sistema de distribuição característico do seu mundo pode aceitar. [...] a distribuição tem uma enorme incidência sobre a reputação. Aquilo que não é distribuído não é conhecido e, portanto, nunca poderá gozar de qualquer tipo de consideração nem adquirir a mínima importância histórica. (BECKER, 2010, p.100-101).

As convenções do mundo da arte atuam, portanto, na “distribuição dos saberes e do seu papel na acção coletiva” (BECKER, 2010, p.79). Este papel é muito mais amplo e complexo. Becker retoma, de certa forma, o conceito de papel social (enquanto expectativa de comportamento) e o vincula ao mundo da arte:

As pessoas modelam pouco a pouco a sua linha de conduta não apenas segundo seus impulsos, mas também tendo em consideração as hipotéticas respostas dos outros às suas accções. [...] Isto que dizer que os artistas criam a sua obra, pelo menos em certa medida, prevendo as respostas emocionais e cognitivas dos outros face ao seu trabalho. [...] Isto permite-lhes elaborar imagens que desencadeiam emoções cuidadosamente calculadas. Por conseguinte, no momento da criação, todos estes componentes do mundo da arte estão presentes o espírito da pessoa que faz a escolha; ela prevê todas as possibilidades de reações à obra em curso e decide-se em consonância. Existe um número considerável de decisões que são tomadas um permanente diálogo com a rede de cooperação onde a obra de arte é elaborada. (BECKER, 2010, p.178).

Assim, o que temos? Uma sociologia da arte envolve considerar os produtos da arte como envoltos em uma dimensão ampla de contextos, aqui chamados de “sociais”, pois, pretendem-se analisar os processos de interação recíproca entre a coisa (produto da arte) e as variáveis que intervêm em sua constituição e percepção, tais como os produtores, consumidores e mediadores. Há uma dimensão económica envolvida que afeta sua produção e distribuição. E a compreensão social desta rede de interações não deve desconsiderar a formação das figurações enquanto um termo duplo: tanto se referindo às formas que tais produtos assumem (maneira como são desenhadas e se apresentam ao público, despertando

seu interesse) que, por sua vez, são instituídas e modeladas a partir dos consensos mercadológicos de produção destes quadrinhos; quanto aos nós que se mesclam na rede de interações considerando, inclusive, seus contextos espaciais e temporais como significativos e interferentes, pois, devido à fetichização da mercadoria, estas revistas em quadrinhos são colocadas em circulação e em constante republicação atemporais das trajetórias de personagens e enredos.

As imagens ao serem desenhadas, deixam de ser imagens para se tornar objetos figurativos. Como objetos figurativos elas cristalizam e circunscrevem imagens que, pela natureza, são abstratas e reinam no imaginário. Ao serem desenhadas passam ao mundo da concretude e se tornam objetos circulantes. Como objetos que circulam na sociedade começam a deter um valor de troca e passam a ser mercadorias. Se for a mercantilização que lhes atribui o status de arte ou se é o reconhecimento das qualidades artísticas que lhe posicionam enquanto mercadoria como valor de troca, é uma incógnita, cujas respostas não são os propósitos que orientam esta pesquisa. Ainda assim, é possível perceber que há uma relação entre sua constituição e as necessidades sociais de época. Há um embricamento entre a reprodução do “social” e um efeito não pretendido pelo uso dos estereótipos que culminam na produção da imagem. (Não quero dizer com isso que haja uma intencionalidade ou um determinismo. O que pretendo demonstrar, já a partir do próximo capítulo, é que estes aspectos são mecanismos performáticos inerentes às HQs.). Foram os percursos destas imagens (da criação e circulação) que propiciaram o estabelecimento destes vínculos. Tornam-se um tipo de suporte material das referências de sentido que impregnavam a imagem original e, por isso, passam a ser mídias³⁷. O desenho transforma a imagem em uma mídia artística. Em outros termos: as imagens desenhadas não são apenas expressões artísticas. São expressões artísticas midiatizadas e se reconstituem na dimensão da comunicação. Por isso, abordarei a seguir, as principais abordagens teóricas desenvolvidas no campo da sociologia da comunicação, relevantes para esta pesquisa e suas relevâncias – ou não – na dimensão pós-humanista.

³⁷ Segundo Francastell (1973, p.106-107): “Deve-se distinguir entre objeto figurativo e imagem, isto é, entre o *medium* e a representação. Desde que se elimina a noção da imagem identificável, seja como um real concreto, seja com uma lembrança imobilizada e personalizada, desde o instante em que concebemos como um produto de uma fabricação, percebe-se melhor suas relações com o objeto figurativo. Este é o suporte material e fixo que serve de referência ao criador de um signo plástico e ao expectador. A imagem, esta, não está numa relação de determinação fixa com o signo. Para o mesmo objeto ela é tão variável quanto o número de expectadores. Ela não é mais estável do que as interpretações. Ela é um dos elementos essenciais da ambiguidade fundamental da obra figurativa. Ela se situa, enfim, não no objeto, o *medium*, mas no espírito daqueles que são usuários do objeto. [...] é o conjunto de signos fixados sobre um suporte que constitui o relé entre o espírito do criador e aqueles dos expectadores”.

2.2.A Imagem Desenhada Como Objeto da Sociologia da Comunicação

Como já mencionado, as imagens quando desenhadas assumem uma dimensão material que as deslocam do espaço da imagem para o da figuração. Isso as aproxima da dimensão do objeto. Há uma concretude na sua realização. Além disso, estas imagens desenhadas não são simplesmente desenhos de cunho artísticos que operam na unicidade da exibição, tal como seus correlatos das artes plásticas. São desenhos que são impressos e reproduzidos. Eles se vivificam a partir do momento que constituem revistas, álbuns, livros e edições encadernadas que circulam comercialmente, em inúmeros volumes e com uma periodicidade constante.

As histórias em quadrinhos, enquanto imagens desenhadas, pertencem a um universo com regras próprias de produção e distribuição. São procedimentos que os distanciam, neste momento, das demais produções artísticas (e refiro-me às artes visuais consolidadas) que possuem suas próprias determinações específicas de produção e distribuição. Devido a isso, as HQs passam a ser impactadas por outros processos sociais importantes para entender seu contexto e natureza. Ao incorporar novas estruturas devido a sua materialização enquanto veículo impresso, elas não perdem seus vínculos artísticos.

Apesar de seu surgimento alicerçado nas expressões da arte da antiguidade, é com o advento da imprensa que as HQs se estruturaram com uma aparência muito próxima da que encontramos na contemporaneidade. A veiculação pela imprensa levará as HQs para o universo da comunicação, particularmente por envolverem dois dos recursos mais evidentes de comunicação: a palavra e a imagem³⁸. A relação entre imagem sequencializada e mídia fica, portanto, estabelecida³⁹. Apesar desta herança genealógica nada afetará mais as HQs que a natureza da impressão. A reprodução pela impressão foi revolucionária. Apesar das críticas

³⁸ É em Roma que os primeiros meios comunicacionais massivos começam a ser desenvolvidos. Algumas das técnicas já existiam em outras culturas, mas foi com os Romanos que estes procedimentos comunicacionais se espalharam e instituíram os princípios de uma comunicação social. Do cartaz, desenvolvido em madeira e pedra, já com textos e protótipos imagéticos, passando pelas esculturas e jornais informativos ao *album* (BRETON; PROULX, 2002). Os romanos desenhavam cenas sequencializadas em salas, nas paredes que seguiam uma narrativa explicativa sobre os mais diversos temas (religiosos, políticos, instruções e técnicas profissionais etc.) que eram acompanhados de textos explicativos ou de comentários. O *album* resguardava toda a natureza das HQs: eram desenhados e produzidos a partir de referências do cotidiano, lidos em uma sequência determinada da entrada do receptáculo à sua saída, a partir de sequências justapostas de imagens. O *album* e o cartaz romanos são duas expressões artísticas que são consideradas, nos estudos comunicacionais, como exemplos das primeiras expressões midiáticas, enquanto mídias artísticas.

³⁹ Aspectos desenvolvidos, inclusive, em um trabalho anterior, ainda inédito, chamado “Arqueologia da Arte Sequencial: Percursos da Linguagem dos Quadrinhos na História da Arte”.

contrárias⁴⁰, a reprodução mecânica transmutou a imagem em informação, como defendem Breton e Proulx (2002, p. 47-48) na seguinte passagem:

Uma das grandes inovações intelectuais do Renascimento foi fazer da “idéia” um objeto de comunicação, um *objeto mental* que poderia doravante, transportar-se, transferir-se, enriquecer-se [...]. Por intermédio do livro, a idéia introduziu-se em um circuito mercante em que, se não fosse diretamente ela que se vendia, era ao menos seu suporte impresso. A idéia, adquirindo um valor graças às novas técnicas de reprodução e difusão, pôde começar a ser considerada uma informação.

O mesmo desenvolvimento que acometeu os jornais entre os séculos XIX e XX, referente às inovações tecnológicas e seus vínculos mercantis de comercialização, impactaram a produção das imagens desenhadas, ampliando sua produção e impacto social. O surgimento da publicidade, enquanto discurso de convencimento mediado pelos novos veículos de comunicação de base tecnológica (tais como o rádio, o cinema, a televisão e os jornais impressos) aliados à capacidade de penetração (consumo) destes mesmos materiais despertou o interesse dos sociólogos que desenvolveram as bases de uma sociologia dos meios de comunicação que apontou, entre inúmeros outros aspectos, os paradigmas básicos de investigação dos sistemas de comunicação (Emissor, Mensagem e Receptor, Ruído e o Meio), o surgimento de uma cultura relativa às populações afetadas por estes veículos; o desenvolvimento da noção de cultura de massa; sobre as técnicas de persuasão empregadas pelos veículos com fins publicitários; além de seus vínculos de uso dos veículos no sistema capitalista etc.

Ora, a grande questão refere-se ao fato dos jornais impressos, devido ao avanço tecnológico, utilizarem as imagens como meio para atrair seu público consumidor. Usaram as cores e as propriedades do desenho cômico como instrumentos de convencimento para orientar uma “ideologia de consumo”⁴¹.

Uma estreita simbiose se estabelece entre publicidade e mídias de massa. De um lado, os investimentos publicitários constituem o principal suporte econômico do sistema de difusão – eles representam agora um papel decisivo e determinante na própria evolução das mídias. [...] Os públicos, tanto quanto os conteúdos difundidos pelas mídias, tornam-se, assim, mercadorias: as mensagens difundidas são evidentemente “consumidas” pelos públicos receptores, mas sobretudo a relação comercial que se estabelece entre o difusor e o anunciante torna-se prioritária e dominante em

⁴⁰ Refiro-me especialmente a Benjamim, em relação ao surgimento da reproducibilidade, um tipo de reprodução que fragilizou a arte, retirando-lhe sua unicidade e quebrando sua “Aura”, apesar de permitir o maior acesso da população à produção artística.

⁴¹ A expressão é de Henri Lefebvre, correspondendo aos efeitos de dominação impostos pela publicidade. Segundo Breton e Proulx (2002, p.108): “De tanto oferecer imagens de bem-estar, publicidade chega a propor verdadeiros estilos de vida aos indivíduos, [...] a publicidade vai encorajar valores, normas e temas fundamentais que tenderão a se ‘encarnar na vida vivida’ (Edgar Morin).”.

vista da relação de comunicação entre os difusores e os receptores. Os conteúdos midiáticos apresentam-se, assim, como uma realidade de dupla face: mercadoria ao mesmo tempo em que significação para um público ele próprio considerado mercadoria em um contexto comercial que engloba e submete a realidade da comunicação midiática. (BRETON; PROULX, 2002, p.111-112).

A influência marxista nos primeiros estudos sobre estes impactos levou os autores a tratarem estes esquemas como formas de dominação que visavam causar uma alienação na população em relação às condições deploráveis de seus estilos de vida, causando-lhes um conformismo (BRETON; PROULX, 2002). Entretanto, desconsiderando esta proposição teórica, um dos aspectos importantes, nestes estudos, é a identificação do tipo de impacto duplo e antagônico, que o consumo publicitário de imagens, mediado por aqueles veículos, anteriormente citados, estabelece.

Harold Lasswell (1977) foi um dos primeiros a estabelecer que os processos comunicativos se estruturam em torno de três aspectos: a vigilância sobre o “social” ao qual se propõem, a mediação das relações de intercalação e a transmissão da herança social. Suas bases aproximam os sistemas de comunicação enquanto instrumento de socialização. Seu paradigma comunicacional previa que as mensagens publicitárias atingem os expectadores sem que estes consigam se livrar da mensagem e seus efeitos. Esta teoria ficou conhecida como “bala mágica” ou da “agulha hipodérmica” ou simplesmente, teoria hipodérmica. Apesar de propor esquemas metodológicos que são utilizados até o presente momento nos estudos de comunicação⁴², sua teoria foi sendo complementada e/ou refutada nos estudos seguintes, mostrando que os indivíduos têm algum tipo de autonomia na apreensão da informação ao qual estão submetidos.

Em outro estudo clássico (CADET; CATHELAT, 1971[1968]) já se identificava que as imagens produzidas pela publicidade tanto podem ser agentes de inovação quanto de conformismo. São de inovação quando estas imagens propagadas ocasionam uma inconformidade com a autoimagem dos indivíduos expostos à imagem, fazendo-os rever seus valores e transformar senão sua opinião, contestar sua autoimagem; são de conformismo, quando ao contrário, a imagem reforça a autoimagem ou o senso comum dos indivíduos a ela expostos. Esta segunda posição aparece no trabalho de Berelson e Salter (1946) que “descobriram que as estórias das revistas populares [de ficção] enquanto expõe a teoria de igualdade racial e religiosa, tendem realmente a refletir os estereótipos contemporâneos das

⁴² Refere-se à teoria dos cinco “Qs”: Quem, diz o quê?, Em que canal?, Para quem? E com que efeitos? Respectivamente: a análise do comunicador, de conteúdo, dos meios, das audiências e dos efeitos. (LASSWELL, 1977).

minorias” (*apud* LASSWELL, 1977, p.120). Assim, se desenvolveram estudos que avaliavam esta natureza nos mais diversos veículos da comunicação de estudos de recepção e mensagem, de emissão e recepção, dos efeitos e das mensagens etc. Apesar de toda diversidade estes estudos sempre focavam na figura humana como instrumento mediador. E mais ainda, suas abordagens eram dicotômicas: ou enxergavam as imagens como inovadoras e revolucionárias ou como conformistas e reproduutoras da realidade e, como não poderia deixar de ser, se estruturaram sobre uma perspectiva intencionalista e colocam o “social” como o meio de explicação do fenômeno. Não segui com estas considerações, pois elas me conduziriam, no encontro de respostas semelhantes a diversos outros estudos e não possibilitariam compreender as HQs pela sua performance. Minha hipótese se sustentou no aspecto integrado desta natureza dúbia e antagônica descrita naqueles autores: é possível que estas imagens sejam ao mesmo tempo inovadoras e conformistas? A meu ver, esta seria a única maneira de perceber uma agência nestas imagens – e que não estivesse atrelado a um estudo de recepção – e que se orientasse por um deslocamento (atribuído pelos estudos de sociologia da arte, anteriormente apresentados) de tempo e espaço. Este aspecto é decisivo nas minhas inferências e retornarei a ele com mais profundidade nos próximos capítulos. Voltamos, antes disso, para a trajetória do desenvolvimento da sociologia da comunicação, recortada, sobre nossos interesses de pesquisa.

Todo o início destes estudos esteve relacionado a um interesse que direcionava as atenções para a identificação das mídias enquanto instrumentos de influência sobre as ações das pessoas. Agentes condicionadores da opinião. O que fez surgir, adiante, a noção de “opinião pública”. Assim, Paul Lazarsfeld⁴³ (2012 [1940]) iniciou os primeiros estudos com metodologias quantitativas que comprovaram como a recepção e audiência das rádios e das radionovelas ocasionavam impactos efetivos na mudança de opinião do indivíduo. Em um dos seus artigos, feito em parceria com Robert K. Merton (LAZARSFELD; MERTON, 1977), há a defesa de um programa de sociologia da comunicação que se estabelece na percepção de um tipo de poder midiático a partir da lógica da persuasão na propaganda que tem reflexos, inclusive, na determinação do gosto estético da população; que interferem no estatuto das imagens, positiva ou negativamente; são instrumentos de conformismo social ao enaltecer determinadas normas de controle social ao mesmo tempo em que provocam uma “disfunção narcotizante”, deixando seu público receptor alienado em relação a outras normas. Outros

⁴³ Lazarsfeld era matemático de formação na Áustria. Ao se mudar para os EUA desenvolveu estudos de psicologia social com interfaces com a sociologia até assumir uma cátedra de sociologia na Universidade de Colômbia e desenvolver todo um programa sobre estudos quantitativos em sociologia de forma geral ao mesmo tempo em que desenvolvia o campo da sociologia da comunicação.

dois aspectos da sua teoria estão relacionados a uma atualização do paradigma de Lasswell (1977), propondo que uma quarta dimensão se apresenta com a mídia: o entretenimento. Estes sistemas de comunicação massivos são consumidos primeiramente como formas de entretenimento e isso lhes garante uma penetração mais atrativa e receptiva por parte do público. O segundo aspecto é a teoria do “*two step flow of communication process*” ou estágio do duplo fluxo comunicacional. Lazarsfeld e Merton defenderam que as mensagens emitidas pelos veículos sofrem interferência de indivíduos do grupo primário e podem ser interrompidas, editadas ou ampliadas por pessoas que exercem uma função de reforço da mensagem. (São os formadores de opinião). E que as pessoas consumiam as informações de forma seletiva, abdicando do contato com veículos ou programas que, em princípio, possuam informações que contrariem seus valores culturais. Apesar da relevância deste último aspecto, não sigo a perspectiva destes autores, pois a questão da agência da mídia é desestruturada e metodologicamente focada na recepção. Ainda assim, desloco a lógica dos formadores de opinião não para as pessoas envolvidas, mas para os objetos mediadores (como pretendo demonstrar nos capítulos 3 e 4).

É em Kappler (1977) que a questão da agência dos meios de comunicação aparece mais explícita, ao buscar avaliar “o que sabemos sobre os efeitos da comunicação de massa” (título do seu trabalho em 1957). Kappler (1977, p.167) retoma os mais variados estudos com o objetivo de identificar que “a comunicação de massa geralmente não atua como uma causa necessária e suficiente dos efeitos de audiência, mas sim funciona entre e através de um nexo de fatores e influências mediadoras”. Sua perspectiva rejeita, com razão, as visões pessimistas de um lado (amparadas na Teoria Crítica) e nas visões dos “Efeitos Diretos” que atribuíam um poder aos meios midiáticos e uma passividade amorfa dos sujeitos. Kappler reforça a natureza dupla das mídias para reforço e mudança, concomitante, a partir de onde se olha a mídia e a partir do tipo de mídia e sua inferência. O problema em determinar um ou outro aspecto está nas generalizações que são aplicadas:

Nos termos de nosso conjunto de generalizações, isto significa que variáveis mediadoras, tais como a personalidade, as normas culturais e os interesses dos grupos de pares, impelem os *media* a funcionarem como agentes que contribuem para as mudanças de gosto. (KAPPLER, 1977, p.169).

Kappler reconhece uma ação agencial das mídias, mediada por fatores sociais (“fenomênicos”, diz ele), mas que os estudos que se desenvolveram apontaram fatores e exemplos cujas generalizações não se aplicam em totalidade, atribuindo uma fragilidade na apreensão destes fenômenos, pois “que certos resultados presumidos até o momento não

foram nem documentados nem se demostrou que não ocorressem” (KAPPLER, 1977, p. 172), apesar de terem permitido, ao mesmo tempo, organizar os estudos a partir dos seus efeitos. Kappler aponta para a necessidade de identificação das influências que atingem os *media* e os fazem funcionar conforme as descrições e da necessidade de teorias que estejam empiricamente documentadas. E ainda, que a importância sociológica dos estudos sobre os *media* está em sua dimensão massiva (pois, “se dirigem a enormes áreas da população, com uma única voz.” [KAPPLER, 1977, p.173]).

Minha retomada destas perspectivas funcionalistas sobre a comunicação é meramente informativa da dimensão que seguiu a análise comunicacional e não as escolhas teóricas desta pesquisa (apesar das posições de Kappler terem sido a base de minhas questões iniciais: que dados “empiricamente documentados” poderiam exemplificar agência das imagens desenhadas sem recorrer a estudos de recepção? Ou será que a agência só pode ser determinada pela mediação dos objetos com os indivíduos? Será possível percebê-la a partir das dinâmicas internas (performance) dos próprios objetos [imageticamente referenciados]?). Minhas preocupações não giraram em torno de uma função ou disfunção comunicacional⁴⁴, mas na busca pelo entendimento das mudanças e vicissitudes desta reprodução do “social” com vistas na ambientação de um produto comunicacional ainda não especificado empiricamente – apesar dos apontamentos quanto à agência das imagens artísticas e comunicacionais. Minhas considerações propõem enxergar a reprodução não no papel de reprodução, mas como um instrumento de um processo mais amplo e complexo e de seus vínculos com a agência destas imagens. O que vejo como importante, sem muito comprometimento teórico, é a ideia de entretenimento e do fluxo comunicacional de duplo estágio, pois ambos têm aplicação direta na questão das imagens desenhadas, pois os quadrinhos são expressões artísticas cujo consumo é atrelado a uma lógica do entretenimento e ao papel que os profissionais de produção (desenhistas, roteiristas, coloristas e editores) têm no reforço e direcionamento sobre como os quadrinhos devem ser produzidos (o que Becker chamou de “convenções” e rede de profissionais).

Lazarsfeld representou uma das primeiras correntes de análise sociológica acerca dos fenômenos comunicacionais que antagonizava, em vários níveis, com uma segunda proposta, europeia, desenvolvida pelos filósofos da Universidade de Frankfurt que defendia uma abordagem mais “crítica” do fenômeno. Suas visões estavam apoiadas numa nova concepção acerca no papel da ciência pela busca de esclarecimentos. Antes de apresentar as ideias

⁴⁴ Defendidas, respectivamente, pela lógica funcionalista ou marxista.

específicas relacionada às imagens na comunicação, deste grupo, é necessário retomar as bases de suas propostas para compreender seu confronto com as ideias defendidas por Lazarsfeld⁴⁵. Retomo-as aqui sem o objetivo de adotá-las, mas de contextualizar o cenário que se desenvolveu em torno do tema e o surgimento das novas propostas acerca dos meios de comunicação de massa sem recair na doutrina da manipulação e do controle ideológico como estabelecida pela chamada “Teoria Crítica”⁴⁶.

As abordagens das teorias críticas desta escola analisavam os efeitos dos produtos de massa nas expressões artísticas massificadas (música e literatura, principalmente) e das novas expressões que o meio proporcionou à existência, como o cinema. Apontavam que tais produtos estavam a serviço da dominação política, dos interesses capitalistas e se constituíam a partir da reificação das mensagens levando o público ao conformismo com o *status quo*: “Pato Donald mostra nos desenhos animados como os infelizes na realidade são espancados para que os espectadores se habituem com o procedimento” (HORKHEIMER; ADORNO, 2011, p. 204). Os produtos da cultura de massa seriam um processo de manipulação da opinião e de alienação do expectador: “A indústria cultural continuamente priva seus consumidores do que continuadamente lhes promete” (HORKHEIMER; ADORNO, 2011, p. 205). Eles criariam “falsas necessidades” de consumo (MARCUSE, 1973) ao mesmo tempo em que enalteceriam as injustiças sociais, como instrumentos de propagação de uma ideologia discriminatória (HORKHEIMER, 2000; 2003). Estas perspectivas foram sintetizadas na noção de “Indústria Cultural”, uma lógica de produção industrial que visa a maximização do lucro e minimização dos custos sobre a produção de bens culturais, cuja produção leva em consideração seus valores de troca em detrimento dos valores de uso. No conceito, a lógica do fetichismo da mercadoria é aplicada aos bens culturais que se produzem em massa, justamente para propiciar um lucro crescente e não com intenções de democratização no acesso aos bens culturais. A noção faz referência ainda ao fato dos bens culturais serem interpretados como diversão e entretenimento, e por isso, validando seu consumo mercantil

⁴⁵ Os dois grupos atuaram por um período na mesma universidade. A composição dos intelectuais do grupo alemão, composto por marxistas e judeus, terá grande influência na mudança do instituto da Alemanhã, sobre o domínio do regime nazista, para diversas partes da Europa, até aportarem na Universidade de Colúmbia, nos Estados Unidos (de 1931 a 1949, quando retorna para a Alemanha) (JAY, 1996; KELLNER, 2006a; 2006b; RAY, 2006).

⁴⁶ A “Teoria Crítica” foi defendida por Max Horkheimer e desenvolvida por vários outros pensadores associados a um grupo de intelectuais que ficou conhecido como “Escola de Frankfurt”. Apesar de não acertarem um único corpo teórico-metodológico em suas pesquisas para formarem uma “Escola”, o grupo conseguiu impor novas discussões sobre diversos assuntos, da filosofia da ciência e do conhecimento até incursões sobre política, economia, sociologia e arte. Este grupo foi o primeiro a defender uma abordagem orientada pelo marxismo e se filiar a uma universidade (Universidade de Frankfurt) formando, com financiamento privado, o Instituto de Pesquisa Social (Institut für Sozialforschung) em 1923 (JAY, 1996; KELLNER, 2006a; 2006b; RAY, 2006).

com estes fins. Os impactos desta perspectiva foram tão amplos que conduziram boa parte das investigações sobre os meios de comunicação. Assim, a visão teórico-metodológica defendida pela teoria crítica coloca os produtos imagéticos da cultura de massa numa perspectiva destrutiva:

A indústria cultural por fim absoluta a imitação. Reduzida a puro estilo, trai o seu segredo: a obediência à hierarquia social. A barbárie estética realiza hoje a ameaça que pesa sobre as criações espirituais desde o dia em que foram colecionadas e neutralizadas como cultura. (HORKHEIMER; ADORNO, 2011, p.195).

Apesar da lógica da teoria crítica não ser adotada como condutora desta pesquisa, ela nos aponta dois aspectos significativos: os produtos midiatisados pela cultura de massa seguem uma dimensão imitativa por excelência e há uma dimensão de colecionismo-consumismo que impacta a produção. Estaria a imitação nestes produtos apenas restrita a uma esfera destrutiva, como aponta os filósofos? Seria possível identificar algum aspecto outro pelo qual a imitação e o colecionismo são instrumentos de uma dimensão mais complexas destes produtos e não apenas fruto de uma dimensão econômica? São as buscas por estas respostas que compõe a trajetória dos próximos capítulos, afinal, ao adotar uma perspectiva pós-humanista na explicação, abandono as direções de sentido impostas pelas teorias anteriormente citadas. Ainda mais, o posicionamento da teoria crítica, como formatada, não é suficiente para explicar estas engrenagens em torno da produção de imagens desenhadas e de sua possibilidade agencial, afinal, nesta perspectiva, a imagem é sujeito das vontades de seus produtores e não teria agência. Ela se mostra igualmente infrutífera quando, metodologicamente, se usam imagens pela impossibilidade de avaliar, por exemplo, as mudanças da constituição dos desenhos ou nas inovações da produção (que, com base nas perspectivas anteriores, estariam sempre limitadas à ideia de dominação). Também se tornam impróprias pela negação total de uma matematização das inferências⁴⁷. Esclareço, ainda neste

⁴⁷ O que ocorre na Teoria Crítica é um repúdio às bases positivistas que dominavam os campos científicos no contexto histórico em que se encontrava Horkheimer. A lógica positivista desenvolvia um objetivo de entendimento absoluto da sociedade e baseado em processos numéricos e quantitativos. Horkheimer defendia que este entendimento seria limitado e equivocado, sendo necessário ainda, seguir por um entendimento com base nos processos sociais, pois os problemas e os conhecimentos da realidade “social” têm sua origem em processos que são sociais e não lógicos ou numéricos, logo só poderiam ser acessados através de processos sociais - que os geraram. Esta concepção matemática de pensar o mundo social levava ao desenvolvimento de sistemas teóricos nos quais os conceitos se estruturariam de forma não contraditória e de aplicabilidade prática. O processo em si não deixa de produzir um conhecimento e deter certa legitimidade, entretanto, produz efeitos negativos (HORKHEIMER, 1990). Segundo os expoentes da escola, o cientificismo e o modelo de razão desenvolvidos no Iluminismo cristalizaram na ciência a lógica do Mito: “Ao denegrir este conceito de totalidade como retrocesso mitológico e pré-científico, o positivismo, em infatigável luta contra a mitologia, mitologiza a ciência” (ADORNO, 1999, p.125). É assim que o mito – científico - converte-se em esclarecimento, ou seja, sua promessa de desencantamento do mundo pela razão instrumental é a responsável pelo seu próprio

capítulo, que devido ao problema e à natureza dos dados (imagens) foi necessário utilizar critérios de frequência para apoiar algumas das respostas. Não se trata, ainda assim, da defesa ou negação de um método pelo outro, mas apenas, do que foi adequado para conduzir as respostas da pesquisa (voltarei a este ponto no último tópico deste capítulo).

Uma resposta inicial, fornecida ainda dentro do campo da teoria crítica, surge no trabalho de Dwight MacDonald (2006). Apesar deste autor concordar com a visão destrutiva das mídias e da cultura de massa, estabelece em suas categorias, acerca dos níveis de cultura, uma visão que abre uma nova perspectiva. Entre o *Highbrow* e o *Lowbrow*, a cultura de massa se assenta em um *Middlebrow*. Um tipo de cultura mediana que se apropria tanto dos elementos da alta cultura como os da baixa cultura. Entretanto, no *Middlebrow*, MacDonald enxerga que há dois subníveis: um *Masscult* e um *Midcult*, ambos negativos em sua visão, mas com impactos diferentes na cultura:

Masscult é algo ruim de uma maneira nova: ele não tem sequer a possibilidade teórica de ser bom. Até o século XVIII, arte ruim era da mesma natureza que a boa arte, produzida para o mesmo público, aceitando os mesmos padrões. A diferença era apenas um dos talentos individuais. Mas o masscult é outra coisa. Não é apenas a arte sem êxito. É não-arte. É ainda anti-arte ... [...] Esta forma intermediária - chamemos-lhe Midcult - tem as qualidades essenciais de massa-cult - a fórmula, o meio de se construir, a falta de qualquer padrão, exceto a popularidade - mas decentemente os cobre com uma folha cultural. No masscult o truque é simples - para agradar a multidão, por qualquer meio. Mas o midcult tem as duas coisas: ela finge respeitar os padrões de Alta Cultura, enquanto na verdade ele os molda e os banaliza. (MACDONALD, 2006, p.9 e 13. Traduzi.).

Sem querer aprofundar ou concordar com as ideias de MacDonald, haja vista os problemas desta pesquisa, suas noções (apesar de extremamente negativas) abrem a percepção para enxergar que há, na cultura de massa, produtos que correspondem às críticas da Escola de Frankfurt (*Midcult*) que visam à dominação e a manipulação, e outros, que são inerentes à própria cultura de massa (*Masscult*) que estão atrelados a um novo ambiente cultural e só podem ser significados dentro da própria cultura de massa. Apesar de MacDonald chamar de arte-ruim, poderíamos resignificar como *para-arte*. Produtos que nascem da cultura de massa, por veículos de comunicação de massa, se apropriando dos bens artísticos, com o intuito de

reencantamento. A resolução disso adviria de uma Iluminação (Iluminismo), Esclarecimento (e até “ilustração”), na visão dos autores, um processo de libertação do medo do desconhecido que levará o indivíduo à crítica (e a negação). A lógica matemática presente neste tipo de racionalismo converte o universal (todo) em algo impossível de ser acessado pelo pensamento e a impossibilidade de negação do próprio pensamento: “o que aparece como triunfo da racionalidade objetiva, a submissão de todo ente ao formalismo lógico, tem por preço a subordinação obediente da razão ao imediatamente dado.” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 38). É assim que ele se torna ideologia e nega a historicidade do real. Apesar de reconhecer a importância dos argumentos, não me deterei nesta problemática, por não considerá-la relevante para meu problema de pesquisa.

ser arte (mas sem sê-lo totalmente). As imagens desenhadas, do tipo quadrinhos, estariam assim estruturadas. São produtos cujo formato se desenvolveu dentro dos veículos de comunicação massivos (jornais) e se apresentam ao público por vias também massivas. Não existem consumo e produção de quadrinhos sem a impressão de revistas, livros e álbuns de tiragens amplas (mesmo quando produzidas sobre demanda). Isto é, não existe HQs sem a reprodução tecnicamente mediada. E, sua “reprodutibilidade” e “mercantilização” não implicam em dominação *per si*. São elementos de sua própria natureza estética.

Finalmente, com base nesta contextualização, retomo brevemente outra perspectiva teórica de onde é possível extrair uma nova ambientação no enquadramento das HQs. Isto é, apresento uma dimensão teórica que inseriu os produtos da cultura de massa (especialmente, os quadrinhos) numa dimensão de cultura de massa, conforme defendida por Edgar Morin (1969), onde, se há uma sociedade de massa formada e impregnada de bens produzidos massivamente, estes criaram um ambiente por onde se desenvolveu uma cultura de massa. E como cultura, os bens de sua produção, são bens culturais, única e exclusivamente, entendidos endogenamente, isto é, só podem ser compreendidos a partir dos parâmetros da cultura de massa de onde surgiram. Morin defende ainda que as mudanças nos veículos e na cultura de massa são indicativas dos processos de mudança social. Apesar de sua visão estabelecer um vínculo entre meio social e o objeto, este é intencionalista, pois atribui às mudanças do objeto ao meio social. Isto é, o “social” é resgatado para explicar os fenômenos.

A perspectiva pós-humanista que adotei não caminha na procura de intenções ou na identificação de atos decorrentes de uma estrutura (como ficará claro ainda neste capítulo). Entretanto, Morin abre uma nova frente ao considerar que as inovações nos padrões homogeneizadores dos produtores da cultura de massa são reflexos de um processo de burocratização da própria indústria cultural quando percebe o esgotamento de suas “inovações”, assim, a mudança não passa de um processo de racionalização da padronização (com a produção industrial de inovações, por exemplo). Enxergo na assertiva que há um germe por onde se identifica processos que se desenvolvem dentro do objeto, a partir de sua “estrutura” interna. É assim que surge a dinâmica antagônica entre invenção-padronização nos produtos da cultura de massa. Assim, como os quadrinhos lidam com o conformismo social? Suas inovações são reflexos deste processo, tal como descrito por Morin? Em sua teorização, Morin defende que as novas obras de arte que se relacionam com a cultura de massa dialogam diretamente com seus consumidores, estabelecendo relações de infinita projeção-identificação que são, por sua vez, enraizadas nos problemas cotidianos enfrentados pelos seus consumidores. Outro ponto importante que aparece nesta perspectiva é uma inferência visual.

Segundo Morin (1969, p.67): “a cultura de massa é, sem dúvida, a primeira cultura da História mundial a ser também plenamente estética”, por isso a dimensão imagética ganha uma nova importância. Esta esteticidade transforma em imagens situações de “vedetização” e “erotização”. As emoções e a vida intimam, assim como a relação do consumo com o erotismo, se tornam palcos da formação de imagens⁴⁸. E, neste último aspecto, Morin defende que a indústria cultural cria bens que brincam com os limites dos tabus sexuais relacionados à erotização e à feminilidade. (Estes pontos se mostrarão relevantes quando apresentarei o mapeamento dos estereótipos étnico-raciais nos quadrinhos de super-heróis da Marvel Comics).

Ao avaliar as imagens desenhadas como mídias, nos deparamos com uma materialização que nos conduz à dimensão da revista em quadrinhos que é o suporte mais frequente de sua linguagem (apesar de aparecer nos jornais, na internet ou em álbuns em livrarias). A revista como dimensão material nos permite incluir uma nova perspectiva de avaliação. Estas revistas que contêm os quadrinhos são objetos (que apresentam características artísticas e midiáticas, como apresentado) e como tal, podem ser analisados sob esta ótica. A seguir traço as bases gerais da sociologia dos objetos visando adequá-la neste esquema.

2.3.A Imagem Desenhada Como Objeto da Sociologia dos Objetos

Como compreender a imagem desenhada como objeto? Ao assumirem os valores de troca monetária (transformando-se em mercadorias) as HQs são materializadas e se objetificam. O valor de circulação recai sobre estes objetos atribuindo-lhes valor simbólico. Editores impulsionam a produção visando ampliar seu valor de troca e agregar mais valor. Estas ações se desenvolvem interferindo no aspecto estético-material (tipos de papel de impressão, impressão colorida, volume do impresso) até os aspectos estético-conteudistas (tipo de colorização, tipo de desenho e temas da história). Assim, o elemento de circulação parece desenvolver uma interferência importante nestes materiais. E, segundo a perspectiva ainda humanista de Arjun Appadurai, trata-se de um vínculo político:

⁴⁸ E neste ponto há uma concordância de Morin com Baudrillard (2004) ao identificar na erotização uma estratégia publicitária de convencimento sobre o consumo dos objetos. Baudrillard aplica isso à essência da publicidade e não da passividade. Tudo que a publicidade toca caminha por uma “carga libidinal” (2004, p.182). É uma manipulação, mas que, em Baudrillard, não é relacionada aos agentes dominantes, mas às necessidades do próprio sistema dos objetos que são feitos para serem comercializados.

[...] a troca econômica cria valor; o valor é concretizado nas mercadorias que são trocadas; concentrar-se nas coisas trocadas, em vez de apenas nas formas e funções da troca, possibilita a argumentação de que o que cria o vínculo entre a troca e o valor é a política, em seu sentido mais amplo. (APPADURAI, 2008, p.15).

O capital crucial para a obtenção de lucro na mercantilização das HQs é o capital cultural, historicamente circunscrito. A reprodução da realidade é o eixo norteador do processo de produção. (É algo que parece ter destaque, pois a Editora Marvel, diferente das demais, busca equilibrar fantasia e realidade de maneira correlacionada, onde uma é contexto da outra.).

Seguir as revistas em quadrinhos. Esta foi a trajetória da pesquisa. Minha suposição é de que sua circulação é um elemento de destaque importante para uma mudança significativa em sua relação com o “social”. Apesar da perspectiva de Appadurai caminhar ainda numa procura por intenções nas relações entre sujeitos e objetos (que tendo a desconsiderar), ela aponta como a questão econômica pode ser suplantada (por vias de um princípio mercantil, que é a circulação). De mero mecanismo reprodutor, enquanto objeto político ou ideológico, às vezes meramente mercantil, quando posto em circulação, em alguns casos, apresentará um novo tipo de agência. Isto é, um objeto que provocará mudanças sociais. Para tanto, (sem que este posicionamento comprometa minha abordagem teórica) é possível colocar em pauta tal hipótese e seguir os passos do objeto, de sua produção ao seu consumo, como proposto por Appadurai (2008, p.17):

[...] temos de seguir as coisas em si mesmas, pois seus significados estão inscritos em suas formas, seus usos, suas trajetórias. Somente pela análise destas trajetórias podemos interpretar as transações e os cálculos humanos que dão vida às coisas. [...] são as coisas em movimento que elucidam seu contexto humano e social.

Para analisar a circulação de um objeto na sociedade e seus vínculos com o “social”, segundo a metodologia humanista proposta por Igor Kopytoff (2008, p. 93) será necessário estabelecer um ciclo de vida biográfico da própria coisa, pois “examinar as biografias das coisas pode dar grande realce a facetas que de outra forma seriam ignoradas.” Desta forma,

Ao fazer a biografia de uma coisa, far-se-iam perguntas similares às que se fazem às pessoas: Quais são, sociologicamente, as possibilidades biográficas inerentes a esse ‘status’, e à época e à cultura, e como se concretizam essas possibilidades? De onde vem a coisa, e quem a fabricou? Qual foi a sua carreira até aqui, e qual a carreira que as pessoas consideram ideal para esse tipo de coisa? Quais são as ‘idades’ ou as fases da ‘vida’ reconhecidas de uma coisa, e quais são os mercados culturais para elas? Como mudam os usos da coisa conforme ela fica mais velha, e o que lhe acontece quando a sua utilidade chega ao fim? (KOPYTOFF, 2008, p.92).

Neste primeiro momento analiso as histórias em quadrinhos como objetos que carregam as “marcas das estruturas sociais” (STALLYBRASS, 2012, p.25), adquirindo assim uma “vida social própria e complexa” tal como as colchas de uma operária da Nova Inglaterra do século XIX descritas pelo Peter Stallybrass no seu pequeno “O casaco de Marx: roupas, memória, dor” onde as trajetórias dos objetos são decisivas para compreender as das ideias. Como lá, a preservação das roupas demonstra sua instância econômica e simbólica, como capital, herança, moeda e propriedade. Aqui, os quadrinhos também circulam. Não chegam a se tornar herança – apesar do grande número de colecionadores e vendagens com valores astronômicos de itens considerados raros – mas também são preservados. E, ao contrário daquelas roupas, ainda circulam, mesmo tendo 50 anos de quando produzidos (nas gibiterias e livrarias).

Os quadrinhos são governados pelas *comics shops* que mantêm em seus acervos uma disponibilidade contínua das publicações, independente de quando foram produzidos. Enquanto na análise humanista de Stallybrass são os corpos das vestimentas que mudam, preservando-as, aqui, os corpos também atuam em sentido semelhante. Os corpos mudam, os leitores mudam e as revistas continuam com seus mesmos propósitos. Circulam e são lidas, colecionadas e trocadas como objeto mercantil e objetos até sagrados, pelos conteúdos e momentos que registraram. E terminam sendo uma forma de memória muito mais complexa e incisiva do que as vestimentas. Pois seus fatos são visíveis e seus vínculos com as narrativas tradicionais memoriais ainda mais explícitos. São imagens de uma época e narrativas de um tempo. Torna-se assim como o fustão descrito por Stallybrass (2012, p.61) uma “memória material”. Porém, ao tratar as imagens desenhadas como “memória”, recairíamos numa abordagem humanista, impondo-as uma visão determinista.

Esta memória material vincular-se-ia, por sua vez, a um problema relativo à construção de imagens desenhadas e a necessidade destas de representar o “social” (e não me refiro às representações sociais!). A seleção de imagens que os desenhistas usam para recompor suas prospecções imagéticas (o desenho das imagens ou as imagens desenhadas) não é aleatória ou, muito menos, sem propósito. Eles as selecionam. Projetam sobre o papel atributos, características e habilidades idealizadas, é verdade, mas também as selecionam a partir de processos internos inerentes ao ato de desenhar. Estas imagens se constroem sobre um “design”, isto é, esta habilidade de projetar através do desenho um conceito. Não é (e não me refiro) ao simples ato de desenhar – construir imagens significantes através de riscos sobre uma superfície – mas exatamente prospectar princípios estéticos que sejam verossímeis aos

leitores e possam levá-los a identificar o objeto\coisa enquanto algo com significado. Esta etapa é primeiramente da forma (aparência) e posteriormente do conteúdo. (Esta dimensão é importante para compreender o objeto e suas performances, para tanto, retornarei a esta problemática nos capítulos 3 e 4).

É devido ao peso de sua dimensão estética que as imagens desenhadas precisariam também ser avaliadas como objetos. É pela dimensão estética da mídia que estas características supracitadas se manifestam. São fatores que não podem ser alcançados pela dimensão da linguagem textual, só pela imagem. As HQs são um objeto vivo com dinâmica própria e capaz de orientar a ação dos indivíduos, tanto de seus produtores, quanto de seu público. Como a noção de objeto pressupõe um inanimismo, trata-se de uma coisa não-humana, feita por humanos e para humanos. Mas é justamente enquanto objeto-coisa que os objetos ganham a animação. Os quadrinhos são ao mesmo tempo coisa e objeto: “Como testemunho do mundo visto, o desenho não é preparatório para nada, mas é a coisa, ou a representação da própria coisa.” (ALPERS, 1999, p.132). São coisas, porque são vivos. São um tipo de estrutura mutável e maleável que tem durabilidade indeterminada (tanto quando é materializada em revistas e álbuns). É preciso ter em mente que se trata de um objeto híbrido. Tanto se refere a um produto material (revista, por exemplo) como refere-se à linguagem de expressão, tal qual produzir uma história em quadrinhos em pranchas desenhadas (o ato de desenhá-las). Os quadrinhos são, ao mesmo tempo, produto e linguagem de produto. Para uma compreensão mais ampla, poderia referir-me às HQs como “coisa”, conforme descrito por Ingold (Citando Heidegger):

[...] é um "acontecer", ou melhor, um lugar onde vários aconteceres se entrelaçam. Observar uma coisa não é ser trancado do lado de fora, mas ser convidado para a reunião. [...] Há decerto um precedente dessa visão da coisa como uma reunião no significado antigo da palavra: um lugar onde as pessoas se reúnem para resolver suas questões. Se pensamos cada participante como seguindo um modo de vida particular, tecendo um fio através do mundo, então talvez possamos definir a coisa, como eu já havia sugerido, como um "*parlamento de fios*". Assim concebida, a coisa tem o caráter não de uma entidade fechada para o exterior, que se situa no e contra o mundo, mas de um nó cujos fios constituintes, longe de estarem nele contidos, deixam rastros e são capturados por outros fios noutros nós. Numa palavra, as coisas *vazam*, sempre transbordando das superfícies que se formam temporariamente em torno delas. (INGOLD, 2012).

A coisa é algo que pode ser materializado, porém não se finda na forma. É algo essencialmente mutável, variável e vivo. Ingold antagoniza a relação entre coisa e objeto, posicionando-os como algo vivo e morto, possuidor de agência e sem ação. Sem adotar

totalmente sua posição, proponho uma terceira via, onde coisas e objetos se complementam e se relacionam com a agência sem as limitações impostas na teoria de Inglof.

Os objetos são estados situacionais das coisas. São momentos pelos quais as coisas se materializam e assumem uma forma definida e, visivelmente, finita. O conceito de objeto de Inglof é muito circunscrito e limitado. Para ele, o objeto é inanimado. Escapa de sua análise o fato que os objetos estão associados aos processos. Para ele, quando isso ocorre é um momento de mutação onde os objetos passam a serem coisas. Vejo de forma diferente. Os objetos possuem uma genealogia que os vincula a um processo. Retirá-lo deste vínculo é descaracterizá-lo de sua função objetificada. A função da pipa é voar (pipa-no-ar), quando pousada ou guardada – apesar de não deixar de ser pipa – ela não age como pipa. Ela não deixa de ser objeto quando está no ar, até porque ainda mantém o nome e a percepção – por parte das pessoas – quanto ao seu desígnio: pipa. Coisas e objetos caminham juntos. Invoco aqui a concepção sartriana que materializa a imagem, pela coisificação, em objeto, defendendo que tal instância permite-nos fugir da “metafísica ingênua da imagem” e do debate sobre essência e existência da relação imagem-objeto. Nesta concepção, a relação entre reprodução da realidade e materialização do objeto é suplantada. Se a imagem-objeto é mera reprodução, não haveria mais discussão que validasse suas instâncias e a imagem-objeto estaria relegada a inércia dos movimentos sociais. Minha perspectiva, neste trabalho, é diferente. A reprodução ao qual a imagem-objeto se vincula é apenas uma manifestação das qualidades de sua agência (crítica que retornarei em outro momento).

Para suplantar esta instância, talvez se fizesse necessário seguir Sartre (1984) quando define o movimento entre imagem e objeto pela coisificação de uma sobre o outro:

Essa forma inerte, que está aquém de todas as espontaneidades conscientes, que devemos observar, conhecer pouco a pouco, é o que chamamos coisa. [...] desde que desviamos o espírito da pura contemplação da imagem enquanto tal, desde que pensamos sobre a imagem sem formar imagens, verifica-se um deslize, e da afirmação da identidade de essência entre a imagem e o objeto passamos à de uma identidade de existência. Já que a imagem é o objeto, concluímos que a imagem existe como o objeto. [...] essa metafísica consiste em fazer da imagem uma cópia da coisa, existindo ela mesma como uma coisa. (SARTRE, 1984, p.35-36).

E mais adiante:

A ontologia da imagem está agora completa e sistemática: a imagem é uma coisa inferior, que tem existência própria, que se dá à consciência como qualquer coisa e mantém relações externas com a coisa da qual é imagem. (SARTRE, 1984, p.37).

E, finalizando (a partir de uma crítica ao cartesianismo):

Matéria e consciência excluindo-se uma à outra, a imagem, na medida em que é desenhada materialmente, em alguma parte do cérebro, não poderia ser animada de consciência. Ela é um objeto, tanto quanto são os objetos exteriores. (SARTRE, 1984, p.39)

Esta definição situacional entre coisa, objeto e imagem, em Sartre, entretanto, não acrescenta maiores construtos explicativos à minha abordagem pós-humanista. O que me leva a descartá-la, pois termina por se configurar como uma proposta humanista (e às vezes, como apontaram seus críticos, anti-humanista).

Outro autor, que tem uma proposta diferenciada de sociologia dos objetos, é Jean Baudrillard. Em sua perspectiva há um peso de intencionalidades muito mais amplo: “A dimensão real em que vivem [os objetos] é prisioneira da dimensão moral que têm que significar” (BAUDRILLARD, 2004, p.22), pois pessoas e objetos estão interligados e um intervém no outro. São as pessoas que criam os objetos e lhe atribuem funcionalidades, da mesma forma que pessoas constituem suas ações a partir dos objetos em que se deparam nos contextos sociais. Esta funcionalidade é referente à utilidade primária de uma coisa que a torna pertinente no uso e que define, sobretudo, sua dimensão estética. A ideia de função em Baudrillard é resgatada da escola Bauhaus, onde a forma de algo deve ter vínculos diretos com seu uso e não uma interdependência estética e “disfuncional”. Tavares (2004, p. 220) aponta também que há uma segunda noção intrínseca, defendida por Baudrillard, relacionada a uma racionalidade onde “funcionalidade não qualifica de modo algum aquilo que se adapta a um fim, mas aquilo que se adapta a uma ordem ou a um sistema”. Neste sentido, Baudrillard defende (apesar das críticas do comentador supracitado) que os objetos manipulam os indivíduos. Este autor procura mostrar como os objetos são meios para analisar os fenômenos sociais: “A configuração do mobiliário é uma imagem fiel das estruturas familiares e sociais de uma época” (BAUDRILLARD, 2004, p.21).

Apesar disso, não aparece em Baudrillard nenhuma dimensão que acompanha as vicissitudes que acometem as relações entre pessoas e objetos. Ao contrário das ideias anteriormente citadas, Baudrillard enfatiza o papel dos objetos na determinação das ações dos indivíduos. O que não aparece neste autor é a dinâmica que transforma os objetos. Dinâmicas que não são inerentes simplesmente aos contextos sociais ou aos objetos, mas da relação entre eles. Penso que as imagens desenhadas (materializadas em revistas de quadrinhos de super-heróis) são ótimos exemplos destas vicissitudes. Em outros termos, a perspectiva de Baudrillard não leva em conta as diversas naturezas que os objetos podem assumir e recai, como nas perspectivas anteriores, numa visão assimétrica.

O que procurei mostrar até agora é que as imagens desenhadas podem ser vistas como objetos também. Sua dimensão de objeto decorre da própria materialização do desenho em impressão de revista, mas também do ato humano de colecionismo. O colecionismo, segundo Baudrillard (2004) muda a função das coisas-objeto. Se antes uma coisa tinha uma função qualquer (como a revista em quadrinhos ser mero veículo de entretenimento descartável) ao ser colecionável ele é abstraído de sua função e requalificado pelos indivíduos, reforçando, inclusive, seu estado de objeto-arte: “Todo objeto tem desta forma duas funções: uma que é a de ser utilizado, a outra de ser possuído” (BAUDRILLARD, 2004, p.94). O “ser possuído” se torna um “objeto-paixão” que o leva à apreciação com os mesmos prognósticos de objeto artístico ao ocasionar uma “satisfação pulsional” (Com a ressalva de ter seu desempenho em um grupo específico de indivíduos - os colecionadores. O que não é muito diferente do mundo da arte consolidada!). Enxergar as imagens desenhadas como objetos nos permite também escapar da máxima da teoria crítica ao restringir toda a mercantilização à dominação. Pois os objetos nascem, independente de suas funcionalidades, em um sistema de comercialização ou “sob o signo do crédito”, da publicidade e do consumo, como adverte Baudrillard (2004). Cientes do colecionismo e de seus impactos no consumo, os produtores visam atingir os colecionadores, criando uma influência circular, conforme descrita por Baudrillard (2004, p.97): “O Objeto [...] é para o homem como uma espécie de cachorro insensível que recebe as carícias e as restitui à sua maneira, ou antes as devolve como espelho fiel, não às imagens reais mas as desejadas.”

A presença destas instâncias que descrevem uma gama complexa de situações sociais nas histórias em quadrinhos deve estar associada ao processo e à necessidade de se vincular à realidade. Os acontecimentos e variações que ocorreram no universo dos quadrinhos ao longo das épocas de publicação e republicação demostram que esta “coisa é viva” (INGLOD, 2012) e que almeja, sobretudo, manter-se conectada à sociedade. Em outros termos, que suas vicissitudes e dinâmicas são processos de associação com o “social”.

É com estas perspectivas em mente que a natureza de uma imagem desenhada de uma história em quadrinhos não pode ser vista como arte ou obra de arte (ela não o é), nem tão pouco como mídia de massa (já que apresenta diferenças enormes com os demais produtos midiáticos) e nem tão pouco como um objeto inanimado cujas funcionalidades são conduzidas pelos indivíduos ou o contrário, com autonomia determinante. Elas devem ser vistas como um conjunto destes fatores, em hibridização. Devem ser tratadas como objetos artístico-midiáticos de entretenimento.

2.4. Por uma Síntese entre Coisa e Objeto: a Imagem Desenhada como Objeto Artístico-midiático de Entretenimento em uma Perspectiva Pós-humanista. (Quadro-Teórico)

Este tópico poderia ter sido o primeiro deste capítulo, pois nele descerro minha abordagem teórica (e as bases iniciais da metodologia). Entretanto, ele não o é. Esta discrepância é devida às próprias escolhas teóricas. Construí minhas abordagens em torno de uma sociologia pós-humanista baseada nos trabalhos de Bruno Latour. Nesta lógica há uma nova perspectiva sobre o “social” e sobre a sociologia que retoma os estudos de Gabriel Tarde.

Entre outros aspectos da abordagem Latouriana, que citarei mais adiante, aparece uma definição de “social”, que, segundo Marques (2006, p.58, grifos meus), é:

Um social compartilhado simetricamente entre humanos e não-humanos, todavia, com **uma história metodologicamente não linear e atemporal**, no sentido que o status deste social é função ulterior destas relações. Esta não linearidade ocorre **em dimensões atemporais distintas**.

Nesta atemporalidade não linear, meu objeto, foi constantemente abordado em estudos anteriores (Vide anexo A) por meio de dimensões de uma sociologia da arte e da comunicação e do objeto que se mantiveram numa gramática humanista (nos termos latourianos), onde prevalece uma busca pelas intenções dos atores ou pela imputação de sentidos às ações. Os levantamentos teóricos realizados nos três tópicos anteriores fazem parte tanto de uma retomada das explicações usuais de seus fenômenos, onde aponto suas incoerências em uma perspectiva pós-humanista, quanto de um cenário pelo qual foi possível perceber enquadramentos que deixavam transpor situações (da dinâmica interna do próprio objeto) que justificam esta nova abordagem, aqui empregada. Ao mesmo tempo (pois a dimensão explicativa é atemporal), aquela discussão das HQs pela dimensão da arte e da comunicação e do objeto, faz parte de um processo explicativo da dimensão híbrida necessária para compreender a performance deste objeto em sua rede de associação (isto é, as bases explicativas do porquê olhar para as HQs enquanto objetos artístico-midiáticos de entretenimento, cuja contextualização é apresentada ainda neste capítulo).

Inicialmente, para entendermos os contextos de uma sociologia na perspectiva pós-humanista, é necessário apresentar os parâmetros básicos desenvolvidos pela sociologia das associações de Bruno Latour e as configurações de sua teoria do Ator-Rede.

Latour (2006) desenvolve um percurso amplo e diversificado que aparentemente atua em diversas instâncias, do design, da etnografia, da tecnologia até a prática científica, mas que se ambientam num ponto comum: a sociologia do conhecimento. Latour rediscute a noção de “social”, propondo substituí-la por outra concepção, a noção de associação, por isso suas abordagens são conhecidas como de uma “sociologia das associações” (ou “associologia”), pois “as associações são feitas de laços que são em si não-sociais.” (LATOUR, 2006, p.08). Sua proposta teórico-metodológica é, portanto, um reagrupamento do “social” ao passo que diferencia a explicação daquilo que se deve explicar, ambientando-as em instâncias diferenciadas. As bases desta sociologia estão mapeadas pela sua teoria do Ator-Rede (*Actor-Network-Theory*, ANT).

Segundo Law (2006), a ANT se constitui de um conjunto de abordagens para a análise social estruturado num conjunto de premissas: (1) a heterogeneidade das instituições, práticas e atores, que incluem não só pessoas, mas também objetos; (2) um princípio de relatividade permeia os elementos das práticas, possuindo realidade apenas quando em interação com a rede de relações (associações); (3) que esta rede é processual e tem sua durabilidade vinculada ao fluxo da rede; (4) há uma precariedade das estruturas e da realidade; (5) a inerência da contingência que faz com que a “realidade não seja destino”; e, (6) “[...] explora como, em vez de por que as realidades são geradas e mantidas. Isto porque até mesmo as causas mais óbvias são efeitos sociais relacionais e, portanto, elas próprias sujeitas a alterações.” (LAW, 2006, p.4).

A proposta de Latour privilegia os não-humanos como um elemento de mediação para a teoria social, não apenas como meio: “[É um] papel preciso conferido aos não-humanos. Eles têm de ser actores e não simplesmente os infelizes suportes de projecções simbólicas.” (LATOUR, 2006, p.10). Esta proposta enumera três características teórico-metodológicas que devem ser observadas: (1º) a importância teórica dos objetos não-humanos, (2º) um conceito dinâmico de “social” e uma reordenação da lógica explicativa (não circular) e, (3º) e uma perspectiva de reagrupamento do social, isto é, “identificar novas instituições, novos procedimentos e novos conceitos capazes de juntar e de reconectar o social.” (LATOUR, 2006, p.11). O que Latour propõe com sua ANT é “seguir os próprios atores” e apr(e)ender com eles seus métodos e sistemas de associação (LATOUR, 2005). Esta mediação é decisiva no processo de pesquisa: “[é] uma ocorrência que não é de todo causa, nem de todo consequência, nem completamente um meio, nem completamente um fim.” (LATOUR, 1995a, p.21).

A abordagem deste sociólogo privilegia uma acuidade minuciosa, atômica, em relação aos estudos macrossociológicos. Focado numa sociologia mais pontual e menos generalista. Apesar de, ao mesmo tempo, propor abordagens múltiplas, porém, focadas. Por exemplo: segundo Latour (1993b), ao longo do tempo, nas abordagens científicas, o conceito de Agência é explicado por três perspectivas: (1) vinculá-lo a natureza para que lhe seja atribuído naturalidade; (2) vinculá-lo a dinâmica do social para conferir-lhe sociabilidade; e, (3) relacionar a agência a construção de significado e avaliá-lo semioticamente. Sua proposta, a partir do que a própria ciência faz, é analisá-lo sob todos os aspectos ao mesmo tempo.

Da mesma forma que alguns de seus estudos têm demonstrado que a tecnologia, vista como artefato, pode ser deliberadamente projetada ora para restringir, moldar e até substituir a ação humana, outros artefatos, do tipo que analisei neste trabalho (HQs), também podem ser concebidos para restringir, moldar e até substituir as ações dos indivíduos. Particularmente, orientando-os quanto a modelos concebidos socialmente de família, sexo, profissão, entre outros, cuja função, hipoteticamente, pode ser de apenas desenvolver associações que levem ao consumo e apreciação, unicamente. (Crítica que retomo no capítulo 5).

Nestes continuados processos de associação de humanos e não-humanos, surgem os “factish”, uma categoria que relaciona os Fatos com os Fetiches. Os “Factish” são tanto construções quanto realidades, num processo de sinonímia, mas não de similitude (este último seria a defesa pós-moderna). Os fatos são descobertos, estão lá, são agentes objetivos da ação. Já os fetiches são projeções passivas de crenças e anseios sobre os objetos, por parte dos indivíduos. Os “factish” seriam assim um tipo de ação que escaparia a dicotomia sujeito-objeto. Não seriam nem uma realidade independente, nem muito menos uma projeção inerte de crenças. (LATOUR, 1993b; 1998).

Latour desenvolve uma ontologia dos eventos (eventos e objetos não devem ser confundidos), enfatizando seu papel na reformulação de outros eventos e mediadores no surgimento de artefatos (subjetivos e culturais), categorizando-os: históricos e antiteleológicos ou ahistóricos e teleológicos. Todos os eventos históricos, em parte, podem vir a ser causas de si mesmos, por isso sua proposição de os colocarmos em rede, visando assim identificar seus mecanismos de associação (LATOUR, 1993a; 1995a). São os eventos que proporcionam a dinamicidade dos objetos e dos indivíduos: “[...] as coisas não são estáveis, mas as pessoas são muito menos estáveis ainda” (LATOUR, 1995b, p.07). As mudanças sociais carregam em si a aquiescência dos objetos envolvidos, humanos e não-humanos, da mesma forma que as inovações técnicas são modificações nas cadeias de associações (LATOUR, 1995b). Seguir este passo-a-passo é imprescindível para compreender o todo:

Se o objeto nos é dado com os seres que são seus titulares no lugar deles e mantidos por aqueles em seu lugar, podemos compreender o mundo em que vivemos. [...] Eles [pessoas e coisas envolvidos em um evento] não evoluem "em paralelo", como às vezes se diz, ou por influência recíproca, ou por retroação, ou pela dialética. [...] Existe uma gramática única para as coisas e para as pessoas em uma simples semântica. (LATOUR, 1995b, p.10).

Minha perspectiva da ANT também sofre a influência da visão de Pickering (1995) ao apresentar uma visão diferencial onde a lógica representacional é substituída por uma base performática e uma busca pela prática dos atores e actantes. Latour apresenta uma posição que se alterna ora focando na representação, ora na performance. Eu sigo de perto este posicionamento, pois suas bases semióticas são importantes para minha análise de imagens desenhadas (apesar de em Pickering haver um afastamento da descrição semiótica). Com isto faço uma associação direta entre a prática de produzir desenhos e a prática dos cientistas (descritas tanto por Pickering quanto por Latour). São ações de agentes realizados durante o processo de produção, de forma a perceber que neste espaço surge uma agência material da relação entre as tentativas de produção com os outros agentes humanos envolvidos (editores e leitores) e a resistência material (as regras de desenho e o histórico da publicação). A partir desta perspectiva, a produção de uma imagem desenhada é decorrente de uma grande combinação da prática dos materiais com as práticas humanas sem ser possível (ou necessário) quantificar quando uma supera a outra.

São estas as bases de uma sociologia pós-humanista, fundada na premissa que a compreensão dos acontecimentos não caminha unicamente pela lógica das ações dos humanos, mas sofre efeitos e pode ser acompanhada a partir da intervenção de não humanos. Há conexões, nós, que interligam as múltiplas ações e suas significâncias e devido às conexões, não é possível reduzir as explicações ao mundo social ou à natureza do objeto, mas considerar a relação entre ambos, caso-a-caso. Nesta perspectiva se exclui as estruturas determinantes ou qualquer dicotomia existencialista. E como atesta Selgas (2008, p.10. Traduzi) as perspectivas pós-humanistas nas ciências sociais não são “algo homogêneo, unitário ou uniforme. Oferece diversas aparências e versões”. Trata-se de uma perspectiva que visa enfrentar a dicotomia sujeito-objeto/agência-estrutura visando promover análises mais abertas que considerem as assimetrias entre as coisas no mundo sem determinismos rígidos e unilaterais.

Feita esta constatação, quanto as minhas bases de análise, sigo no sentido de esclarecer a lógica por detrás desta “sociologia da imagem desenhada”. A configuração dos

capítulos anteriores visaram caminhar por uma gênese do objeto, por vias de sua constituição teórica ao considerar sua “materialidade caótica” (APPADURAI, 2006, p.21 *apud* MORAIS, 2013, p. 271). Assim, as publicações de histórias em quadrinhos, são, ao mesmo tempo, objetos midiáticos, de entretenimento e artísticos. Para compreender suas performances, devem ser consideradas suas dimensões e particularidades em cada uma destas instâncias, e os embrincamentos entre elas.

Como objeto artístico, os quadrinhos são expressões diretas da habilidade de desenhar e no uso de materiais como lápis grafite, tinta nanquim, tintas de aquarela e guache e, mais atualmente, suas versões digitais de composição gráfica em curvas por via dos softwares de criação artística. Como expressões artísticas são influenciados pelas dimensões temporais e sociais de suas criações e também por uma dimensão da interação social que se desenvolve sobre o fazer artístico. Apesar de não serem “obras de arte”, são seus vínculos artísticos que as aproximam de status semelhante (e dos efeitos semelhantes) pelo menos em seu específico público consumidor. Resguardam o papel de instrumentos de reflexão (e, pelo público, de reflexo das realidades circundantes) às vezes de maneira crítica, às vezes, conformista. Como arte, compartilha a rede de profissionais que a define e se envolvem na produção dos quadrinhos. São argumentistas, roteiristas, desenhistas, arte-finalistas, coloristas, letristas, editores, diagramadores, além de uma rede de intermediadores que tem poder de vida sobre as publicações tais como os donos das lojas especializadas, colecionadores e leitores fanáticos que desencadeiam processos de fiscalização que impactam diretamente o consumo das publicações (Fig.2.07 e 2.08). Esta rede de indivíduos muitas vezes nem se conhecem e mesmo assim compartilham a criação de uma única revista. (Salvo no cinema e no teatro, não se encontrará outra ambientação tão coletiva na produção de uma expressão artística. Isto é, a rede de cooperações de profissionais envolvidos com a produção é uma das mais diversificadas.)

Enquanto mídia, os quadrinhos agrupam mensagens que se direcionam a um número massivo de indivíduos, reforçam ainda mais sua dependência mercadológica e mercantil (que, enquanto expressão artística, já estavam submetidos) e se orientam a partir de uma mensagem de convencimento de base publicitária que visa seu consumo. Como mídias (ou *medias*) os quadrinhos dão continuidade a uma dimensão de reprodução do “social” com base nas necessidades imaginadas que seu público leitor/consumidor manifesta.



Fig. 2.07 e 2.08 – Cartum de Mauricio Rett enfocando as etapas de produção de HQ. Esquemas de construção da HQ brasileira “Justiça Sideral” do roteirista Deyvison Manes. Além das fases de criação do argumento e do roteiro, tem alguém que faz o rascunho da história (raf), faz o desenho em lápis, depois o material é finalizado em nanquim, colorido, recebe o letreiramento e a edição para o formato da revista. Além destas etapas do processo de criação ainda há a interferência dos editores que fazem “correções” em cada uma destas etapas solicitando aos artistas ajustes, alterações e mudanças. Em alguns casos todas as etapas são feitas por um único quadrinhista, mas nos quadrinhos estadunidenses é mais comum a produção coletiva.

É muito mais como mídia, do que como arte (considerando as HQs estadunidenses e não os europeus), que as HQs se disponibilizam ao público, ampliando o acesso as suas mensagens que estão impregnadas de valores e aspectos sobre a memória cultural. São, sobretudo, agentes de socialização emanando normas de conduta e fazendo referências aos valores culturalmente estabelecidos em um dado período. Estão a serviço tanto do conformismo quanto das inovações e das mudanças sociais ao se deterem no discurso *mainstream*. Sua dimensão de entretenimento permite que seja integrada à cultura juvenil de maneira muito mais imediata que de outros produtos midiáticos correlatos. Sendo dependente

de um sistema de comercialização (comum a todas as mídias) fará de tudo para que seu modelo de entretenimento seja comprado, adquirido e consumido. Tanto como expressão artística, quanto como mídia, fica relegada ao forte papel de instrumento imitativo da realidade, particularmente da realidade coetânea, como instrumento orientador de sua realidade estética (como virei a demonstrar no capítulo 3).

O que esta imagem desenhada faz enquanto mídia é desenvolver uma ação racional, aos moldes de uma razão comunicativa cuja racionalidade não advém do indivíduo em si, nem da lógica do próprio produto, mas da relação e do embricamento de ambos. É possível que haja uma dinâmica interna a um produto que independa da ação humana e ao mesmo tempo é decorrente dela? Acredito que sim e farei a “demonstração do experimento” nos capítulos 3 e 4. Pois, é sua base midiática que lhe permite isso. Enquanto mídia as HQs (e não me refiro às autorais) são dinâmicas, sempre em processo adaptativo; são contínuas, devido a sua durabilidade indeterminada ao se constituir de unidades serializadas, que tanto possuem finitude por um lado (se pensarmos na edição de um número de revista) e por outro, uma infinitude (ao passo que os mesmos personagens e revistas são publicadas há mais de sessenta anos, ininterruptamente), cuja temporalidade é constante e mutável ao mesmo tempo.

Como objetos artístico-midiáticos de entretenimento, as HQs podem se beneficiar das metodologias atribuídas aos materiais artísticos, aos veículos midiáticos e aos objetos. Em outros termos, as HQs podem ser avaliadas a partir dos mesmos critérios que se aplicam a outros objetos artístico-midiáticos de entretenimento tais como a fotografia, respeitando as particularidades de linguagem que estão relacionadas a estas outras formas. A seguir retomo algumas escolhas metodológicas associadas ao desenho e à fotografia que foram implementadas nas ciências sociais que influenciaram os parâmetros escolhidos nesta pesquisa para as HQs.

2.5. Desenhos e Fotografias nas Ciências Sociais

Desenhos de viajantes com narrativas mirabolantes sobre povos exóticos começaram a ser utilizados na descrição étnica ainda no século XVI e XVII e acompanharam discretamente o desenvolvimento da antropologia com o esboço e esquemas de parentesco nos primeiros estudos feitos pelos próprios pesquisadores ou no aproveitamento dos relatos daqueles viajantes ou dos desenhos naturais encomendados para outras áreas (na pintura e na gravura biológica, principalmente). Foi o caso da expedição do russo Gregory Ivanovitch Langsdorff,

no século XIX, que contou com três desenhistas-pintores: Johan Mauritz Rugendas, Aimé-Adriano Taunay e Hércules Florence. As pinturas e desenhos por eles produzidos serviram para diversas inferências etnográficas, tanto pela qualidade da descrição, como instrumento comparativo das mudanças acometidas nos grupos analisados (Fig. 2.09 e 2.10). Ainda assim, com poucas exceções, o desenho não despertou o interesse das ciências sociais como metodologia de apoio ao trabalho sociológico ou antropológico. Foi muito mais aproveitado na história e na psicologia do que na antropologia e na sociologia.

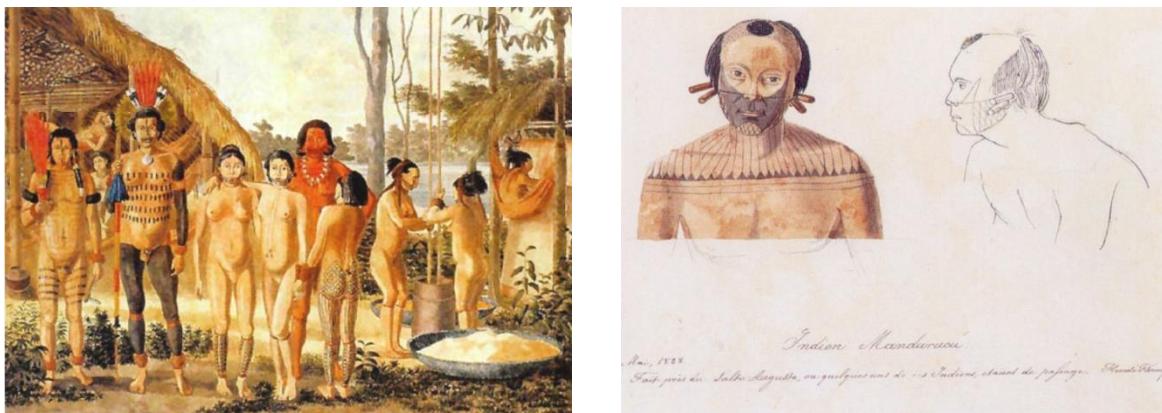


Fig. 2.09 e 2.10 – Ilustração “Maloca dos Apiakás sobre o Rio Arinos, 1828” e “Índio Mundukuru” de Hercule Florence. O desenhista que é apontado como o criador da fotografia no Brasil (KOSSOY, 1980), participou da expedição Langsdorff, retratando cenários, paisagens, fauna e flora brasileira, além de desenvolver estudos, considerados os mais técnicos entre os artistas de expedição, sobre diversos grupos indígenas brasileiros. Críticos de arte (AMBRIZZI, 2008) costumam apresentar o trabalho de Florence como o que desenvolveu a melhor simbiose entre imagem e texto, já que seus desenhos sempre estavam acompanhados de descrições técnicas sobre o tema observado. Temos um exemplo de como o desenho científico, a ilustração de expedição, serviu para retratar a realidade de uma época. Haveria diferenças significativas deste tipo de produção para as das histórias em quadrinhos contemporâneas? Seriam estes desenhos mais realistas e comprometidos do que seus similares modernos?

Boa parte destas investigadas é decorrente de estudos mais recentes. Um dos mais instigantes foi a tese de doutorado⁴⁹ de Danielle Pitta (1979) onde, através do desenho, procura compreender a construção dos arquétipos míticos e simbólicos de uma nação indígena brasileira. Pitta adaptou metodologicamente um teste psicológico que se baseia na produção de desenhos para servir aos interesses da antropologia. O teste em psicologia se chama AT9 – Arquétipo Teste com nove Elementos⁵⁰ e foi desenvolvido pelo psicólogo Yves Durand com

⁴⁹ Realizado na França e com o campo no Brasil. Na França foi instituído na cátedra de sociologia, mas revalidado no Brasil em Antropologia.

⁵⁰ O Teste consiste em solicitar o desenho de nove elementos: queda, espada, refúgio, monstro devorador, algo cíclico, personagem, água, animal e fogo. A análise da construção destes desenhos, seu posicionamento e interpretação pela forma material (os traços do desenho) assumem uma função semântica no qual pela narrativa que o testado condiciona aos elementos no papel, descobrem-se as bases de seu “microuniverso mítico pessoal” e como este se relaciona com o do grupo cultural ao qual ele faz parte. Isto é, os fatos ricos em simbolismos culturais são materializados através de imagens (os traços desenhados) e pela narração explicativa do desenho

base na teoria do imaginário de Gilbert Durand (orientador de Pitta). O teste consistia em pedir que os índios desenhassem numa folha de papel estes elementos e depois descrevessem (narrassem) uma história que contextualizasse o que haviam feito. A análise se basearia na mitocrítica e mitoanálise descritas por Durand (1997), que consistem basicamente em: identificar imagens (a partir de textos) que se reparam de maneira frequente, seus contextos de combinação e suas “lições”; e, estabelecer as situações que modificam os mitos (contidos nas imagens) que permitem que apareçam ou se mantenham latentes, escondidos ou camouflados. Na metodologia que propõe, Durand enfatiza a necessidade de que a mitoanálise, para obter resultados cientificamente válidos, precisaria abranger períodos grandes de tempo e examinar diversos ambientes sociais. Nesta perspectiva, o que prevalece são as imagens que se repetem no grupo. Na prática, buscar imagens que são construídas (desenhadas) da mesma forma, identificando os momentos em que são camoufladas ou liberadas. Esta perspectiva, humanista, apontou a necessidade, ao trabalhar com imagens, de estabelecer um viés comparativo e amplo onde se considerava, na análise, um número amplo de produções. Apesar do foco do AT9 ser um (1) desenho individual, que é comparado com os desenhos de milhares de outras pessoas (nos estudos de psicologia social), ele nos apresentou uma nova dimensão metodológica: comparar massivamente a produção de desenhos de uma comunidade para identificar seu “imaginário”.⁵¹

No presente estudo não foi aplicado um AT9 ou similar, nem considerei identificar o imaginário dos desenhistas, mas considerei importante o aspecto do grande dimensionamento das imagens produzidas pelo grupo como meio para desenvolver as análises, buscando frequências e repetições destas imagens, e, principalmente, suas variações. Porque uma imagem de um determinado personagem sofreu mudanças na maneira de desenhá-lo (enquanto outros não)? Quais as implicações sociológicas destas mudanças? Os meios e os métodos para sustentar minhas respostas são descritos no último tópico deste capítulo. Antes, sigo com um retrospecto de algumas metodologias referentes ao uso das imagens nas ciências sociais que são importantes considerar.

Foi em Francastel (1973) que a referência às aproximações do desenho com o filme apareceu. Ao tratar o filme como imagens fotográficas em movimento, o sociólogo enfatizou

(DURAND, 1988). Tem-se assim um conjunto de informações sobre o imaginário, em seu “trajeto antropológico”, conforme é descrito por Gilbert Durand (1997).

⁵¹ Pitta (1979) já inaugurava na antropologia um estudo voltado exclusivamente para a análise de imagens desenhadas. Guardando as devidas proporções, temos no AT9 um ambiente pelo qual uma história em quadrinhos, rústica, se desenvolve. O grande problema para o teste é a impossibilidade de obrigar o desenhista a se limitar a usar os arquétipos designados, mas o princípio do desenho como fonte de informação sobre o imaginário (o *ethos* cultural que define a identidade e os modos de ver o mundo) seria os mesmos.

a importância da noção do desenho na compreensão de suas implicações. Com este direcionamento em mente, o que faço a seguir é estabelecer uma via de mão-dupla acerca das metodologias que foram desenvolvidas para a fotografia nas ciências sociais. Ao resgatá-las, meu intuito é avaliar o quanto delas pode ser replicado à realidade do uso das imagens desenhadas.

A questão da fotografia nas ciências sociais caminhou com muito mais destaque e observância que outras expressões de visualidade (como a imagem desenhada). Por um lado, isso se explica pelo uso, entre antropólogos e sociólogos, da fotografia como instrumento de registro e, posteriormente, pelas inferências que ganharam mais notoriedade da análise sociológica serem sobre a imagem fotográfica no meio acadêmico ou até pela atuação de sociólogos como fotógrafos (com muito mais frequência do que como desenhistas, por exemplo). A fotografia, por ocasionar uma representação do real como ambiente de credibilidade, foi também determinante no espaço acadêmico. Sua utilização como meio jornalístico, na busca da verdade, do flagra, no registro documental, foi igualmente forte. Foram fotodocumentaristas famosos como John Thomson (com fotos com temas de denúncia de conflitos étnicos), Lewis Hine (nas condições de trabalho nos EUA, do trabalho infantil até o cotidiano do trabalhador da indústria), Jacob Riss (fotografando os imigrantes que chegavam em território norte-americano), Dorothea Lang (registrando o cidadão comum e pobre), e Ealker Evans (revelando a diversidade das pessoas e modos culturais no metrô de Nova York). O que tinham em comum é o registro da realidade polêmica vinculada à pobreza, aos conflitos urbanos, e a caracterização da pessoa comum. Esta efervescência não demorou para levar a fotografia até aos antropólogos em suas saídas de campo. O registro visual do diferente e exótico, com fins mnemônicos, como aparece nos trabalhos de Margareth Mead e Gregory Bateson, sobre os Bali; ou nos de Guido Boggiani sobre os índios Kadiwéus e Chamacocos; ou os de Pierre Vergé sobre o Candomblé, resultando na fotografia etnográfica, isto é, a foto já como instrumento da etnografia, da descrição da cultura, mais uma vez, servindo como registro do *ethos* e com a capacidade de reproduzir o ambiente cultural do fotografado.



Fig. 2.11 e 2.12 – Páginas do livro de *Balinese Character* (1942) de Margaret Mead e Gregory Bateson. A juxtaposição das fotografias em placas de página inteira cria uma narrativa sobre os elementos fotografados, aproximando-as esteticamente das histórias em quadrinhos, inclusive, devido ao uso das calhas entre os quadros. Seria um atestado da importância das narrativas em imagens para explicar uma dada realidade cultural? Afinal, é neste trabalho que se apresenta a fotografia como um instrumento metodológico para a etnografia, entretanto, não se trata de simples fotografia, mas de narrativas visuais cujos quadros são compostos de fotografias isoladas. Sua apresentação nestas pranchas não tem o mesmo tipo de impacto que se fossem apenas imagens soltas ou isoladas no texto. Sua juxtaposição e sequencialidade implicam em aspectos mais complexos que não foram aprofundados aqui, pois o objetivo foi meramente mostrar as congruências metodológicas do uso da fotografia e da imagem desenhada (HQ) na pesquisa. Ainda assim, é possível supor que a juxtaposição das fotos nas pranchas acompanhadas de seus numerais não passa de um esquema comumente utilizado na ilustração científica, isto é, com forte influência das publicações de imagens em livros científicos (inclusive sobre grupos indígenas) que prevaleceram nas décadas anteriores ao surgimento da fotografia.

As fotos de Mead e Bateson possuem algumas configurações interessantes. Primeiro que eles se propuseram, a inserir na metodologia antropológica, a analisar sua própria produção imagética (das fotos) além daquelas dos Balineses (seus desenhos e pinturas). Segundo, a publicação das fotos no livro *Balinese Character* (1942) revela uma disposição inusitada em sua exibição (Fig. 2.11 a 2.12). No livro elas aparecem em “placas de imagem”, conjuntos sequencializados de cenas justapostas que indiciam ao leitor a acompanhar o movimento dos personagens retratados ou criam uma narrativa descritiva de acontecimentos pelo simples ato da justaposição de imagens. Esta formatação na exibição criou uma sintonia muito próxima com as histórias em quadrinhos, particularmente, na organização dos elementos de imagem: há a presença, inclusive, das calhas entre os quadros e uma hierarquia

de ações; assim como em outros momentos, supressão de imagens, ampliando o tempo entre as cenas e deixando ao expectador a função de completar seus sentidos, criando narrativa. Obviamente, não se trata de uma história em quadrinhos (é muito mais próxima do subgênero fotonovela), mas nos permite perceber a importância e o apoio metodológico que um conjunto de imagens sequenciais e justapostas estabelecem no fazer antropológico. A diferença é o status entre as técnicas. Uma é vista como registro fiel da realidade: “[...] a imagem, com ou sem o acompanhamento de som, oferece um registro restrito, mas poderoso das ações temporais e dos acontecimentos reais – concretos e materiais” (LOIZOS, 2002, p.137). A outra, como uma leitura interpretativa e subjetiva da realidade, como atestam Oliveira e Conduru (2004, p.337) ao procurar distinguir as ilustrações científicas de outras formas de desenho:

[...] O importante é lembrar que o tipo de imagem que chamamos de ilustração científica deve ser útil à caracterização de um objeto, sem teoricamente conter ambiguidade ou outra característica que resulte em uma interpretação, por parte do leitor, diferente daquela que o cientista deseja transmitir.

E, neste aspecto, o desenho perde espaço considerável por ser visto como menos fiel, menos confiável e com maior probabilidade de haver invenções ou inserções que não correspondem à realidade. Entretanto, todas estas críticas também são identificadas nas fotografias em estudos recentes (BECKER, 2009; LOIZOS, 2002).

Na antropologia, por muito tempo, não se pensou na fotografia como instrumento de criação de realidades (estudos modernos sobre índios mostram isso), mas como instrumento de apoio à memória do pesquisador na descrição dos contextos culturais. A fotografia ficou tachada, por diversos lados, como um meio de registrar a visão de mundo. Não é apenas o local, a paisagem, mas, também, a essência do fotógrafo e do fotografado. Muitos autores (Cf. BANKS, 2009; BOURDIEU, 2003; GURAN, 2011) chegaram a esta conclusão e perceberam suas implicações sociológicas, antropológicas e políticas (esta última, amplamente explorada pelos fotógrafos e não tanto pelos cientistas políticos).

O que se tem afirmado é que nos estudos com fotografia, seja enquanto dados próprios, seja como suporte de pesquisa, a fotografia conduz a visão do pesquisador (ou de um público exposto às fotos) para identificação de aspectos de realidade da imagem fotografada cuja interpretação ocorre pela sequencialização destas mesmas imagens que tendem a desenvolver processos de interpretação amparados na análise textual (semântica) das informações visuais (FLICK, 2009).

Flick (2009, p. 219), em seu manual de pesquisa qualitativa, esclarece a natureza dos dados visuais e sua contribuição para as pesquisas sociais, enfatizando potencialidades e limites de seu uso e a relevância das imagens como uma “forma de reflexão sobre a construção social das realidades sociais, bem como uma forma de influenciá-la”. Apesar dos vários trabalhos já desenvolvidos com o uso de fotografias, desenhos e filmes, segundo Flick (2009, p.224), “resta ainda a elaboração de procedimentos genuínos que estejam diretamente relacionados com as imagens” e que possam estabelecer um viés sociológico (e não, um artístico ou meramente comunicacional, acrescento). Ao apresentar os problemas na condução de métodos de análise fílmica, Flick identifica o foco na questão da seleção e de interpretação, isto é, o que será analisado ou explorado mais profundamente na pesquisa. Apesar de os filmes terem natureza diferenciada de fotos e de desenhos de histórias em quadrinhos, podemos perceber os momentos em que eles compartilham aspectos metodológicos de singularidade e quando, devido a suas naturezas estéticas distintas, apontam saídas diferenciadas.

Loizos (2002, p.141) sugere que a fotografia tem potenciais para estudos que avaliem a mudança, por isso, indica: “Se alguém está interessado em investigar ou mostrar a natureza específica da mudança, então as fotografias feitas em intervalos regulares, dos mesmos lugares, podem ser ilustrativas”. Também esclarece que uma segurança e sensatez na inferência da análise visual adviriam da identificação de **padrões recorrentes** ao analisar centenas de fotos (e não um número pequeno ou inexpressivo). Mais uma vez, temos a indicação que o número de imagens analisadas é um dos meios de atribuição de segurança metodológica nas inferências. Além disso, a partir do momento que se identifica estas regularidades, é preciso que as inferências se constituam tomando como base uma leitura também do “[...] conhecimento histórico detalhado do tempo e do lugar” (LOIZOS, 2002, p.147). Não se deve avaliar apenas aquilo que foi representado, mas também o que deixou de ser. Isto é, esta imersão nas regularidades também deve considerar as ausências. Tanto uma como a outra só podem ser mensuradas ou percebidas quando comparadas entre casos amplos e ao longo do tempo. É com estas implicações sobre a fotografia que tomo como base a seleção de material para as imagens desenhadas, conforme descritas no fim deste capítulo.

Fraya Frehse (2000) apresenta uma metodologia que privilegia a fotografia e o visual em busca de analisar uma mentalidade, os comportamentos e o cenário de uma São Paulo do início de século XX que construía, através das fotos de cartões postais, uma ideal de modernidade. Através de uma pequena seleção de imagens, Frehse (2000) analisa a escolha das imagens que viriam a se tornar cartões postais: “Não é qualquer imagem que é promovida

a imagem postal [...] ela [a fotografia escolhida para cartão] tematiza um forte apelo simbólico” (2000, p.136), enaltecendo a partir destas escolhas o que foi considerado supérfluo ou secundário, pelo fotógrafo e/ou editores na seleção dos elementos que aparecem ou não nas fotos. Afinal, “há coisas e pessoas de respeito (inclusive fotógrafos e editores) que não fotografam e nem mencionam” (FREHSE, 2000, p.149). Sua análise privilegia tanto o que aparece nas fotos, quanto o que foi deixado de fora, enfatizando a importância sociológica da **repetição de sinais nas imagens** (o que também é apontado por Guran [2011]). Frehse desenvolveu uma análise com bases semióticas dos elementos contidos nas fotografias, respaldando-os com descrições de documentos e informações secundárias da historiografia, atestando a ideia de que a imagem foi o ponto de partida e chegada de suas questões⁵². Um dos aspectos que despertou minha atenção foi o fato da seleção reduzida de imagens que Frehse se utilizou para a análise, mesmo tendo acesso ao conjunto da coleção dos postais. Ela menciona o fato da seleção para descrição (com dez postais), mas não problematizou o conjunto total em números ou referentes (por exemplo: na coleção quais os bairros/ruas mais frequentes como tema dos postais ou tipos de exibição mais recorrentes). Esclarece que o conjunto representa, segundo a seleção do colecionador, os temas mais recorrentes. Ainda assim, ficamos sem um referente da coleção para atestar o fato.

Acredito que a varredura na seleção para análise deva se constituir de um todo sobre a produção. É a revista inteira. É o filme completo. É todo o ensaio fotográfico produzido ou exibido. Os princípios de amostragem, neste caso, devem ser modificados, ganhando os seus limites a partir da descrição de totalidade do próprio objeto, que pode ou não ter limitações temporais, de acordo com as necessidades da pesquisa. Apesar da extensão, se o pesquisador tem acesso ao banco de imagens deve considerá-lo como um todo potencial por onde a análise se desenvolve. Em alguns casos, como nesta pesquisa, é possível se aproximar de um banco amplo de imagens e “passar em revista” a coleção em busca de inferências significativas. Obviamente, descrições e exemplificações aprofundadas deverão ser feitas a partir de uma nova eleição (amostragem), porém há uma riqueza no conjunto da coleção que pode trazer informações interessantes.

⁵² Segundo Guran (2011 p.87-88): “Na prática de uma pesquisa, um dos aspectos mais importantes, a meu ver, é que a fotografia pode ser ao mesmo tempo o ponto de partida de uma reflexão e seu resultado final. Ou seja, ela pode, em termos visuais, “fazer uma pergunta e buscar a resposta a essa mesma pergunta”. (CARTIER-BRESSON, 1976, p.7). Isso porque, como foi enunciado, a fotografia é capaz de captar indícios que podem abrir novas possibilidades para a compreensão e absorção de um fato. (KREBS, 1975). Nesta linha de raciocínio, uma das potencialidades da fotografia é a sua capacidade de destacar um aspecto particular de uma situação que se encontra diluído em um vasto campo de visão, explicitando desta forma a singularidade e a transcendência de uma cena”.

O número de imagens pode variar de acordo com o objeto selecionado para promover as questões ou deter as respostas, segundo cada pesquisa. Diversos sociólogos desenvolveram inferências que privilegiavam as imagens como meio de desenvolvimento de suas análises: Goffman (1979; 1999) fez um levantamento da representação feminina em campanhas publicitárias atestando a visão que fortalecia o papel social da mulher como frágeis e subalternas enfatizando seu papel na construção ou fortalecimento dos estereótipos; Featherstone e Hepworth (1995) analisaram, a partir de revistas inglesas, de épocas diferentes, como se construía a imagem da velhice e os tratos sociais em torno do tema; o casal Bourdieu (2006) analisou a relação dos camponeses de Lesquire com a prática das fotografias cotidianas e familiares e os valores de classe a elas atribuída, entre outros.

Em todos estes estudos se destaca a

A importância da imagem na investigação social quer através dos usos sociais que a mesma adquire nos quotidianos dos actores, quer por meio da análise das representações imagéticas veiculadas pelas instâncias sociais de poder, ou ainda usando a máquina fotográfica como instrumento para a recolha de dados (evidências) nas pesquisas sociológicas. (FERRO, 2005, p.385).

Não se trata de discutir se o que a imagem desenhada retrata é ou não realidade, mas sobre a transcrição da realidade nestas imagens. O que elas configuram como realidade, e, principalmente, o impacto não pretendido que provocam na dinâmica social. Ou ainda, por uma perspectiva pós-humanista, identificar os nós de figuração desempenhados pela materialidade das imagens fotografadas nas relações entre a produção de desenho e seu consumo pelos leitores (como demonstrarei no capítulo 4). Também não se trata de uma análise de sentidos da imagem, mas de seus contextos no próprio conjunto das imagens em si, como em suas ambientações sociais de origem, isto é, seus locais (espacial e temporal) de publicação e suas performances. São os contextos sociais de uso e aplicação apresentado pelas imagens um dos elementos mais nítidos de sua importância sociológica. São contextos plurais relativos à coisa fotografada, ao fotógrafo e ao seu lugar de uso e aparência, além de uma necessidade de transmitir realismo, como afirma Becker (2009, p. 108):

O principal aspecto sobre as fotografias, por enquanto, é que elas nos permitem ver a aparência das coisas; dão-nos uma grande quantidade de detalhes visuais que se assemelham ao que assistiríamos se estivéssemos lá. Não fazem realmente isso, claro, pois o fotógrafo e o autor selecionaram o que vemos de modo a defender as ideias que eles, como produtores da representação, querem que compreendamos. [...] [e] as mesmas vantagens e

problemas existem para filmes⁵³. Eles acrescentam [...] a continuidade da ação contínua e a possibilidade de uma narrativa progressiva direta [...]

Entre os recursos imagéticos (desenho, fotografia e vídeo), foi a fotografia que mais amplamente foi utilizada nas ciências sociais. A partir das considerações que foram apresentadas para o uso das fotografias e suas propriedades, estabeleço um paralelo entre a fotografia e a imagem desenhada buscando me apropriar das considerações sobre a fotografia e readequá-las aos desenhos de modo a apresentar parâmetros sobre o uso destas imagens desenhadas nas ciências sociais. (E, posteriormente, especificar uma metodologia própria para seu uso). Após a breve digressão sobre os usos metodológicos do desenho e da fotografia nas ciências sociais, a partir de alguns casos pinçados, esclareço, a seguir, quais foram as escolhas e procedimentos metodológicos elencados nesta pesquisa.

2.6.Uma Metodologia para a Imagem Desenhada ou Como Estudei os Objetos Artístico-Midiáticos de Entretenimento?

Enfim chego ao patamar final. Com base nos aspectos que nortearam minha abordagem, baseados nas sociologias da arte, da mídia e dos objetos, anteriormente referenciadas, específico: o que é necessário, quanto escolha metodológica dos métodos, para conduzir uma pesquisa que envolva os objetos artístico-midiáticos de entretenimento, vivificados pelas imagens desenhadas das histórias em quadrinhos?

Entre diversos caminhos possíveis para obter resultados válidos, projetara-se nesta pesquisa, em particular, um viés que privilegia um conjunto de informações, cuja natureza, pela nossa avaliação, mostra-se mais propensa a um estudo do tipo qualitativo. Esta escolha ocorre em decorrência das estratégias mais comuns desta metodologia que, segundo Bryman (2008, p. 366), tendem a ser indutivistas, construcionistas e interpretacionistas. A natureza destes dados tende a ser não estruturada e com um cunho mais fenomenológico, voltados a compreender o “mundo da vida”. É importante salientar que esta natureza é de “tendências”,

⁵³ O cinema se desenvolveu muito mais rapidamente nestes aspectos, inaugurando uma grande escola de análise fílmica e estabelecendo critérios cada vez mais seguros para perceber e estabelecer conexões sobre o processo de criação artística e consumo de entretenimento. “Analizar um filme é [...] decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extraír, reparar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente. [...] [é] estabelecer elos entre esses elementos isolados, compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significante” (VANOYE E GOLIOT-LÉTE, 2008, p.15). Há inclusive uma boa literatura sobre como usar o cinema na análise sociológica esclarecendo as diferenças de abordagem e atribuição de significados (Cf. VIANA, 2009; 2012).

pois o próprio Bryman afirma que existe complementariedade entre os métodos, sejam qualitativos ou quantitativos, haja vista o surgimento de abordagens mistas ou multi-métodos.

Essencialmente, a escolha por uma metodologia qualitativa ocorre em decorrência da natureza dos dados eleitos para a pesquisa, cuja acepção da comunidade científica os nomina de “qualitativos”, tais como entrevistas, observações, opiniões, narrativas e, no caso deste trabalho, representações⁵⁴ mediadas por imagens, a interpretação destas e sua relação com o contexto (o elemento mais característico dos estudos qualitativos). Em outros termos: **sua performance**. Elementos estes com pouca recorrência nos estudos quantitativos (BRYMAN, 2008). A natureza subjetiva e hermenêutica desta pesquisa direciona-a, portanto, a metodologia qualitativa.

Obviamente sua natureza qualitativa ou quantitativa não desobriga o projeto de pesquisa a tecer um rigor na coleta ou construção destes dados e de seguir uma metodologia assertiva em sua análise, como explicitado no início desta seção e esmiuçado nos tópicos a seguir.

2.6.1. Por que Eleger as Imagens Desenhadas como Objeto?

Boa parte dos estudos que envolveram imagens, ao inserirem a dimensão humana como meios e aporte metodológicos, seja em estudos de recepção (sua maioria) seja em estudos de meio e mensagem, recaem no aspecto da inferência pela dimensão textual. Tendem a ser estruturalistas ou pós-estruturalistas. Apesar disso, é difícil escapar do peso e influência das significâncias do texto, pois, as pessoas falam e sua fala é colhida textualmente, tornando-se improvável que o pesquisador não se detenha em fragmentos de textos, oriundos destes indivíduos, para compor sua análise. A diferença está nas inferências que são feitas sobre estas falas e, principalmente, o nível de generalidade que o pesquisador lhe atribui. A sociedade atual é ricamente inundada por imagens que possuem uma dimensão de investigação sociológica intensa e ainda pouco explorada (salvo como instrumento de apoio a pesquisa, como bem se sabe). Como meu intuito foi desenvolver uma pesquisa que se amparasse nas imagens (pois a dimensão textual já se apresentaria pela própria constituição deste trabalho escrito e de sua triangulação com outras pesquisas e a literatura sobre o tema), precisaria excluir do *corpus* quaisquer contatos com os indivíduos. Não se trata de desconhecer sua importância ou relevância, muito longe disso. Foi apenas uma escolha metodológica que visou desenvolver meios que privilegiassem a imagem em si.

⁵⁴ O termo aqui não deve ser confundido com Representações Sociais. A “representação”, como utilizada aqui, refere-se, exclusivamente, às qualidades figurativas que a imagem assume.

Nesta pesquisa surgiram dois objetivos concomitantes: investigar a performance das HQs e suas situações de actância, ao mesmo tempo em que desenvolve um panorama amplo acerca das representações visuais de estereótipos étnico-raciais e de gênero nas HQs analisadas e estabelecer parâmetros para uma sociologia das imagens desenhadas, envolvendo não só uma apreciação teórica diferenciada (por vias de uma sociologia pós-humanista), mas, sobretudo, um cunho metodológico em torno destas imagens desenhadas.

Minha análise seguiu buscando entender o papel dos processos de mudança nas representações **do “social”** nos desenhos e como eles se associam com a agência. Os roteiros produtores destas imagens – e não se refere aqui ao roteiro escrito de uma história ou a organização dos conteúdos de uma imagem, mas o roteiro mental e arquetípico, que permite ao produtor e ao seu consumidor perceber (ler) a imagem – é estereotípico. E, ao que me parece, há uma relação muito proximal e intermitente entre os três fatores: reprodução, estereótipo e agência.

Estas imagens desenhadas, devido a sua condição gráfica e editorial, são publicações de ordem coletiva. Isto é, não são manifestações individuais de um artista (em sua grande maioria) como seriam as produções de artes plásticas. Para que elas existam e cheguem até um público, elas são mediadas pela autocrítica de seus produtores (roteiristas e desenhistas) e criticada ou editada pelos financiadores (editores, diretores de editora, seu perfil editorial, a cultura da empresa...) e sofrem, sobretudo quando são seriadas, influência significativa dos próprios consumidores\leitores (direcionamentos de personalidade, vestimenta, aparência corporal, trejeitos e acontecimentos – mortes, encontros, desencontros, atos...). O que significa tudo isso? Primeiro: o produto resultante desta inferência de vários agentes é uma representação coletiva sobre um dado valor, isto é, uma imagem cujos elementos sintagmáticos constitutivos são facilmente reconhecidos por todos, não apenas pelos seus produtores. Se todas as vezes que foi desenhada uma família, aparece a constituição de uma família nuclear, tal fato pode nos levar a questionar sobre o porquê da não presença de outros modelos familiares (monoparental, anaparental, homoafetiva etc.) e principalmente, ter a certeza que a equipe responsável pelo desenho enxerga ou acha que seu público consumidor apenas reconhecerá uma família se ela tiver o perfil nuclear. E, o mais importante, mapear quando houve a mudança nas representações visuais e inserções de novos modelos familiares, no exemplo, e atestar sua relação com as mudanças no ambiente social ao qual a história se destina.

Segundo: não é possível para o pesquisador interessado em levantar estas informações questionar ou acessar as opiniões destas equipes envolvidas na produção do material, seja pela

questão temporal de décadas passadas, seja pela questão geográfica (a equipe está em outros países e, muitas vezes, em diferentes estados, províncias, enfim, distantes fisicamente). Nem muito menos mapear a recepção destes materiais em níveis estatísticos ou qualitativamente aceitáveis (correndo o risco, inclusive, de mudar os perfis da pesquisa, de uma sociologia para uma psicologia social). Também porque o grau de interpretação dos leitores é extremamente variado. E nunca haverá certezas em relação à opinião de seus produtores. Seja pela impossibilidade de conferir *in loco*, seja pela natureza psicanalítica de sua produção – ela pode ser consciente ou não – mas temos certeza de algo: se a imagem chegou a ser produzida, comercializada e consumida ela possui uma estereofonia imagética (uma solidez nos elementos que constituem a imagem e que são percebidos, para que a imagem seja lida enquanto tal).

O que me propus foi concentrar os esforços na análise das performances dos materiais produzidos e não em sua recepção. Analisar o que estas imagens contêm e as dinâmicas internas oriundas do próprio objeto e suas relações de associação; no jogo mediador de suas estruturas imagéticas desenvolvidas pela equipe responsável por sua produção e a influência do público consumidor em todo o processo.

2.6.2. Particularidades Metodológicas Sobre o Uso das Imagens

Muitos debates têm se instaurado acerca da importância e critérios metodológicos para o uso de imagens nos estudos sócio-antropológicos e sua eficácia na compreensão dos fenômenos sociais. Entretanto, tais considerações não enfatizam os aspectos das imagens construídas através de traços dos grafites e do nanquim (isto é, desenhos, ilustrações, charges, cartuns e histórias em quadrinhos), pois em sua grande maioria estão voltados para a fotografia a videografia. E menos ainda aquelas que partem de uma análise pós-humanista.

Obviamente esta caracterização é um estado específico de um material originalmente considerado como documento. Portanto, todas as considerações adequadas a um estudo documental devem continuar a ser observados no estudo com as imagens, como alertado por Martins (2008, p. 11), em seus estudos sobre a fotografia:

Tomar a imagem fotográfica como documento social em termos absolutos envolve as mesmas dificuldades que há quando se toma a palavra falada, o depoimento, a entrevista, em termos absolutos, como referência sociológica, que são as dificuldades de sua insuficiência e de suas limitações.

As mesmas dúvidas e limitações de um estão espelhadas no outro. Se as falas e ações de um indivíduo seguem um roteiro, as imagens que produz (seja fotográficas, videográficas ou desenhadas) também possuem uma intenção semelhante. A racionalização que toma o espaço na produção de informação por parte de um depoente\entrevistado\informante ocorre de igual forma na produção de imagens. Transpondo o termo “fotografia” por “desenho”, as considerações de Rugg *apud* Martins (2008, p.15), se encaixam sobremaneira nas assertivas defendidas nesta pesquisa: “a fotografia é ao mesmo tempo evidência e construção (do fotógrafo) e evidência da construção (do fotografado)”, e ainda, em outro trecho: “[...] não é apenas documento para ilustrar nem apenas dado para confirmar. Não é nem mesmo e tão somente instrumento para pesquisar. [...] é constitutiva da realidade contemporânea e [...] de certo modo, objeto e também sujeito” (MARTINS, 2008, p. 23). Isto é, o desenho é ao mesmo tempo uma evidência construída pelos desenhistas\roteiristas\editores e evidência dos valores construídos pelos leitores, que por sua vez orientam as ações e direcionamentos dos profissionais supracitados na sua construção. Apesar da perspectiva de Martins ainda ser humanista e buscar intenções, metodologicamente falando, ele apresenta as fotografias como coisas híbridas, passíveis de quebrar com a dicotomia analítica.

Desta forma é possível usar as imagens como um sociograma, tendo em vista que,

[...] a fotografia é muito mais um documento impregnado de fantasia, tanto do fotógrafo, quanto do fotografado, quanto do “leitor” de fotografia, do que de exatidões próprias da verossimilhança. O que o fotógrafo registra em sua imagem não é só o que está ali presente no que fotografa, mas também, e sobretudo, as **discrepâncias entre o que pensa ver e o que está lá, mas não é visível**. A fotografia é muito mais o indício do irreal do que do real, muito mais o supostamente real recoberto e **decodificado pelo fantasioso**, pelos **produtos do auto-engano necessário e próprio da reprodução das relações sociais e do seu respectivo imaginário**. (MARTINS, 2008, p.28, grifo meu).

E ainda, que

As fotografias constituem, no fundo, **imagens de uma realidade social cuja compreensão depende de informações que não estão nelas expressamente contidas** para aquilo que contêm possa ser compreendido de maneira apropriada e para que o conjunto da foto possa dizer alguma coisa sociológica e antropológicamente. É na tensão entre o *punctum*, como ponto de impacto visual, e a coadjuvação dos componentes complementares da imagem, residuais e imprecisos, que se pode fazer a leitura não só da imagem, **mas do imaginário que a situa e define**. (MARTINS, 2002, p.173, grifo meu).

É através deste sociograma imagético replicado ao desenho que se desenvolveu a construção dos dados desta pesquisa. Sabendo da necessidade de mais esclarecimentos quanto

à seleção, coleta e análise, apresenta-se a seguir as estratégias de investigação, conforme planejamento.

2.6.3. As Estratégias De Investigação

Neste ponto é importante esclarecer como ocorreu a intervenção no campo e a coleta de dados para a pesquisa. Foi feita uma varredura em diversos materiais relacionados às publicações de quadrinhos: guias oficiais da editora Marvel Comics contendo as fichas biográficas de personagens, publicações oficiais da editora traçando o desenvolvimento histórico da editora; coletâneas de cartazes e capas das revistas e acervos físicos e virtuais de diversas coleções de gibis da Marvel. Após a leitura e varredura inicial, se desenvolveu a construção de uma amostragem intencional, baseada na problemática, com base em categorias relativas às dimensões étnico-raciais (gênero e “raça”) e a elaboração de modelos para a compreensão destas e de sua relação com a problemática. Essencialmente, o que se teve, foi o desenvolvimento de uma metodologia acumulativa e flexível, baseada nos dados e no problema de pesquisa.

Em relação ao processo de afunilamento da pesquisa foi necessário estabelecer condições cabíveis de execução e propício para uma representatividade (refiro-me à sustentação das inferências). Entre as imagens desenhadas (ilustrações, charges, cartuns, caricaturas, tiras e HQs) foram eleitas as Histórias em Quadrinhos e alguns elementos congêneres que acompanham as revistas de HQs: pôsteres, sessões de carta, capas e fichas de personagens. Dentro deste universo, os quadrinhos de super-heróis, entre estes, aqueles produzidos nos Estados Unidos da América e lá, os publicados por uma editora chamada Marvel Comics. Apesar deste afunilamento, os dados ainda são muito amplos, exigindo uma delimitação ainda mais redutora. Para equacionar a delimitação o último fator redutor foi o número de revistas que consegui mapear, configurando desta forma, uma amostragem intencional, não-probabilística e longitudinal. Ou, segundo a terminologia de Flick (2009), uma amostragem gradual sobre coleções completas. A lista definitiva de revistas, gibis, álbuns e demais publicações estão listadas no Anexo A – Lista das revistas de HQ consultadas. Uma das minhas hipóteses previa que seria possível identificar algum mecanismo interno às HQs que explicasse suas vicissitudes quanto às representações dos esquemas sociais. Para não cair

numa explicação intencionalista de valores, busquei comparar o uso das categorias ao longo do tempo como um meio de identificar os meios processuais de sua performance.

Muitas destas revistas estão disponíveis em bibliotecas digitais e na internet contendo todas as edições sequencializadas, o que permitiu um acesso rápido e direto aos materiais já publicados na língua original. Em alguns casos, casos identificados em revistas brasileiras foram exemplificados usando imagens das revistas originais, pelo simples fato da imagem digital já se encontrar pronta para inserção no trabalho. Esta situação configura ao estudo um caráter exploratório e mapeador, ainda não disponível, que mapeou, através de uma análise de conteúdo, as dinâmicas de representação visual destas histórias em relação aos temas eleitos (gênero e “raça”). Ao objetivar a análise de um número maior de publicações também possibilitou uma maior segurança quanto à influência da seleção de materiais durante a coleta de dados, conforme exposto por Cellard (2008). As questões levantadas por este autor, como representatividade e credibilidade dos documentos, ficaram evidentes, devido ao fato de serem publicações que atingiram dezenas de anos em constante sequência e publicação ininterrupta no Brasil. E ainda, segundo Cellard (2008, p. 297), tais documentos se enquadrariam como “documentos públicos não-arquivados”.

O longo intervalo de tempo (1960 a 2014) me permitiu trabalhar com estas publicações como documento, observando a diversidade de representações visuais temporais sobre os aspectos eleitos na pesquisa e identificando suas mudanças e esquemas adaptativos ao longo do tempo conforme as dinâmicas sociais nas políticas relacionadas às categorias e ao discurso étnico-racial. O que se pretendeu fazer foi construir um inventário amplo destas revistas\histórias, seguidas de uma seleção rigorosa do material que levou a desenvolver uma codificação necessária (similitudes e diferenças) para compreender e\ou responder o problema da pesquisa. O grande volume de material esteve relacionado ao nível pretendido de representação e validação da pesquisa, levando ainda em consideração o aviso de Cellard (2008, p. 298): “Uma pessoa que deseje empreender uma pesquisa documental deve, com o objetivo de constituir um *corpus* satisfatório, esgotar todas as pistas capazes de lhe fornecer informações interessantes”. Este esgotamento, em minha análise, só foi possível com a análise da coleção completa de dados, possibilitando desenvolver inferências mais abrangentes. Esta completude refere-se não a obra completa (tudo), mas à totalidade (todo) de dados disponíveis no mercado (impresso e digital). É uma totalidade referente ao acesso que tive aos dados.

Por fim: esta análise foi constituída das revistas em quadrinhos de super-heróis da editora Marvel, republicadas até 2014, e demais publicações correlatas como guias de leitura da editora e compêndios sobre personagens e enredos relativos às revistas e personagens da

editora; assim sendo, levou-se em consideração a análise penta dimensional proposta por Cellard (2008, p. 299-303), a saber: o contexto, os autores, a autenticidade, a natureza da publicação e os conceitos-chaves e a lógica interna das publicações. Estas dimensões, ao serem levadas em conta, minimizariam as principais críticas sobre o método de análise.

Estas fases dimensionais permitiram unir a análise documental à análise de conteúdo. A análise de conteúdo é uma das técnicas que possibilita sintetizar muitos dados e torná-los cabíveis de entendimento e uso nas pesquisas. Também, tendo em vista os objetivos teórico-metodológicos (reprodução, estereótipos, agência em uma perspectiva pós-humanista) pareceu-me indissociável deste tipo de análise, conforme exposto por Bauer (2002, p.192):

Podemos distinguir dois objetivos básicos da análise de conteúdo ao refletir sobre a natureza tríplice da mediação simbólica: um símbolo representa o mundo; esta representação remete a uma fonte e faz apelo a um público [...]. Através da reconstrução de representações, os analistas de conteúdo inferem a expressão dos contextos, e o apelo através desses contextos. Se enfocarmos a fonte, o texto é um *meio de expressão*. Fonte e público são o contexto e o foco de inferência. Um *corpus* de texto é a representação e a expressão de uma comunidade que escreve. Sob esta luz, o resultado de uma AC é a variável dependente, a coisa a ser explicada. Textos atribuídos contêm registros de eventos, valores, regras e normas, entretenimento e traços do conflito e do argumento. A AC nos permite reconstruir indicadores e cosmovisões, valores, atitudes, opiniões, preconceitos e estereótipos e compará-los entre comunidades. Em outras palavras, a AC é pesquisa de opinião pública com outros meios. Quando o foco está no público, o texto é um meio de apelo: uma influência nos preconceitos, opiniões, atitudes e estereótipos das pessoas. Considerando os textos como uma força sedutora, os resultados da AC são variáveis independentes, que explicam as coisas. A modalidade desta influência é ainda controvertida; contudo, a AC fornece as variáveis independentes no delineamento de estudos sobre efeito da mídia, sobre o estabelecimento da agenda ou em estudos de desenvolvimento.

Apesar da descrição de Bauer ser extremamente amparada numa visão humanista que busca intencionalidades e determinismos, eu abdiquei desta perspectiva ao fazer um exercício de usar a análise de conteúdo como instrumento estéril, no sentido de não atribuir aos sujeitos (humanos ou não-humanos) ações intencionais, mas de criar um panorama que me permitisse ter acesso a um contexto histórico amplo que me sinalizasse os momentos de vicissitude. Não pude observar *in loco* minhas evidências empíricas, mas como meu objeto é material e deixou rastros observáveis, o que fiz foi acompanhar seus rastros, seu trânsito e sua gênese (Assim como fez Latour [2000]).

A Análise de Conteúdo foi escolhida como instrumento substituto da etnografia latouriana, porém, objetivando superar o esquema de classificação sistemática e contagem de unidades de texto, constantemente criticadas por outras metodologias na Análise de Conteúdo,

alegando superficialidade no método. Procurei desenvolver uma triangulação com o contexto histórico-social e sua lógica interna (semiótica). Como alertado por Flick (2009, p.231): “[...] os documentos não são somente uma simples representação dos fatos ou da realidade. Alguém (ou uma instituição) os produz visando a algum objetivo (prático) e a algum tipo de uso (o que também inclui a definição sobre a quem está destinado o acesso a esses dados)”. E como já mencionei, o foco analítico previu identificar a performatividade destes documentos, por vias de seus ambientes de manipulação das imagens, tendo em vista que apesar de serem imagens inventadas ou produzidas, elas não deixam de conter informações importantes. Não se trata de considerá-las verossimilhantes à realidade, e nem denunciantes de valores, como atestam algumas abordagens: “a manipulação de imagem visual pode ser mais sutil e oculta, mas ela é claramente ideológica” (LOIZOS, 2002, p.140). É com isso que foi privilegiado não só o contexto dos elementos analisados e identificados, mas também inferências de estruturas latentes a eles relacionados e, além do esquema de contagem, os casos individuais que contradizem os esquemas estatísticos totalizantes e o questionamento dos casos que não aparecem nas análises (ausências), conforme indicações de Loizos (2002) e Harper (1994).

Em conformidade com os pressupostos levantados por Bauer (baseados em Krippendorff), a análise de conteúdo, utilizada neste trabalho, procura verificar tendências e padrões de mudança, resultando num *corpus* aberto e um agente para estabelecer de forma indicial baseadas na construção e reprodução dos estereótipos e seu deslocamento nos últimos cinquenta e quatro anos nestas publicações. Configurando-se, desta forma, como uma análise longitudinal:

Nas análises longitudinais, as comparações abarcam o mesmo contexto por um período de tempo mais longo. Isso nos permite detectar flutuações, regulares e irregulares, no conteúdo, e inferir mudanças concomitantes no contexto. Estudos mais elaborados funcionam como indicadores culturais: eles podem considerar muitos contextos por um período de muitos anos, [...] (BAUER, 2002, p. 195)

As etapas consistiram na identificação de categorias raciais entre os personagens como “negros”, “latinos”, “brancos”, “indígenas” e “alienígenas” conforme o esquema utilizado pela própria editora e os lugares destes personagens no universo das histórias e suas localizações na perspectiva dos desenhos. E, dentro destas categorias, a identificação de outras subcategorias recortadas na vilania e na situação de gênero. Estas categoriais foram relacionadas a partir dos estudos sobre estereótipos, elencadas como as mais recorrentes de identificação de padrões.

Após a identificação em quadros de contagem, foram utilizados gráficos de dispersão com o objetivo de comparar as unidades umas com as outras, apenas com o objetivo de tomar um panorama geral sobre a situação e sua representação visual. A partir do momento que foi possível mapear toda a trajetória destes personagens, foi feito uma busca localizada em registrar suas mudanças de representação visual, isto é, como um determinado personagem foi sendo desenhado ao longo dos anos e se houve mudanças na sua caracterização e, em caso positivo, que mudanças estéticas foram estas e quando, na linha do tempo, ocorreram. Estas “mudanças” são essencialmente de representação visual, do *design* de um personagem. Claramente, não é referente a uma mudança de roupa, trejeito ou estilo de desenho, simplesmente, mas mudança na representação de sinais que se relacionam diretamente com os esquemas étnico-raciais (conforme exposto no capítulo 4). O que busquei foi mapear que tipo de estratégias foram utilizadas pelas HQs neste tipo de representação. E que decorrem da dinâmica interna do objeto (sua performance).

Minha proposta, portanto, foi integrar os diferentes modelos de explicação focados na imagem desenhada em uma perspectiva longitudinal sob a produção e circulação destas imagens, que avalia as mudanças em sua caracterização, identificando suas razões de condução (estereótipos) e seus efeitos não pretendidos (agência).

Ainda é necessário esclarecer que, no caso desta pesquisa, não se adentra no aspecto do uso destas imagens como objeto de registro do cientista social. Isto é, não é um produto pelo qual o cientista registra dados da realidade através do desenho (comumente utilizado pelos biólogos e naturalistas em seus estudos), mas do momento de usar imagens produzidas previamente, por diversos segmentos da sociedade, para compreender suas dinâmicas internas.

CAPÍTULO 3

IMAGEM DESENHADA E REPRODUÇÃO DO “SOCIAL”

Neste e no próximo capítulo, começo a descrever um processo histórico consolidado na produção dos quadrinhos de super-heróis da Marvel como uma exemplificação dos processos de negociação e acomodação que se estabeleceram nestes materiais que exemplificam, a meu ver, a performatividade das revistas em quadrinhos, e, por conseguinte, a simetria entre as agências humana e não-humanas a qual fazem referência.

Não se trata de representação (pois o termo coloca os fatos como “sombras” nas relações entre humanos e não-humanos, indivíduos e objetos [PICKERING, 1995]), mas de performance. Não se trata, porém, de esquecer as representações. Aqui elas são restritas à sua dimensão material e, por isso, referem-se à imagem, ou simplesmente, como representação visual ou representação do “social”. Não se trata de uma redução de um para o outro, mas do trânsito intermitente por vias da agência material.

Esta performance inicia sua dinâmica na localização de suas autoimagens produzidas pelos indivíduos diretamente relacionada ao contexto social ao qual foram submetidas. As reproduções destas imagens, por um indivíduo específico, terminam por serem catalisadas ou (re)apropriadas por outros num processo continuo de (re)significações. Considera-se aqui perceber o universo dos produtores de quadrinhos, os próprios quadrinhos e seus consumidores\leitores como agentes que estabelecem esta relação de dependência recíproca com o ambiente social, por vias da reprodução. Isto é, estou interessado em mostrar a rede sócio-técnica e sócio-cultural que as HQs tendem a seguir (e apesar de não ter me concentrado em uma revista em específico e proceder por uma via ainda generalista, é por decorrência de que este percurso é comum e compartilhado pelas HQs de super-heróis.).

A reprodução do “social” muitas vezes é entendida, por vias de uma lógica estruturalista e humanista, como agente determinante. Longe disso, busco mostrar como estas apropriações (reprodução do “social”) são frutos de um esquema performático da produção dos quadrinhos. I. e, não se trata de uma pressão social, mas de uma negociação entre o processo de produção material dos quadrinhos (maneiras de desenhar), as agências humanas

em seus contextos naturais e as mediações de outros materiais como as mídias impressas que, em um movimento contrário, exercem actância sobre o processo de produção dos quadrinhos.

São dois ambientes específicos (embora associados entre si). Um de natureza mais sócio-cultural e outro, estético-visual, conforme descritos a seguir.

3.1. O Desenho como Reprodução do “Social”

3.1.1. A Editora Marvel Comics e sua prática de Reprodução do “Social”

Ao contrário de outros universos quadrinhísticos de produções de quadrinhos, o universo da editora Marvel Comics foi estruturado para manter-se integrado com os acontecimentos sociais contemporâneos. Foi este um dos meios que efetivou sua continuidade entre os leitores. Estes quadrinhos mudam e se adaptam conforme os valores sociais preponderantes e servem como um meio de se aproximar da realidade do leitor. Mas como se desenvolveu esta prática na Marvel?

A editora de histórias e quadrinhos Marvel Comics apareceu em meados de 1930 com o nome de *Timely Publications*⁵⁵. Em 1929 o gênero heroico havia aparecido depois de décadas de tiras-em-quadrinhos com histórias infantis, animais falantes e enredos envolvendo o protagonismo feminino e as peripécias familiares. Os quadrinhos de Tarzan não apenas inauguravam um novo gênero (o heroico) como plantaram a semente do realismo imagético nas HQs. Já havia produções de realismo, mas sempre relacionadas ao humor ou a tragédia. Com o herói das selvas o realismo se mescla com a fantasia e cria um novo segmento que levará, dez anos depois, ao aparecimento do gênero dos Super-heróis, isto é, heróis que suplantam o heroico humano por possuírem dons, poderes e habilidades sobre-humanas, advindas da mística esotérica, de incursões pela ciência experimental ou de fontes alienígenas⁵⁶. Cada explicação será relacionada a um momento da história humana onde estes ambientes estiveram ou ocuparam a mídia. A editora inicia suas atividades com Ka-Zar (uma cópia de Tarzan) e outros quadrinhos inspirados nos contos de ficção científica que faziam sucesso na época (*Marvel Science Stories* e *Marvel Tales*), findando, em 1939, com o lançamento de *Marvel Comics* n.1, que na época já publicava histórias de personagens como as do soldado Capitão América e do androide Tocha Humana e o guerreiro submarino Namor,

⁵⁵ Em 1951 passa a se chamar "Atlas" e, em 1957, "Marvel Comics".

⁵⁶ Segundo Dukan e Smith (2009) se caracterizam, além dos poderes sobre-humanos, ainda por mais duas características: uma missão altruísta e uma identidade civil em conflito com a missão.

entre diversos outros títulos sobre guerras, romances e histórias infantis. (HOWE, 2013; SANDERSON, 2008).

A grande mudança ocorre na década de 1960 quando uma série de alterações editoriais criam personagens e enredos (entre eles, o Quarteto Fantástico e o Homem-Aranha) que levarão a editora ao sucesso comercial e à liderança de mercado, envolvendo, particularmente, o na época roteirista/letrista e, posteriormente, editor e *publisher*, Stan Lee, conhecido como o grande criador destes personagens famosos e do “Método Marvel” de fazer quadrinhos.

O “Método Marvel” consiste em uma apropriação muito ampla da noção de reprodução. Esta apropriação seguiu, concomitantemente, duas frentes: uma de ordem mais abstrata, relacionada às situações histórico-sociais da vida contemporânea⁵⁷ imediata com forte apelo midiático e, circunscrito, na descrição das histórias, personagens e enredos; e, outra, formal e imagética, relacionada à reprodução crescente de traços da realidade visual, amparada nos desenhos. A seguir, apresento estas duas ambientações nesta ordem. Esta exposição tem o objetivo de explorar como se desenvolveu a rede sociotécnicas entre as HQs, leitores e produtores e o ambiente social (conforme a lógica da ANT exposta por Law [2006]).

A editora de quadrinhos Marvel Comics a partir da década de 1960, começou a implementar uma política de criação de personagens que privilegiava elementos do “social” coetâneo em suas produções. O “Método Marvel”, como ficou conhecido, consistia em mesclar elementos de ficção e fantasia a partir dos temas sociais relevantes na opinião pública, sempre com um discurso mediador repleto de subterfúgios. A personalidade traumática, insegura e melodramática dos personagens, aliadas às reproduções de formações sociais coetâneas levaram as histórias a uma noção de realismo que, aliada ao crescente investimento na mudança de estrutura dos desenhos destes personagens, tornariam suas produções inovadoras, conquistando jovens leitores e aumentando as vendas.

A estratégia era incluir tudo que estivesse na pauta das conversas dos jovens no momento. O roteirista chefe da editora revelou, em depoimentos e entrevistas (HOWE, 2013; STAN..., 2002), que diversas vezes participava de eventos nas universidades que serviam para divulgar as revistas e ouvir o que interessava aos jovens universitários no momento: das novelas de ficção científica, passando por aulas de mitologia, teorias científicas oriundas da

⁵⁷ Ao qual, para diferenciar do contemporâneo temporalmente distante, chamo de coetâneo, que se refere, obviamente, ao contemporâneo imediato que ladeia espacial e temporalmente o observador.

física até sucessos dos best-sellers literários⁵⁸. Havia uma política pelo qual a editoração da produção deveria seguir parâmetros de modernidade indicados pela inserção de elementos cotidianos. Não se tratava de uma criação individual, por parte dos artistas, mas uma política editorial implementada por Stan Lee de modernização com base na reprodução do *ethos* coetâneo:

Mas não tardou para o próprio [Stan] Lee começar a pedir para suavizar Peter Parker [o Homem-Aranha]: cabelo mais comprido, ser menos quadradão, jeans, botas, gatinhas de minissaia na [em] volta. Ele começou a largar exemplares de *Women's Wear Daily* na prancha de Romita [o desenhista], dando instruções para ele incorporar a última moda. (HOWE, 2013, p. 91-92).

[Bob] Layton também fazia a arte-final da série [O Homem de Ferro], dando atenção especial ao brilho do metal e ao reluzir de garrafas de vinho e móveis cromados; ele [o desenhista] folheava a GQ [revista masculina], a *Playboy* e revistas de eletrônica para ficar a par das tendências de consumo, atualizando os super-heróis Marvel para a era *Gigolô americano* [Filme de 1980 com Richard Gere]. (HOWE, 2013, p. 237).



Fig. 3.01 e 02 – Páginas de *Marvel Graphic Novel* n. 12 [1984], focada na personagem Cristal (Dazzler) e *The Sensational She-Hulk* [1989]. Na primeira imagem, Cristal usa um vestido retirado direto dos catálogos de revista feminina, inclusive, a posição da personagem é semelhante às das modelos nestas publicações, incluindo seus acessórios. Nesta edição a personagem chaga a usar 23 modelos diferentes de roupa, todas relacionadas ao mundo *fashion*. Na segunda imagem, a Mulher-Hulk também usa um vestido de catálogo e troca sete vezes de roupa na mesma edição. Estas ambientações são muito frequentes entre os personagens femininos da editora. Fonte: Women..., 2010, p. 556 e 870.

⁵⁸ Segundo Howe (2013), estas incursões criativas da equipe liderada por Stan Lee, incluíam a literatura de massa de livros como “O despertar dos Mágicos”, best-seller que explicava o desenvolvimento das sociedades a partir de vidas de alienígenas do passado. Não demorou para que o tema fosse incorporado nas HQs, de forma que, no fim da década de 1960, boa parte dos títulos das HQs já apresentava interação com grupos alienígenas.

Ao utilizar uma revista sobre moda feminina e masculina, de grande circulação e sucesso comercial, os roteiristas buscavam uma certeza: que as roupas desenhadas reproduzissem aquilo que as mulheres e homens estavam sendo bombardeados como moda do momento (Fig. 3.01, 3.02). A incorporação das vestimentas por via de uma revista de moda/consumo propiciava, assim, uma atualidade das personagens dos quadrinhos que não apenas reforçava o ideal de moda/consumo defendida pela revista, mas ocasionava nos leitores uma percepção de atualidade e realidade factível buscada pela editora. A partir deste cenário percebo como os objetos circulantes são necessários para compreender a aparência e formato dos desenhos nas HQs de super-heróis, conforme a lógica da ANT (LAW, 2006). As revistas de moda, design ou decoração são elementos de uma rede ampla de actantes que agem sobre os produtores de quadrinhos e que, ao impregnar suas produções destas referências, criam uma rede de nós agenciais que continuam seu processo actante. No exemplo, a noção de moda, oriunda das revistas de moda utilizadas como referências, terminam se convencionando como uma prática frequente de usar objetos referenciais do cotidiano.

Havia uma política, portanto, de *Zeitgeist* por parte desta editora::

A moda é um reflexo do tempo em que é criada, vestida e usada. Corresponde a tudo o que é moderno, ou seja, ao espírito do tempo ou do *Zeitgeist*. Um número grande de indivíduos escolhe entre estilos que competem e aqueles que se conectam com o *Zeitgeist* a ser considerado em suas bases teóricas, motivo para entender o processo metodológico de projeto em moda. [...] relativamente à prática, essa seleção coletiva é responsável pela formação do feedback loop entre a indústria da moda e o consumidor, moderado pelas tendências estéticas e processos psicossociais. (WAGNER, 2014, p. 22-23).

A grande maioria absoluta de estudos que se envolveram com o universo Marvel, fizeram referência a uma “ideologia” dos quadrinhos (Vide Apêndice A). Uma necessidade de dominação mediada pela questão econômica. Sem querer desacreditar completamente as afirmações daqueles estudos (realmente alguns dos produtos podem apresentar tal ambientação), aponto para outra perspectiva de análise. O que se têm, sem que os estudos tenham conseguido perceber ou declarar, é que este movimento de se apropriar do discurso do momento é um efeito de outro processo condutor. Uma necessidade destes materiais se integrarem ao contexto social. Se eles chegavam a ter uma “ideologia”, esta é a do senso comum. A da opinião pública. Estes momentos são contingenciais. Em uma mesma revista e com o mesmo personagem é possível encontrar situações onde há uma crítica ao contexto político e, depois, uma afirmação politicamente conservadora. As posições dos personagens e

enredos das revistas sofrem vicissitudes conforme tal posição afetava as vendas e se manifestava nas sessões de carta. É o que atesta uma passagem da biografia da editora, relativa à participação dos super-heróis na guerra do Vietnã:

[...] as cartas que chegavam eram quase igualmente divididas entre o apoio e repúdio à Guerra do Vietnã. Comercialmente, era recomendável à Marvel ficar em cima do muro, mas havia críticas fortes quando as histórias evitavam questões sociais. [...] Ele [Stan Lee] ficava feliz em pregar tolerância, mas não ia ser visto pregando uma postura impopular. [...] [Lee] passara anos como mestre do meio-termo, no ofício de criar histórias tão ambíguas nas entrelinhas políticas, que a Marvel era aceita tanto pela extrema-esquerda quanto pela extrema-direita. Um editorial do *New Guard*, o diário da organização conservadora *Young Americans for Freedom*, elogiava a Marvel porque os “heróis chegam a ser capitalistas como fabricantes de armamento (Tony Stark, cujo alter ego é o Homem de Ferro), enquanto os vilões são muitas vezes comunistas (e assim rotulados claramente em termos pouco corteses)”. (HOWE, 2013, p.103-104).

Isso foi cada vez mais se transformando numa fórmula de sucesso comercial. O lançamento do primeiro super-herói negro da editora foi no mesmo ano em que diversas matérias do *New York Times* que versavam sobre uma organização de afro-americanos que lutava pelos direitos civis (Fig. 3.03, 3.04). As matérias vinham acompanhadas da logo da organização: uma pantera negra. Não demorou para que o grupo ficasse conhecido como o partido dos “Pantera-Negra” e o termo fosse aproveitado para nominar o super-herói homônimo da editora⁵⁹. Da mesma forma, os personagens negros de destaque só foram inseridos com base nas pressões sociais⁶⁰ e demoraram muito para ganhar títulos próprios. O efeito “opinião pública” também afetou a inserção de personagens femininos de destaque, oriundas da propagação midiática de ideais feministas com base nos movimentos que ocorreram durante a década de 1970 e os destaques que músicas, filmes e literaturas feministas ganhavam nos jornais. (Retomo em especial este debate no capítulo 4).

⁵⁹ Há algumas controvérsias envolvendo o fato. Howe (2013, p.95) em sua biografia sobre a editora defende que o personagem foi nominado posteriormente ao fato da propagação do partido. Inclusive, mostra que seu aparecimento, realmente, como defende Stan Lee em diversos documentários, ocorreram meses antes dos eventos envolvendo o partido. Com o tempo e a repercussão negativa das ações do grupo, o herói chegou a mudar de nome, passando a se chamar “Tigre de Carvão”. O certo é que ambos foram influenciados pelos eventos das matérias dos jornais: “Pode ter havido alguma agitação interna quanto ao Pantera-Negra. A primeira versão da capa mostrava a pele negra do Pantera; a versão publicada não. As prévias em outros títulos daquele mês sugeriam que a Marvel não decidia quanto dele queria mostrar – ou como o caracterizar. ‘Não perca o misterioso vilão deste mês! ’ diziam as chamadas que se sobreponham à arte da capa. (Assim que a Marvel se comprometeu com as diretrizes de representatividade de personagens negros, contudo, a mudança foi rápida. Já no mês seguinte, a capa do gibi romântico *Modeling with Millie* apresentava ao elenco uma modelo britânica negra chamada Jill Jerold.)”.

⁶⁰ “Quando o *East Village Other* publicou um artigo lamentando a falta de personagens negros nas publicações Marvel e DC, Lee mandou um editor-assistente escrever uma carta destacando os exemplos que tinha, num misto delicado de recuo e compra de mídia...” (HOWE, 2013, p.107). Até então a editora contava com sete personagens: um super-herói, um vilão e cinco coadjuvantes (veja o Apêndice D). Só depois disso apareceu o Falcão, que foi inserido apenas três meses após a matéria no jornal e como ajudante de Capitão América.

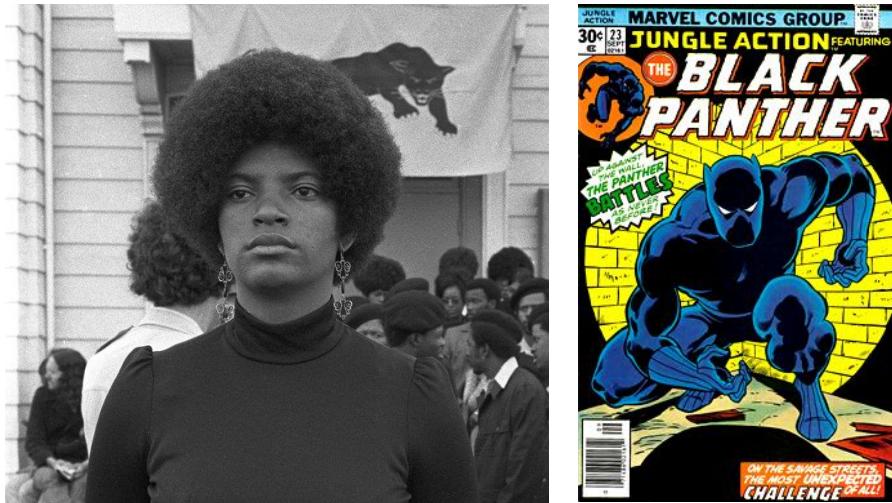


Fig. 3.03 e 04 – Fotografia do *New York Times* sobre os movimentos de protesto de negros com a aparição da logo do grupo: uma pantera negra (ao fundo) e capa da primeira edição do primeiro super-herói negro, o Pantera Negra. Não é simples coincidência que ambos apareçam no mesmo ano.

A perspectiva que Stan Lee emplacou na Marvel previa uma leitura dos quadrinhos que acompanhava a mídia. Isto é, um quadrinho que seguia de perto a ideia do que é notícia e fato jornalístico. Como se as histórias ficcionais e fantasiosas destas produções também devessem se guiar pelo mesmo princípio da notícia. É aqui que a noção de signo semiótico (à Peirce) se amplia à de objeto (à Latour), resultando na ideia de “Factish” (LATOUR 1993b), uma sinonímia entre fato e realidade. Entre fato e fetiche. Aquilo que é real e, ao mesmo tempo, produzido. Entre a imagem desenhada e seus sentidos para o público leitor ou para os produtores. Enfim, um produto híbrido. Uma declaração de Stan Lee, em uma convenção de fãs, atesta esta visão:

Meus amigos, vocês pensam os quadrinhos em termos de revistinhas, mas estão enganados. Acho que vocês deviam pensar em termos de guerra, em termos de jornalismo, em termos de vendas, em termos de negócios. E se vocês têm sua opinião sobre drogas, se vocês têm sua opinião sobre guerra, se vocês têm sua opinião sobre economia, acho que podem falar disso de forma mais eficiente em quadrinhos. [...] os quadrinhos são jornalismo. (Stan Lee *apud* HOWE, 2013, p. 113).

E, mais adiante, o biógrafo complementa: “[...] muitas das grandes sagas faziam aceno às manchetes [de jornal] sem se dar ao trabalho de assumir posicionamento.” (HOWE, 2013, p. 444). As ações da editora, por vias da decisão de seu *publisher* sempre foram retratadas como “criativas” pelo fato de conseguirem captar o que faz sucesso no momento. Em verdade, segundo os biógrafos da editora, muitas destas escolhas eram a partir desta noção de opinião pública ao qual Stan Lee se associava. Foi o caso da criação do “Mestre do Kung Fu” que adveio do sucesso da série de televisão da ABC chamada “Kung Fu”, que no

início representava aspectos da filosofia oriental relacionada à arte marcial que dá nome à série até a intervenção de Stan Lee, descrita a seguir:

O Stan estava subindo o elevador hoje e ouviu dois caras conversando: Um falou: o que tem de mais quente no cinema hoje? E o outro disse: Filmes de kung fu, e isso porque é violência pura da entrada até a saída. Stan desceu do elevador, foi ate a Marvel Comics e disse: “vamos fazer violência da entrada até a saída.” (HOWE, 2013, p.157-158).

O universo criativo da Marvel Comics, apesar do tamanho e da impossibilidade de gerenciamento completo, por parte dos editores e dos roteiristas, ficava submisso a uma ordenação que se iniciou na casa e migrou para as demais editoras de quadrinhos de super-heróis, estabelecendo um esquema de universo unificado: “uma das marcas do Universo Marvel era ser uma narrativa grande e unificada, onde tudo que acontecia em um título teria impacto potencial em todos os outros” (HOWE, 2013, p.168)⁶¹. As inovações nas publicações, mesmo de materiais sem prestígio, seguiam regras de interferência da equipe que determinavam que tipos de personagens devessem ser agrupados e como deveriam seguir as histórias. Os roteiristas descrevem ainda, segundo Howe (2013) que as histórias eram definidas mês a mês, nas mesas de bares e restaurantes, a partir de conversas com os colegas que atuavam na editora em outros títulos e eram produzidas (desenhadas) sem que se soubesse sua continuação ou desfecho. Havia assim, um processo criativo que se utilizava de um instável processo contingencial e cujo papel “ideológico” se fragiliza, pois é muito complexo administrar ideias a partir de uma colcha de retalhos produzida por diversas pessoas ao mesmo tempo. Isto é, não havia intenções profundas nos discursos. O que estes artistas faziam era conduzir suas histórias com base no senso comum e na realidade vivida de cada um, pois não havia tempo para idealizar situações mais complexas. A inspiração não vinha das ideias, mas da vivência de cada um e do que aparecia como notícia na mídia ou na mesa de bar ou dos temas relevantes para a faixa etária destes jovens produtores:

[Depoimento do roteirista Anthony Kraft] “Aí chegava o prazo final do argumento, as pessoas entravam em desespero, dava para ver o branco dos olhos. Aí a gente saía para jantar e começava a trocar ideias”. [...] apareceram mais oportunidades para experimentações. Gerber, Englehart e Starlin [desenhistas] seguiram sem caprichos e coloriam bem fora das linhas, **mixando e remixando ideias avulsas de antigos gibis da Marvel com manchetes atuais e psicologia pop**, que se transformavam em mini obras-primas dadaístas que todos os meses caíam aos pés de adolescentes perplexos. Elas tratavam de política sexual, conduziam os protagonistas a tendências da contracultura e faziam até comentários astutos sobre a própria Marvel Comics. (HOWE, 2013, p.170-171. Grifos meus)

⁶¹ A Marvel inaugurou uma prática, hoje comum nas produções de seriados televisivos estadunidenses, de participação cruzada dos personagens como mecanismo de reforço mútuo e séries derivadas (*spin-offs*).

Percebe-se, nos casos mencionados, como o bar, enquanto espaço de interação e as manchetes de jornal e, provavelmente, as de TV, interferiam no processo criativo destes produtores. Esta interferência não se dá de forma a restringir suas criatividades e vontades, mas de criar uma resistência pelo qual suas vontades e perspectivas precisariam se adequar ou remodelar-se.

As representações físicas das aparências dos personagens estavam também submissas não apenas ao estilo do desenhista, mas às intenções da editora no mundo dos negócios (Fig. 3.05 a 3.07). Quando as negociações para a filmagem do filme dos Vingadores começaram, a equipe de “criação” recebeu a incumbência de escalar e pré-determinar os astros dos filmes pelo traço: “O rosto do Capitão América era baseado em Brad Pitt; o do Homem de Ferro, em Johnny Deep. E Nick Fury, não mais relíquia da Segunda Guerra, foi transformado em duplicata, tanto em termos visuais quanto verbais, do Samuel L. Jackson dos monólogos tarantinescos.” (HOWE, 2013, p. 433).



Fig. 3.05 e 3.06 – Capa e páginas de uma edição especial de Capitão América que foi patrocinada por uma loja de departamentos chamada *Kiehl's* para o lançamento de um creme de rejuvenescimento fácil masculino "Heavy Lifting". O material incluía as feições do ator Brad Pitt como Capitão América e a luta dentro da loja. No período as negociações para a feitura do filme "Os Vingadores" estavam sendo negociadas e circulou um memorando (segundo Howe [2013]) propondo começar a desenhar alguns das personagens com feições de atores famosos como um pré-elenco. Estas ações reforçam a prática da reprodução do "social" coetâneo nestas histórias.



Fig. 3.07 – Detalhe de uma página da revista *The Ultimates* de 2007 onde os Vingadores aparecem conversando sobre que atores os interpretariam se houvesse um filme sobre os Vingadores. Nos diálogos são colocados: Brad Pitt como o Capitão América, Johnny Deep como o Homem de Ferro, Matthew McConaughey como Gigante, Lucy Liu como Vespa, Steve Buscemi como Bruce Banner, e, finalmente, Samuel L. Jackson como Nick Fury (o único que se concretizou na realidade). O detalhe é que os referidos personagens foram, nesta edição, desenhados com as aparências destes atores.

Seu processo criativo envolvia acessar o senso comum e as representações visuais do “social” para compor os procedimentos e situações das histórias. Havia um processo de reprodução do “social” acessível aos criadores que decorria não de uma visão ideológica ou proposta política ou visão de mundo, mas pelo simples fato da ausência de tempo para produzir as histórias no ritmo imposto pela editora. O que se produzia era aquilo que circulava no imaginário coetâneo e não poderia ser diferente ou muito inusitado, pois a política dos editores era rígida: “Se perderem o prazo, você dá um aviso, depois demite”, revela Chris Claremont, roteirista da famosa série X-men, sobre a política de Stan Lee, editor-chefe da Marvel, segundo Howe (2013, p. 169). O tempo de produção de uma história sempre foi muito curto, não possibilitando ao desenhista inovações fora do escopo da produção imediata, isto é, proceder o desenho de memória seguindo os esquemas e modelos pré-concebidos. (São sobre estes modelos que se estruturam os estereótipos. Não são um esquema ideológico e sim um resultado dos contextos materiais de produção. Voltarei o tema no próximo capítulo.)

A fórmula da Marvel começou ser copiada pelas outras editoras⁶² e criou-se um mercado baseado no Método Marvel de produzir histórias onde a fantasia *sci-fi* com apelo scientificista é inserida na realidade cotidiana e não o contrário. A exceção fica com alguns casos isolados de artistas de renome⁶³, com liberdades criativas e propostas com valores mais individuais e as ações de merchandising comercial que interferiam na criação dos personagens, revistas e arcos de história⁶⁴. Como qualquer empresa capitalista do ramo, seus produtos artísticos estavam submetidos a uma ação racional: “Em 2004, a Marvel estava empregando análise estatística para alimentar informações sobre performance de autores e personagens em algoritmos que pudessem determinar lançamentos, cancelamentos e frequências e publicação.” (HOWE, 2013, p. 443). Nada esclarece mais a dependência da noção de opinião pública do que esta afirmação do biógrafo. Eram os dados das pesquisas – as estatísticas – que interferiam no processo criativo dos produtores. Se uma história envolia um personagem específico ou um grupo se formava com determinados integrantes, não advieram de ideias pessoais e sim das estatísticas⁶⁵. (Assim como em outros produtos midiáticos, as pesquisas de opinião se tornaram elementos actantes na produção das HQs. Voltarei ao tema no capítulo 5).

É possível, pois, identificar muito claramente a dependência do processo criativo do Método Marvel da situação histórica coetânea. No Quadro 1, a seguir, identifico situações históricas e o aparecimento/lançamentos das publicações da editora. Enquanto havia a Guerra Mundial, havia guerra nos quadrinhos e os quadrinhos vendiam bem. Na falta de grandes

⁶² Segundo Howe (2013, p.187ss) um dos roteiristas que alavancou a DC Comics foi Jim Shooter que revela que durante um período que ficou internado no hospital, analisou diversas revistas da Marvel para entender o que havia nas histórias que as deixavam melhores. Depois de estudar detalhadamente o *ethos* destas publicações começou escrever os roteiros de diversos títulos da DC que começaram a fazer sucesso. Começava assim uma política de reprodução do método Marvel. Shooter viria a se tornar um dos editores da Marvel, posteriormente.

⁶³ Jack Kirby foi um dos poucos que teve autonomia e durabilidade na editora para criar enredos amplos e diversificados. O mesmo ocorreu com os X-men de Claremont ricos em conflitos políticos, haja vista a formação do roteirista, que por ser cientista político brincava com os conceitos de crise internacional ou suas inclusões de temas ocultistas devido ao casamento de Claremont com uma bruxa wicca, ou seu fetiche por *Bondage* que aparece em inúmeros personagens, entre outros aspectos como a reforma religiosa feita em Thor por um roteirista protestante que colocou os deuses asgardianos como seres alienígenas e não como deuses de veneração. (HOWE, 2013)

⁶⁴ Como foi o caso da construção da personagem Cristal (Dazzler) encomendado para divulgar uma boate e uma cantora *disco*, uma *multi-media cross-promotion* entre a Casablanca Records e a Marvel Comics; das propagandas que levaram à série “Guerras Secretas” e a produção de bonecos articulados pela empresa de brinquedos Matell: “A Matell só queria da Marvel uma grande saga que seria lançada coincidentemente com a linha de brinquedos e que o gibi levasse o título *Guerras Secretas [Secret Wars]*, pois, de acordo com as pesquisas mercadológicas, as duas palavras deixavam as crianças em polvorosa.” (HOWE, 2013, p.280). Guerras Secretas é a primeira e maior saga que reuniu com sucesso os super-heróis do universo, com grande impacto entre os leitores, isto é, com grandes vendas. E a ação criativa foi incursionada por uma proposta mercadológica para vender bonecos articulados. Ação que já havia ocorrido anteriormente, implementada pela Matell com seu grande sucesso “He-men e os Mestres do Universo”.

⁶⁵ Foi o caso dos Defensores, formado pelos heróis mais famosos da década de 1970 e cuja composição, nos anos seguintes, variava, conforme a variação da fama de seus integrantes, revelados pelas pesquisas.

conflitos sociais ou do esgotamento da opinião pública sobre as guerras, as vendas dos quadrinhos caiam e as histórias começavam a envolver temáticas distintas, enfrentando problemas de vendagem. Ao que parece, o bom desempenho do mercado esteve relacionado aos conflitos sociais, como atesta DiPaolo, em sua pesquisa sobre os ideais políticos e as guerras nas HQs estadunidenses:

[...] Histórias de super-heróis são mais populares e evocativas quando respondem aos momentos políticos, particularmente, turbulentos, especialmente aqueles marcados por guerras e conflitos sociais. As evidências vão desde a saída dos heróis de seu território, como aparece nos canônicos heróis de quadrinhos "clássicos", bem como as adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema e televisão de maior sucesso, que foram introduzidas durante a Segunda Guerra Mundial, nos anos sessenta, nas era Reagan/Thatcher, e da "guerra ao terrorismo" Bush/Blair. Em outras décadas, as aventuras de super-heróis estavam fora de moda ou sujeitas a censura que artificialmente minimizou sua influência e popularidade. (DiPAOLO, 2011, p.1. Traduzi.).

Estes conflitos sociais não apenas vendem histórias em quadrinhos, mas jornais e revistas informativas. Este é mais um fato que atesta a dependência das HQs do campo midiático⁶⁶. Em outros termos, de como os objetos midiáticos impactam a produção dos quadrinhos. Estes quadrinhos, que retomam conflitos e tensões urbanas, vendem bem devido a exibição dos mesmos conflitos e tensões amparadas pela mídia. É uma relação cíclica de mútua influência. Esta é uma das redes socioculturais em que os quadrinhos tendem a seguir. Quando não há estes temas que envolvem diversos veículos na cobertura sobre um mesmo fato, a atenção dos leitores e do público é dispersa em temas e veículos concorrentes, levando ao insucesso das vendas das edições e à instabilidade do mercado com o cancelamento e aglutinação das revistas e personagens.

⁶⁶ O aparecimento do gênero super-herói é colocado por alguns autores como diretamente relacionada à literatura de massa publicada no mesmo período, particularmente derivada do gênero de ficção científica que circulava nos jornais e em revistas especializadas com pequenos contos que envolviam descobertas científicas que alavancavam a humanidade ou de aliens visitando o planeta. Ambos os criadores do Superman, o primeiro super-herói eram colaboradores de um fanzine de ficção científica, e segundo Gresh e Weinberg (2005, p.14-15), sua criação é repleto de referências ao segmento: “Tanto o desenhista quanto o roteirista eram fãs das *pulps* daquela época. Deste modo, não foi surpresa o fato de o seu Super-Homem manter sua identidade secreta utilizando um *alter ego* – exatamente como os bens conhecidos personagens das *pulps*, como o Sombra, o Spider, e o Whisperer. Certa ocasião, Siegel [roteirista] afirmou em uma entrevista que Clark Kent recebeu este nome por causa do ator de cinema Clark Gable. Entretanto, parece muita coincidência que dois dos mais populares heróis das *pulps* dos anos 1930 se chamassem *Clark Savage Jr.* (Doc Savage) e *Kent Allar* (O Sombra). E, no passo que Super-Homem era chamado de ‘o Homem de Aço’, Doc Savage era frequentemente descrito em sua revista como ‘o Homem de Bronze’.” Também não é simples coincidência que seu ano de lançamento seja o mesmo da famosa transmissão radiofônica de Orson Welles sobre o romance de H. G. Wells da invasão alienígena (sendo o Superman um alienígena). É dos contos de *Science Fiction* que se originará a prática de descrever eventos científicos nos quadrinhos de super-heróis, nem sempre de forma correta, é verdade, mas com o objetivo de convencimento e veracidade sempre em destaque. Apesar de a moda ter aparecido na DC Comics, é na Marvel que ela ganhará maior força e conduzindo seu processo criativo ao longo das décadas.



Fig. 3.08 e 3.09 – Cartaz “We can do it!” de 1943, utilizado para motivar a moral das trabalhadoras, que, posteriormente, foi amplamente divulgado pelos movimentos feministas. No mesmo ano, é lançada a revista da 1ª super-heroína a ter revista própria: Miss América, também produzida por mulheres.

Não é difícil imaginar como se dava esta rede. Com o fim da guerra, os super-heróis também findam seus conflitos internacionais e aparecem em enredos com conflitos internos. Com o fim da guerra os super-heróis passam pelas primeiras crises de vendagem e a editora começa a publicar histórias retomando o protagonismo feminino, o romance e as temáticas dos *funnies*, as HQs cômicas e infantis. Em 1954-55, com o advento do *Comics Code*⁶⁷ e das repercussões negativas sobre as HQs, a Marvel investe em histórias de faroeste, ficção científica espacial e romance, diminuindo a publicação sobre super-heróis e terror, mas que foi sendo retomado pouco-a-pouco, principalmente como palco das mudanças sociais midiatizadas, como as das campanhas feministas (Fig. 3.08, 3.09). As manchetes divulgando as campanhas feministas levarão os editores a investir em revistas de super-heroínas e, posteriormente, com o fracasso comercial destas, a versões femininas dos super-heróis masculinos já conhecidos (Homem-Aranha, Hulk, Capitão Marvel, entre outros).

⁶⁷ Foi um código de conduta moralizante, de autocensura, implementado a partir de 1950, assinado entre as editoras e estampado nas capas das revistas, com vistas a acatar uma recomendação do congresso que avaliava, segundo os estudos da época, grau de influencia negativa que alguns tipos de quadrinhos desempenhavam, particularmente em referência à sexualidade, à família, e as cenas grotescas e mórbidas.

QUADRO 3.1: CORRELAÇÕES DE MOMENTOS HISTÓRICOS NAS HQS DA MARVEL

Momento Histórico	Ano	Personagem/Revista da Editora
Escândalo de Watergate	1973 /1974	Histórias do Capitão América inspiradas no fato.
Protestos raciais em Los Angeles (Motins de Rodney King)	1992 /1993	Cenas retratadas na HQ do Nômade (n.9)
Início da II Guerra Mundial	1939	Tocha Humana e Namor enfrentam os nazistas.
A 1ª Convenção Mundial de Ficção Científica em New York	1939	Publicação de <i>Marvel Science Stories</i>
Diversas matérias de jornal mostram o avanço naval japonês no oceano Pacífico.	1940	Todas as capas e histórias de Namor e Tocha Humana mostram estes heróis destruindo embarcações nazistas.
EUA entram na Guerra	1941	O Capitão América, com roupa inspirada na bandeira dos EUA, aparece enfrentando Hitler.
Lançada a campanha feminista “We can do it!”.	1943	Surge a super-heroína Miss America (Patsy Walker)
Guerra da Coreia	1951	Retomada dos quadrinhos sobre Guerra (War Comics)
A NASA lança um chimpanzé ao espaço e são publicadas as primeiras fotos da terra vista do espaço.	1959	A Marvel lança diversos títulos com viagens espaciais (<i>sci-fi</i>)
A política do “Corpo de Paz”	1961 /1962	Thor, como o médico Donald Blake, participa de uma campanha humanitária após um conflito num país da América Latina dominado por comunistas.
URSS coloca o primeiro homem no espaço	1961	O Quarteto Fantástico surge com uma viagem fora do planeta, alusão direta à corrida espacial. Reed Richards faz um comentário nas páginas destacando o fato. ⁶⁸
Crise dos Mísseis Cubanos levaram a mídia a explorar as consequências de uma Guerra Nuclear nos EUA	1962	Aparece Hulk, fruto da “radiação gama” a partir de um local de testes de radiação.
Os EUA aumentam o apoio e o efetivo militar no Vietnã do Sul	1963	Aparece o Homem de Ferro, um empresário armamentista que se vinga dos comunistas guerrilheiros vietcongs que o prenderam.
Martin Luther King faz seu célebre discurso “I have a dream”	1963	A criação dos mutantes X-men, liderados pelo Prof. Charles Xavier, cujo discurso de integração mutante é semelhante ao da integração mutante.
EUA declaram Guerra ao Vietnã do Norte; China e Rússia apoiam estruturalmente o Vietnã do Norte.	1964	Surgem os inimigos do Homem de Ferro: Mandarim (Chinês) e Viúva Negra (Russa).
Marcha pelos Direitos Civis dos Afro-americanos.	1966	Criação do Pantera Negra, 1º super-herói negro da editora.
Guerra Fria.	1967	Aparece o vilão russo Guardião Vermelho, inimigo do Capitão América; Caveira Vermelha atua ao lado dos russos.
Martin Luther King é assassinado.	1968	O Prof. Charles Xavier, líder dos mutantes é morto durante uma batalha.
Testes nucleares em Nevada reacenderam o debate sobre as bombas nucleares nos EUA que leva ao Tratado de Não Proliferação de Armas Nucleares pelos países.	1970	Na revista X-men, aparece Solaris um japonês com poderes derivados da explosão nuclear em Hiroshima.
Primeiras passeatas /protestos violentos pelos direitos civis dos afro-americanos.	1971	Capitão América enfrenta o Caveira Vermelha disfarçado de militante negro.
Vários Estados dos EUA introduzem o “no fault” na lei do divórcio quando há consenso mútuo. Considerado pelos jornais uma conquista do movimento	1971	O Sr. Fantástico e a Garota Invisível passam 14 edições em processo de divórcio.

⁶⁸ A revista foi lançada em novembro de 1961. Yuri Gagarin esteve na órbita planetária em 12 de abril do mesmo ano. Em maio de 1961 o fato é pauta do discurso presidencial onde o presidente Kennedy promete que os americanos serão os primeiros a chegar à lua. A tensão desprestigiosa, certamente, é o fator motivador da criação da história.

QUADRO 3.1: CORRELAÇÕES DE MOMENTOS HISTÓRICOS NAS HQS DA MARVEL (CONTINUAÇÃO)

feminista.		
Grande sucesso dos filmes blaxploitation com o protagonismo negro.	1972	É lançado Luke Cage, com visual e histórias fortemente inspiradas no movimento cinematográfico.
Diversos grupos feministas são oficializados; mudanças na legislação sobre os direitos das mulheres são incluídas além da publicação de revistas exclusivamente femininas feitas por e para as mulheres (Ms. Magazine).	1972	A Marvel lança três títulos com personagens femininos e desenhados por mulheres.
Filmes de Kung fu fazem sucesso; Morre o grande astro do gênero: Bruce Lee.	1973	Aparece Shang-Chi, o Mestre do Kung Fu.
Lançado com sucesso o filme King Kong de Dino de Laurentiis.	1976	O Quarteto Fantástico enfrenta Gorr, o Gorila Dourado que repete a cena clássica do filme, levando a Garota Invisível para o auto do Edif. Baxter.
Jornalistas criticam o diplomata americano Henry Kissinger por apoiar diversos golpes de estado na América Latina.	1976	Kissinger é retrato na revista do Quarteto Fantástico ajudando o vilão Dr. Destino.
Diversos Estados dos EUA mudam legislação sobre o Estupro, alargando a definição e retirando a culpa da mulher.	1980	Carol Danvers a <i>Ms Marvel</i> sofre um “estupro” não declarado. Ela não se lembra, mas aparece grávida depois de ser dopada por uma máquina.
Jornais inflamam o debate sobre as leis que criminalizam a homossexualidade e o perigo que os homens heterossexuais enfrentam nos banheiros	1980	Bruce Banner, o <i>Hulk</i> , (n.23) sofre uma tentativa de estupro por dois homossexuais no banheiro.
Campanha Mundial USA for Africa	1985	Publicação de “Heroes for Hope – X-men” com o aviso que as vendas desta edição serão revertidas para os famintos da África (e na hq os heróis encontram uma tribo africana de “famintos”).
A mídia tacha a AIDS/SIDA como uma “Doença Homossexual”.	1985 /1987	Estrela Polar é infectado pela doença e quase morre dela (a última edição foi alterada quando os fãs se revoltaram ao descobrir as intenções de Peter Daves, roteirista da série).
Ratificação da exclusão da homossexualidade como doença mental pela OMS; Os Estados da Califórnia, Vermont e New Jersey proíbem a discriminação por orientação sexual.	1992	Estrela Polar, super-herói canadense, se declara Homossexual.
Ataque terrorista às torres gêmeas; Guerra do Iraque.	2001	Capitão América enfrenta terroristas do oriente médio; Na revista <i>The Amazing Spider-Man</i> , n.36, diversos super-heróis aparecem ajudando a resgatar as vítimas do atentado.
A mídia explora a opressão feminina nos países muçulmanos pelo uso do Chador/Burca.	2002	É integrada aos X-men a 1ª mutante muçulmana Sooraya Qadir, a Pó, que usa um Nicabe ⁶⁹ .
Polêmicas sobre o preconceito enfrentado pelas comunidades dos muçulmanos americanos devido aos últimos ataques.	2013	Aparece a super-heroína Kamala Khan, muçulmana de origem paquistanês-americana.

Fonte: Do autor, com base no material analisado (Anexo A); Marvel..., 2013.

⁶⁹ O Nicabe é um véu de meio termo entre o Chador (deixa o rosto aparente) e a Burca (Que cobre e esconde todo o corpo da mulher), onde os olhos das mulheres ficam aparentes.

Esta reprodução dos fatos históricos e dos acontecimentos do cotidiano, descrito no quadro, não são os únicos. Há correlações que estão um pouco mais afastadas mas já foram apontadas como intercorrentes (em outros estudos), desde o boom dos superpoderes oriundos de acidentes com materiais radioativos e químicos, oriundos da época do temor nuclear (1945-1989), que foram fortemente influenciados pela mídia:

Bombas atômicas tem sido uma importante ameaça nas revistas em quadrinhos desde o fim da Segunda Guerra Mundial. Fotos da terrível destruição causada pelas bombas de Hiroshima e Nagasaki constavam de inúmeros livros escolares, e histórias sobre testes atômicos eram corriqueiras. Fatos relacionados à devastação e à destruição estavam por toda a parte [...] dezenas de filmes B e revistinhas tinham como destaque monstros radioativos. (GRESH, WEINBERG, 2005, p.49).

Passando por situações mais recentes como o temor terrorista após onze de setembro de 2001, que levará a Marvel a promover a série *Secret Invasion* (Invasão Secreta) em 2008, retratando *aliens* metamorfos⁷⁰ que se infiltraram na sociedade dos super-heróis e promovem ações de terrorismo, causando desconfiança generalizada entre os personagens. Estas breves menções são suficientes para que a ideia de reprodução seja percebida no *ethos* das HQs⁷¹.

A *mímesis* aplicada por estes quadrinhos consiste em se apropriar de elementos conhecidos e modificá-los para se adequar às necessidades criativas (do roteiro). É um processo automático. Seria algo como: “Se andam falando muito em radiação gama ou cósmica e se há dúvidas quanto aos seus efeitos no organismo, vamos inventar os efeitos, mas a partir do que se tem discutido sobre isso.” É o princípio do *techonobaabble*: “refere-se a qualquer tecnologia bizarra, seja futurista, alienígena ou de origem indeterminada. E *Techonobaabble* é melhor quando usa palavras familiares de modos novos e desconhecidos.” (GRESH, WEINBERG, 2005, p.51).

Até aí temos descrição de um cenário pelo qual a performance dos quadrinhos se vivifica. Não se trata de um esquema fechado, mas aberto a uma multiplicidade de acontecimentos que ganhem a mídia informativa.

A reprodução dos acontecimentos sociais e dos fatos científicos não são os únicos meios pelos quais a reprodução se processa e se configura a performance das HQs. Estes super-heróis da Marvel vivem em cidades que não são fictícias, pelo menos imageticamente. A grande maioria absoluta dos super-heróis da Marvel vive na cidade de Nova Iorque. E ao

⁷⁰ Habilidade descrita nos quadrinhos como um poder de modificar a aparência do corpo e assumir quaisquer outras formas. Oriundo de metamorfose.

⁷¹ Descrições mais detalhadas e pormenorizadas dos aspectos históricos contidos nos enredos das HQs de forma geral (sem exclusividade do universo Marvel) podem ser consultadas em DiPaolo (2011), Guerra (2011), Howe (2013), Johnson (2012) e Reilly (2013).

que se deve esta escolha? Obviamente, não é devido ao espaço que ela ocupa no imaginário dos estadunidenses, simplesmente, mas porque os estúdios da Marvel e a moradia dos desenhistas estavam nesta região. Em todas as histórias é possível encontrar cenários desenhados que reproduzem fielmente partes da cidade (Fig.3.10 a 3.14). Locais que as pessoas circulam e visitam cotidianamente. (Seria possível, também, supor que seria decorrente da importância que a cidade desempenha na história das HQs de forma geral, afinal é o local de nascimento da indústria de quadrinho estadunidense⁷²). É o local onde os grandes astros da equipe da Marvel (Stan Lee e Jack Kirby, por exemplo) nasceram e trabalharam por boa parte da vida; já na primeira edição da Marvel Comics n.1, onde aparecem Namor e o Tocha Humana, o cenário do embate entre os dois heróis é justamente a cidade de Nova Iorque.

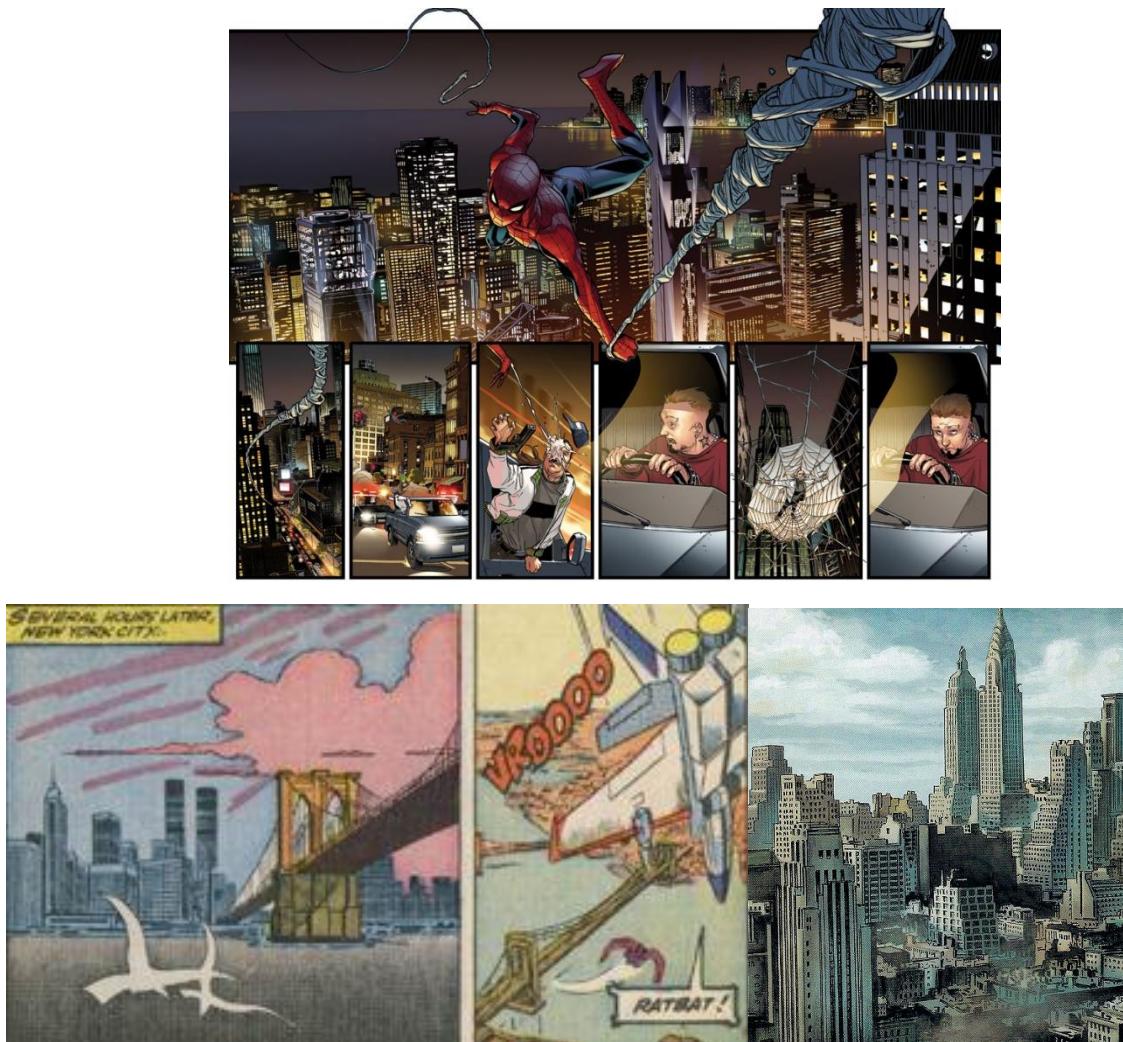


Fig.3.10 a 3.12 – O cenário urbano da Cidade de Nova Iorque é o cenário mais frequente nas HQs de super-heróis da Marvel. Ruas, praças, pontes, esculturas, tudo é baseado em locais reais da cidade, criando no leitor a sensação que a história se passa na vida real. Fonte: (*Spider-Men #1 2012*);

⁷² É o local onde William Randolph Hearst e Joseph Pulitzer iniciaram as disputas na publicação das tiras de jornal, onde foi publicada a primeira revista em quadrinhos e nasceram os super-heróis (com a publicação da *Action Comics* n.1 com as histórias do *Superman* pela DC Comics).



Fig. 3.13 – Infográfico mostrando a localização de moradia de alguns dos principais heróis da Marvel e do escritório da editora, todos localizados na ilha de Manhattan.



Fig. 3.14 – Foto do prédio onde funcionou por décadas o escritório da Editora Marvel Comics na 5^a av., retratada inúmeras vezes nas páginas dos quadrinhos com os mínimos detalhes. As referências são tão grandes e intensas, e tão vinculadas aos prédios, ruas, praças e locais reais que existe um tour regular, oferecido três vezes na semana, chamado “*Superhero Tour of New York*”, cujo itinerário tem cerca de duas dezenas de paradas com locais relacionados aos acontecimentos dos quadrinhos, todos feitos a pé pela região.

Segundo Sanderson (2007), a representação visual da cidade nas HQs ocorre por três categoriais: os locais reais (por exemplo: *Central Park*, *Madison Square Garden*, *The Empire State Building*), os locais ficcionais que são descritos como em Nova Iorque, mas não existem de fato; e, finalmente, os prédios ficcionais que são remodelados pelos desenhistas e ganham *up grade* na arquitetura, mas são baseados em construções reais com pequenas alterações pra se adequar ao enredo da história. Isto é, representações visuais reais, ficcionais e híbridas, respectivamente. Não apenas Nova Iorque, mas outras cidades estadunidenses também são retratadas:

Ao longo das décadas tem havido tentativas para mover alguns dos principais super-heróis da Marvel para fora de Nova Iorque. Na década de 1970, o Demolidor vivia em San Francisco, e Thor foi brevemente sediado em Chicago na década de 1980. Segundo a evolução do negócio de computadores pessoais, o Homem de Ferro se estabeleceu no Vale do Silício, na Califórnia, na década de 1980 e, mais recentemente, em Seattle. Durante uma década, os Vingadores tinham uma equipe spin-off (os Vingadores da Costa Oeste), que operava a partir do Sul da Califórnia. Mas todos esses experimentos, eventualmente, chegaram ao fim, e os principais super-heróis da Marvel provaram ser inseparável da área de Nova York. O mais longe de Manhattan que o núcleo de Super-heróis conseguiu chegar foi a mansão dos X-Men em Westchester County no estado de Nova York, apenas uma viagem de curta distância. (SANDERSON, 2007, p. xii. Traduzi.).

Muitos pesquisadores (BAINBRIDGE, 2010; HOWE, 2013; SANDERSON, 2007) atestam que o fato da cidade de Nova Iorque inundar os cenários dos super-heróis da Marvel é decorrente da localização do escritório da editora e do local de trabalho de reunião dos criadores, como também o local de moradia destes profissionais envolvidos com a criação, em grande maioria. Seu conhecimento sobre a aparência das localidades sempre foi limitado às referencias disponíveis aos desenhistas e roteiristas, aliado aos prazos curtos e à tradição iniciada pelos primeiros desenhistas que posicionaram seus personagens em locais conhecidos, obrigando os demais a escalarem as mesmas localidades. Nos sites de debate de fãs sobre o tema, é possível encontrar o mesmo esclarecimento:

Quanto ao aspecto de Nova Iorque ser o centro de localização da maioria dos heróis, é simplesmente porque volta e meia, todos os artistas e escritores tiveram que viver em Nova Iorque, a fim de ter uma carreira no meio. Devido a isso, os marcos, política, personalidades etc. ... são todos muito mais fáceis de descrever / ilustrar localmente, por causa da familiaridade que o artista tem ao interagir com todos esses aspectos do estilo de vida nova-iorquino. Ele mudou um pouco ao longo dos anos, haja vista que hoje os artistas / escritores, pode viver em qualquer lugar, e apresentar os seus trabalhos através da tecnologia digital. Assim, hoje, você vê mais heróis que vivem fora de Manhattan, do que há 20-30 anos atrás. (Depoimento⁷³ de Mr. Ubiquitous, 2012. Traduzi.).

Fato que não encontra ressonância em outros universos em quadrinhos concorrentes⁷⁴. Por isso, nestes quadrinhos é possível encontrar toda uma memória visual do desenvolvimento urbano da cidade conforme suas ruas, becos, praças e prédios foram retratados ao longo das décadas nas histórias. Esta localização de um cenário tão cotidiano e comum, visível e percebido por qualquer visitante da cidade, reforça ainda mais veemente, a necessidade de imprimir realidade à qual os quadrinhos da Marvel estão vinculados. A localidade do escritório e os locais de moradia dos produtores tornaram-se determinantes para as escolhas que fizeram, enquanto cenário. Tais escolhas não foram apenas decorrentes dos locais de conhecimento e circulação, mas, ainda mais fortemente, devido aos critérios materiais de produção. As regras de perspectiva, as exigências de qualidades artísticas de representação fidedigna e a velocidade na conclusão dos desenhos se tornaram determinantes na aparência destas HQs. Não foram, portanto, escolhas ideológicas, mas mediadas pela natureza dos objetos.

⁷³ Fonte: www.comicvine.com/forums/gen-discussion-1/do-all-marvel-superheroes-live-in-newyork-608745.

⁷⁴ Na DC Comics, por exemplo, as cidades são completamente ficcionais, como Metrópoles (*Superman*) ou Gotham City (*Batman*) havendo, conforme os desenhistas, ligações imagéticas com cidades reais conhecidas, mas não necessariamente.

Qual o parâmetro desta reprodução? Ou qual é a relação da reprodução com os desenhistas? A grande parte dos estudos que se debruçaram no entendimento destas situações de questões políticas e sociais caminha no sentido de descrever o papel dos quadrinhos como instrumentos de reprodução ideológica, como já mencionei (BARKER, 1989; McALLISTER, SEWELL JR, GORDON, 2009; VELOSO, 2006); entretanto, apesar das confirmações ideológicas, é possível detectar contradições importantes como a discrepância entre a posição político-ideológica dos criadores dos materiais, da empresa em que eles trabalham com a ética nas ações práticas dos super-heróis por eles desenhados e produzidos. DiPaolo (2011) enxerga que os super-heróis podem ser enquadrados, a partir de suas ações políticas, em atitudes vinculadas ao *establishment* Estatal, o *anti-establishment* e uma política colonial:

[...] As aventuras de super-heróis politicamente temáticas tendem a cair em três categorias diferentes: *establishment* Estatal, anti-establishment, e coloniais. Na primeira categoria, na narrativa de *establishment*, o super-herói age para preservar o status quo social e protege o governo e a população da invasão das hordas estrangeiras inimigas, sabotadores, criminosos domésticos e terroristas. Na segunda categoria, a narrativa anti-establishment, o super-herói está em oposição a um governo mal, corporativo, ou vilão aristocrático (que às vezes é apoiado por um herói com um estabelecimento equivocado). Na terceira categoria, o super-herói viaja ao exterior para um país incivilizado e intocado para civilizá-lo e saquear seus recursos naturais, e finca estacas de poder ao afirmar que a terra é dele em primeiro lugar. (DiPAOLO, 2011, p.12. Traduzi.).

O que se percebe é a frequência considerável de enredos, histórias e ações envolvendo as categorias 1 e 3, apesar dos criadores destes materiais se definirem, nas entrevistas, como liberais (no sentido de serem “independentes” e não apoiarem ações conservadoras ou extremistas, politicamente falando), entretanto, suas produções, quando analisadas no conjunto, não seguem os mesmos ideais, tendendo, estatisticamente, uma posição republicana, politicamente falando (DiPAOLO, 2011). As publicações tendem, majoritariamente, a retratar a política em favor da situação, com pequenas incursões críticas (Fig. 3.15 a 3.22).



Fig. 3.15 a 3.17 – Publicação de uma realidade alternativa que questiona: "E se o Capitão América houvesse sido eleito presidente?". Na história, de 1981, o Capitão América derrota Reagan e Carter, os então candidatos à presidência dos EUA, em 1980. Reagan, na vida real ganhou as eleições daquele ano. Na edição, o discurso do capitão, reproduzido acima, faz referência a uma necessidade de mudança na política dos EUA, inclusive, com direito a cenas onde os seus concorrentes o desqualificam.



Fig. 3.18 e 3.19 – O Espaço político cotidiano é constantemente referenciado nestas HQs com presidentes e funcionários do alto escalão do governo que estejam na mídia por algum motivo. Kissinger é retrato na revista do Quarteto Fantástico ajudando o vilão Dr. Destino em Super-Villain Team-Up 6, 1976. E o presidente Nixon chama a atenção de Reed Richards. Em ambos os casos sua aparição coincide com sua aparição em jornais de notícias no mesmo período (com semanas de antecedência).



Fig.3.20 - Richard Nixon, Spiro Agnew, e o secretário de Defesa Melvin Laird discutem financiamento a SHIELD de Nick Fury, na revista do Capitão América. Retratar a agência de investigação ficcional recebendo verbas do gabinete real do governo da época foi uma estratégia de fortalecimento dos padrões de aproximação com a veracidade da história.



Fig.3.21, 3.22 – Capa e detalhe da revista do Homem-Aranha. Depois de uma declaração que lia quadrinhos do Homem Aranha, o presidente Obama é inserido em diversas histórias do arauquínideo. Em cada revista da Marvel o presidente da época aparece retratado conforme a opinião pública.

QUADRO 3.2: APARARIÇÃO DE PRESIDENTES NAS HQS DA MARVEL

GOVERNO	ANO	DESCRIPÇÃO DE UMA DAS CENAS NAS HQS	APARIÇÕES
Franklin Roosevelt	1941	Aparece agradecendo o trabalho do Capitão América.	38
Richard Nixon	1971	Richard Nixon, Spiro Agnew e o secretário de Defesa Melvin Laird discutem financiamento a SHIELD.	22
Gerald Ford	1976	Ford faz um pronunciamento na TV convidando os novaiorquinos a pegar em armas contra um exército de policiais saqueadores e super-heróis.	9
Jimmy Carter	1977	Depois de Dominar o governo, Dr. Destino negocia com um dos seus comandados, bajulador, caracterizado com as feições do presidente Carter.	10
Pierre E. Trudeau	1979	O primeiro ministro canadense aparece em uma história da Tropa Alfa (mutantes do Canadá) perguntando sobre a situação do Wolverine.	2
Ronald Reagan	1981	O Capitão América se candidata à presidência e vence seus adversários: Ronald Reagan e Jimmy Carter.	30
Bill Clinton	1996	Um presidente com as mesmas feições de Clinton destitui o Capitão América de seu cargo e o deporta para a Inglaterra.	8
George W. Bush	2006	Bush promete lidar com o Capitão América, em uma reunião com o Homem de Ferro, Reed Richards e o Jaqueta Amarela na série Guerra Civil.	23
Barack Obama	2009	Depois de um depoimento onde afirmou gostar de ler as revistas do Homem Aranha, Obama é retratado nas aventuras deste herói.	38

Fonte: Do autor com base no material analisado (Anexo A); Marvel..., 2013.

No Quadro 3.2⁷⁵ é possível perceber como as situações políticas em que se envolvem os personagens tomam como referência a situação política coetânea vivenciada pelos produtores, pelos leitores e pelos personagens (no caso dos grupos que vivem fora do EUA que incorporam, como seus correligionários estadunidenses, o contato com seus líderes de época). O que isso significa? As HQs que são produzidas, mesmo quando um ou outro artista acrescenta algum posicionamento político diferencial ou inovador será suplantado pelos demais roteiristas e desenhistas que tiverem acesso ao personagem/ revista, devido ao padrão instituído pela editora e pela trajetória do próprio título/personagem, limitando suas ações de inovação⁷⁶. Isto é, o personagem age sobre o desenhista/roteirista limitando sua criatividade e liberdade ao passo que estes precisam se adequar ao título/personagem. Deparamo-nos com uma manifestação actante de um objeto sobre os indivíduos (e vice-versa) responsáveis pela sua produção. É mais uma forma onde as múltiplas agências (humanas e não-humanas) se coadunam, mutualmente, segundo Pickering (1995).

Como já mencionado, esta dimensão real é inspirada nas ocasiões do momento e naquilo que pauta as discussões da mídia. A estrutura do universo Marvel (que é algo que não é compartilhado em outros universos de quadrinhos que são mais dispersos e não integradores como este aqui descrito – razão pelo qual foi eleito como objeto de estudo) se guiou por algum nível de absorção da realidade circundante. Não apenas historiadores, comunicólogos e sociólogos têm identificado isso. Em um estudo de 2002, feito por matemáticos da *Universidad de las Islas Baleares*, na Espanha (ALBERICH, MIRO-JULIA e ROSSELLO, 2002), analisou-se a “estrutura social” da rede de colaborações entre os personagens do Universo Marvel, aplicando regras de dispersão e gerenciamento matemático com base nos nós de relação. O objetivo era comparar a estrutura do network ficcional dos personagens do universo com os nós do network de grupos sociais reais, com vistas a identificar pontos de dispersão, cujos valores indicassem a artificialidade dos dados analisados. Isto é, ao comparar

⁷⁵ O quadro seleciona apenas alguns dos mais relevantes, estatisticamente (pela quantidade de aparências) ou tematicamente (pela crítica ou apoio ao governo no momento em que atuavam em seus respectivos governos). Histórias com presidentes do passado como George Washington, John Adams e Thomas Jefferson e Abraham Lincoln tiveram certa frequência, com alusões ao passado. Mas a relação entre governo e aparência realmente se inicia com Franklin Roosevelt, tornando-se constante a aparição dos presidentes, durante seus governos, nas HQs da Marvel.

⁷⁶ Em DiPaolo (2011, p.22. Traduzi.) é possível encontrar o germe desta situação, quando descreve a seguinte situação: “Lash [Um escritor que revelou, em entrevista, sua prática de atacar os governantes nas suas histórias] tem a liberdade de apresentar os seus pontos de vista [políticos], como eles são, em uma revista em quadrinhos que ele tem controle. Outros escritores de quadrinhos e artistas que são contratados para histórias fragmentadas para os heróis que já existem há décadas, e servem como ganha-pão [de dinheiro] para a editora, como fabricantes de videogames e mostras de cinema e televisão, terão que ter mais cuidado e produzir ataques mais sutis na forma como eles usam os personagens para fazer uma crítica política - especialmente se eles não foram os únicos a criar os personagens, em primeiro lugar”.

os dois esquemas matemáticos por regressão linear se teria um protótipo de replicagem para casos onde os dados teriam uma origem artificial e não real. Entretanto, os resultados analisados indicaram, surpreendentemente, uma estrutura de network cujos pontos nodais eram extremamente congruentes com os dos grupos de controle reais. O grupo chegou a identificar os pontos de dispersão que indicam artificialidade (centrados em dois aspectos: o coeficiente de agrupamento e a distribuição de colaboradores), como exposto a seguir:

Redes de colaboração da vida real têm origens, tamanhos e estilos muito diferentes, porém, apresentam características básicas em comum: são sem escala e de pequenos mundos. Nós tentamos verificar se essas características dependem de alguma profunda relação social ou estão lá por acaso. Estudamos o Universo Marvel, que é uma rede de colaboração que é artificial e foi criado com a intenção especial durante os últimos 40 anos por uma equipe de escritores de quadrinhos. Embora de certa forma, o universo Marvel tente imitar as relações humanas, e em particular, é completamente diferente a partir de uma rede aleatória, mostramos que não pode ocultar completamente as suas origens artificiais. Como nas colaborações da vida real e, em geral, nas redes sociais, seus nós são, em média, a uma curta distância uns dos outros, bem como a distribuição de colaboradores mostra uma clara cauda Power-law com cut-off. Mas o seu coeficiente de agrupamento é bastante menor do que o que é usual em redes de colaboração da vida real. [...] Conclui-se que na construção de redes de colaboração real há dois desconhecidos e profundos princípios diferentes no jogo. As distribuições dos graus no gráfico são bipartidos e que eles são baseadas em dados não-arbitrários. (ALBERICH, MIRO-JULIA, ROSSELLO, 2002, p.12-13. Traduzi.).

Além das conclusões técnicas aplicadas aos procedimentos matemáticos, uma das conclusões do grupo foi que a network do universo Marvel se baseia em grupos de referência não arbitrários, pois viram a incompatibilidade ao comparar os dados da Marvel com os esquemas usuais de dados arbitrários. Independente de quaisquer outros aspectos (afinal meu objetivo não é comprovar nada em relação à realidade), o Universo Marvel aparece mais uma vez com um elemento inusitado de reprodução do “social”. Implica, em algum nível, que os produtores responsáveis pelas revistas e personagens (aliado ao sistema rigoroso de integração e continuidade do “Método Marvel”) incorporaram parâmetros reais de tal forma que criaram padrões de organização social muito semelhante aos da vida real (o que tem garantindo seu sucesso entre os leitores).

Os quadrinhos incorporaram o espírito americano não por uma perspectiva ideológica de propagação do *american way of life*⁷⁷, simplesmente, mas, devido ao fato de

⁷⁷ A política envolvia o desenvolvimento de um Estado de bem-estar social e econômico amparado no desenvolvimento científico e tecnológico, que na época estavam associados à corrida espacial, às descobertas do DNA, dos efeitos da radiação e à cibernetica. Temas que estavam nas manchetes de jornal e revista e passaram a privilegiar as temáticas de produção de quadrinhos.

haver uma ressonância do material sobre o processo de produção. As HQs enquanto coisa material exercem dois movimentos ressonantes. Primeiro, o princípio de apropriação sobre o contexto “social”, absorvendo os acontecimentos contemporâneos e os transformando em esquemas narrativos que se mesclam com os enredos e trajetórias dos personagens. Segundo, a estrutura interna da revista/personagem que restringe e impõe limites às mudanças nos enredo ou na representação visual. As duas instâncias são contínuas e intermitentes e levam os produtores humanos a dialogarem com estas instâncias em busca de “saídas” para sua produção. (E estes dois aspectos são princípios muito importantes para compreender o processo criativo do Método Marvel).

Por exemplo, em um depoimento do desenhista John Byrne sobre o processo criativo envolvendo o personagem Estrela Polar, primeiro super-herói gay da Marvel, é possível perceber a primeira instância (retomo a segunda no capítulo 5):

Eu tinha que encontrar maneiras de tornar os personagens mais tridimensionais. Uma das coisas que surgiram imediatamente em minha cabeça era fazer um deles Gay. Eu tinha lido recentemente um artigo na revista **Scientific American** sobre o que era então (início dos anos 80) um novo pensamento, bastante radical, sobre o que levava uma pessoa a ser homossexual, e as provas apontavam cada vez mais ao fato da influência de fatores genéticos e não ambientais. Então, eu pensei, parecia que estava na hora de surgir um super-herói Gay, e desde o momento que eu estava sendo "forçado" a fazer [desenhar] Alpha Flight [uma revista chamada Tropa Alpha] uma série real, eu poderia muito bem fazer um deles Gay. (BYRNE, 2004, [s.p.]. Grifo meu. Traduzi.).

Isto é, a ideia para o contexto do personagem foi oriunda da leitura de uma matéria sobre a defesa “científica” que atestava a homossexualidade como de natureza genética, logo, não poderia receber o status de amoralidade perniciosa que vigorava na época. Apesar das críticas que recaem sobre este aspecto, o que me interessa é atestar o fato de que Byrne, um dos mais renomados quadrinhista de super-heróis, confirma que tomou como base uma matéria de revista. Assim o processo criativo não é aleatório, mas segue uma negociação com a mídia que circunda os criadores destes materiais. Assim como Stan Lee entre outros, também já confirmaram que filmes, notícias de jornal, revistas e TV, foram (e continuam sendo) instrumentos de orientação da criação destas publicações. Por isso, não é possível analisá-las sem levar em consideração sua perspectiva midiática. As HQs reproduzem o cotidiano midiatizado ao qual os agentes envolvidos na produção estão submetidos. Considerando que a mídia *reproduz* aquilo que é notícia (ou fato, conforme sua noção de fato e notícia), as HQs re-reproduzem os mesmos aspectos (de forma mimética, isto é, sem ser uma cópia fiel, mas alterada tanto pela estética do veículo, quanto das propriedades artísticas

ao qual é relacionada) tornando-se um instrumento de reforço desta realidade midiatizada. As HQs assumem de maneira complexa, um processo de reafirmação da realidade circundante. Há uma implicação que não chegou a ser problematizada em nenhum trabalho revisado ao qual me detive na pesquisa: como compreender esta reprodução sem recair na lógica da dominação? (E, portanto, atestá-la como decorrente da vontade dos produtores humanos.).

Antes de me deter nestas respostas é preciso seguir ainda uma última circunstância da reprodução, de caráter mais material e direto, fortemente presentificada nos quadrinhos da Marvel: a reprodução realista da realidade através dos desenhos.

3.1.2. Uma Questão Estética: Desenho e Representação da Realidade.

O “Método Marvel” consiste, pois, em tirar fotografias da realidade e inserí-las nas histórias em quadrinhos. Estas fotografias são recortes dos acontecimentos e coberturas do fotojornalismo cujas imagens resgatem um imaginário, anteriormente presentificado na memória do leitor, quando abordado pelos temas em outras mídias como TV, Jornal e Cinema.

Além disso, ao analisar o desenvolvimento da produção de imagens nas HQs da Marvel nos deparamos com um processo de realismo crescente estruturado na maneira de desenhar. Assim como a lógica fotográfica influenciou os temas, também influenciou a maneira de representar os traços dos desenhos. Esta verossimilhança com a realidade não passa apenas pelo crivo do vivificável, mas pela capacidade de retratar o mais fielmente possível esta mesma realidade. Os traços de descrição dos corpos dos personagens, as vestimentas baseadas em catálogos e revistas de moda, os cenários da cidade com prédios, praças e ruelas frequentados por criadores e leitores, constituídos de tal forma que possam ser lembrados e reconhecidos rapidamente, levando o material à veracidade do fato. São os mesmos princípios do jornalismo ainda influenciando a produção dos quadrinhos e distanciando-os de suas origens caricatas e cômicas.

O quadrinho de super-herói, pela necessidade de aproximar-se da realidade, foi abandonando o traço caricato e irregular e investindo na produção de um traço naturalista-realista⁷⁸, vinculado a conceitos de perspectiva realista defendidos no campo do realismo e da arte renascentista. Tratava-se de representar o “belo”, sendo este um sinônimo de realidade: o belo ideal-real. Os corpos dos super-heróis são perfeitos em musculatura, com todos os

⁷⁸ O chamado “Naturalismo”, nas artes visuais, refere-se à prática de representar objetos e cenários conforme estão ambientados em um espaço natural. Seu intuito é imitar a natureza, captar os padrões observáveis de luminosidade com o máximo de exatidão.

músculos desenvolvidos e padronizados. As super-heroínas sempre têm as medidas perfeitas com bustos bem torneados, cinturas delgadas, panturrilhas destacáveis, pele lisa e cabelos sedosos. Não se trata da realidade-real, como bem sabemos, mas de uma realidade projetada e idealizada, a mesma que acomete as revistas de beleza feminina ou masculina, cujos modelos são elencados entre os melhores representantes da humanidade de acordo com os padrões atuais de beleza e saúde. O que ocorre é a idealização de um modelo-ideal de padronização destes corpos ou de como deve ser um corpo de um super-herói, conforme as mensagens que são reproduzidas nos manuais de desenho:

[...] não destacamos os músculos nas mulheres. Mesmo não sendo fraca, a mulher é desenhada para parecer mais delicada e suave, fazendo contraste com a versão masculina, muscular, angulosa. [...] a diferença entre desenhar um homem normal, bonitão, e um super-herói com proporções heroicas. Veja que o super-herói é maior, tem ombros mais largos, braços e pernas mais musculosos, peito mais forte e porte mais imponente. [...] um super-herói tem de parecer mais impressionante, mais dramático, mais imponente do que o cara comum. Talvez o mais importante seja sempre exagerar um pouco as qualidades heroicas do personagem e tentar ignorar ou omitir qualquer característica negativa... (LEE; BUSCEMA, 2014, 44-46).

Desenhar quadrinhos envolve duas situações distintas. Primeiro: reproduzir os esquemas mentais e consensuais aos quais os leitores e a editora estão acostumados, o que podemos chamar de reprodução esquemática do que é consolidado como válido ou ideal (como na fala citada anteriormente: a modelagem dos corpos masculinos e femininos, quanto à musculatura); Segundo: uma reprodução do ambiente social de base fotográfica que envolve tanto os fatos quanto as aparências das coisas que circunscrevem os envolvidos (produtores e leitores). A criação de imagens a partir dos desenhos de quadrinhos transita por uma necessidade de demonstrar que suas produções são críveis e passíveis de realidade a partir da verossimilhança. Mas quais são os parâmetros desta concepção de realidade? Isto é, como a criação destas imagens desenhadas se estruturam? Trata-se de uma velha ou nova realidade?

O que temos é um processo de recriação da realidade. Uma reconstituição que toma como base um determinado modelo de realidade e busca implementar um novo. De modo nenhum o processo de criação de imagens se torna um recorte da realidade. Os produtores sabem disso. Os leitores, nem sempre. De maneira geral temos que o produto decorrente do processo é uma reconstituição.

Villafaña (2012) em sua teoria da imagem, estabelece que o processo de criação das imagens é também um processo de “modelização icônica da realidade”. Segundo ele,

De sua análise visual da realidade, o emitente extrai um esquema pré-icônico que recolhe o objeto mais relevante representando características estruturais. Isto é tornado possível por mecanismos mentais de percepção capazes de

realizar as operações de seleção, abstração e síntese que permitem extrair da realidade elementos ou características relevantes de acordo com a intenção do produtor. (VILLAFAÑE, 2012, p.31).

Todos os criadores de imagem usam o mesmo esquema. Dependendo do suporte e das intenções do autor, nos deparamos com graus diferenciados de identificação da realidade.

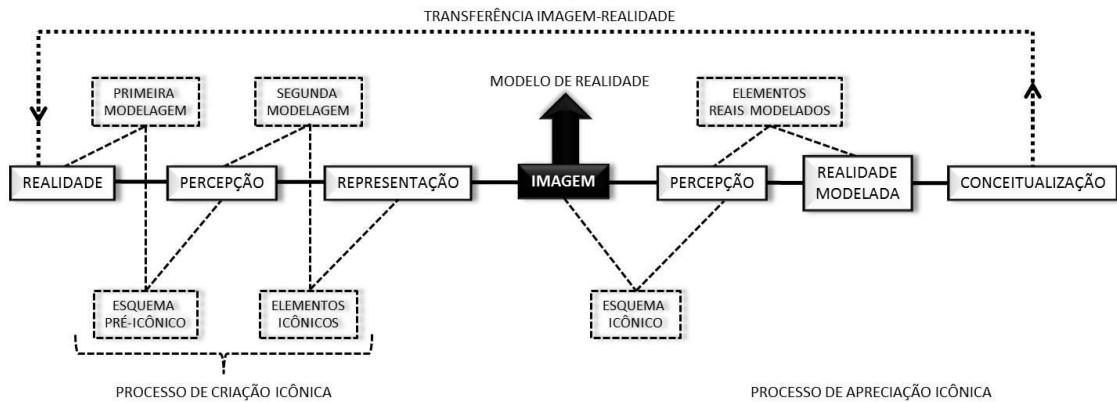


Fig. 3.23 – Esquema da relação entre imagem e realidade. Versão adaptada e traduzida de Villafaña (2012, p.32).

Aquilo que é selecionado pelo produtor da imagem é um resultante de um processo de modelação da realidade, que, uma vez constituído como imagem, propriamente dita, de forma material, passa a ser um modelo de realidade para o leitor/consumidor que confronta a realidade primeira, comparando-a de modo a contextualizá-la e entendê-la.

É esta modelagem realizada pelo produtor e pelo leitor que interessa à sociologia, pois proporciona ao pesquisador os meios de acessar as dinâmicas dos indivíduos (e seus objetos) em seus contextos de interação, quando mediados pela produção e consumo das imagens. A percepção da realidade ainda exerce um efeito distinto baseado no grau de iconicidade que a imagem possui. Moles (1975; 1976) foi o primeiro a propor uma escala (que posteriormente será atualizada por Villafaña [2012]). Ambos fazem referência a um quadro pelo qual se desenvolve uma escala de iconicidade. Sua versão original tem a seguinte configuração:

QUADRO 3.3: ESCALA DE REALIDADE DE ABRAHAM MOLES

Grau	Nível de Realidade	Critérios
11	A imagem natural	Restabelece todas as propriedades do objeto. Existe identidade.
10	Modelo tridimensional	Restabelece todas as propriedades do objeto. Existe identificação, mas não identidade.
9	Imagens de Registro Estereoscópio	Restabelece a forma e a posição dos objetos emissores de radiação presentes no espaço.
8	Fotografia colorida	Restabelece a realidade quando o grau de definição é igual ao do olho humano.
7	Fotografia em preto-e-branco	Igual ao da Fotografia Colorida
6	Pintura realista	Restabelece razoavelmente as relações espaciais em um plano bidimensional.
5	Representação figurativa não realista	A identificação é estabelecida, mas as relações espaciais são alteradas.
4	Pictograma	Todas as características sensíveis são estabelecidas, exceto a forma, que é abstráida.
3	Esquemas motivados	Todas as características sensíveis são abstraídas. Só se estabelecem relações orgânicas.
2	Esquemas arbitrários	Não representam características sensíveis. Não há critério lógico.
1	Representação não figurativa	São abstraídas todas as propriedades sensíveis e de relação.

Fonte: Adaptado de Villafaña (2012, p.41-42) e Moles (1975, p.335; 1976).

Villafaña (2012, p.42) atualizando o quadro, propõe uma segunda síntese de análise com base na escala de Moles:

QUADRO 3.4: ESCALA DE REALIDADE DE VILLAFANAE

Grau	Nível de Realidade	Função Pragmática
11	A imagem natural	Reconhecimento
10	Modelo tridimensional	
9	Imagens de Registro Estereoscópio	Descrição
8	Fotografia colorida	
7	Fotografia em preto-e-branco	
6	Pintura realista	
5	Representação figurativa não realista	Artística
4	Pictograma	
3	Esquemas motivados	Informação
2	Esquemas arbitrários	
1	Representação não figurativa	Pesquisa

Fonte: Adaptado de Villafaña (2012, p.41-42) e Moles (1975, p.335; 1976).

A escala precisaria de uma atualização para incorporar novos modelos de imagem devido às outras manifestações da imagem como sua exibição cinematográfica (e videográfica) que deve estar abaixo do nível 11 e acima do modelo tridimensional, por exemplo, se reduzíssemos o tópico fotografia para uma única escala (para o nível 7), certamente o cinema/vídeo ficaria no nível 10. As imagens desenhadas estariam entre os níveis 5 e 6. Estas estruturas de reconhecimento são importante para perceber as variações estéticas na produção da imagem. Percebemos que há claramente uma dimensão hierárquica

entre o nível abstrato e o nível concreto. O padrão de realidade aumenta conforme a aproximação do nível concreto (Fig. 3.24).

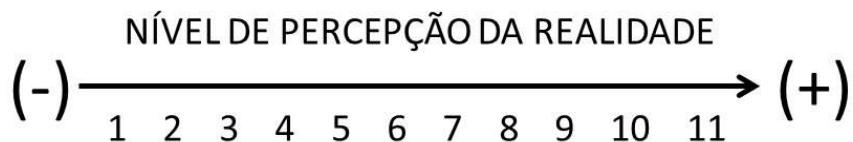


Fig. 3.24 – Esquema do Nível de Percepção de Realidade. Versão adaptada de Villafaña (2012).

Quando os referentes criam dissintonia com as imagens mentais que as pessoas detêm sobre a realidade, a imagem passa a ser tratada como “errada”, “descaracterizada”, “imprópria” ou até, “desfigurada”:

Há uma transparência, um efeito ideológico, que liga a representação da coisa à coisa no mundo, numa identificação que apaga a própria mediação e a diferença da representação. [...] a leitura (interpretação) de imagens integra-se numa história que é maior do que nós, num processo do qual não somos a origem; uma imagem ao ser lida, insere-se numa rede de imagens já vistas, já produzidas, que compõem a nossa cotidianidade, a nossa sensação de realidade diante do mundo. A leitura (interpretação) de imagens não depende apenas do contexto imediato da relação entre leitor e imagem: para lê-la o leitor se envolve num processo de leitura (interpretação) que já está iniciado. (SILVA, 2006, p. 77).

Esta “leitura iniciada” toma como base as noções estereotípicas, num esquema binário de encaixe e desencaixe acerca da imagem que é produzida pelos autores e da que é lida pelo leitor. Retomo esta problemática no próximo capítulo, antes disso, é necessária uma imersão sobre os impactos desta percepção de realidade, de maneira mais específica, nas histórias em quadrinhos, quando relacionado ao tipo de desenho. Um desenho que, historicamente, se estruturou como “realista” e “sério”.

A seriedade dos quadrinhos de super-heróis foi desenvolvida, inicialmente, não apenas buscando roteiros circunscritos à realidade e personalidades problemáticas com alusões às necessidades sociais, mas pela distância com o traço caricatural. O grande passo para estas mudanças começaram com os desenhos do primeiro herói dos quadrinhos, Tarzan, que surgia com linhas mais precisas, fortemente ambientadas em regras do desenho naturalista, de base acadêmica, retratando musculatura, fauna e flora pelos princípios da perspectiva de exatidão da representação e não de forma cartunesca – presente nas produções que o antecederam:

O “vocabulário” visual e a “gramática” do gênero super-herói foi estabelecida principalmente por dois artistas. Burne Hogarth nunca desenhou verdadeiros super-heróis, mas ele assumiu a tira de quadrinhos Tarzan de Hal Foster, em 1936. A musculatura detalhada - por vezes referida como

fruto de um olhar escultórico - e movimento dinâmico utilizado por Hogarth na produção de Tarzan, influenciou gerações de artistas de quadrinhos. O outro artista era Jack Kirby. Embora as figuras de Kirby pudessem parecer estúpidas e duras comparadas com o Tarzan ágil de Hogarth, Kirby se tornou uma força ainda mais impactante na criação do visual dinâmico da história em quadrinhos de super-heróis. Os personagens de Kirby eram raramente estáticos, davam a impressão de alguém em um traje em constante movimento e prestes a entrar em ação. (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 235. Traduzi.).

Aqueles desenhos ficaram associados ao gênero heroico e foram herdados pela superaventura, marcando os princípios do gênero e a forma “correta” de desenhar estes materiais. O “Método Marvel” levou ainda mais adiante a lógica da representação dos desenhos, exigindo de seus artistas um traço naturalista, que aproximasse o desenho de uma “representação real”. Os grandes “mestres” do desenho de super-herói foram todos artistas que tinham a capacidade de retratar, com mais fidelidade, as cenas, os corpos e os gestos que eram percebidos como reais.

Stan Lee e John Buscema, famosos na Marvel, escreveram um livro intitulado “Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel”, fruto dos workshops de desenho ministrados pelo Buscema. Na edição, há um capítulo intitulado: “Os segredos da forma! Como fazer um objeto parecer real”. No material os autores fazem referência à necessidade de “como fazer que o leitor tenha vontade de esticar a mão e tocar a figura?” ou “como dar à figura a forma apropriada?” (LEE; BUSCEMA, 2014, p.19). Esta busca por perfeição e hiper-realismo dos traços fará com que ano após ano, os quadrinhos da Marvel busquem retratar as cenas com mais realidade (Fig. 3.25). O primeiro passo foi a investida em esquemas de movimento que implementassem à cena mais realismo. McCloud (2005), em sua análise sobre as montagens dos quadrinhos, atesta que os comics, estatisticamente, tendem a incorporar mais cenas ação-por-ação do que outros tipos de quadrinhos, ampliando a sensação de tempo (*timing*) na leitura. Os desenhos se habituaram a reproduzir duas cenas da mesma ação, levando o leitor a experimentar uma sensação de acontecimento mais real do que aquela de cenas com recortes temporais maiores. Esta mudança é decorrente das investidas das técnicas de animação, exagerando os movimentos⁷⁹.

⁷⁹ Os estúdios de animação da Disney foram os pioneiros no desenvolvimento destas técnicas de rotoscopia, levando os desenhistas a fotografarem os movimentos de pessoas reais e reproduzirem, em traços os mesmos esquemas. Na ambientação de um movimento, entre os passos se seleciona os momentos iniciais e finais que causam o efeito visual de movimento real, descartando os passos do meio do movimento. Obviamente esta percepção sofre influência significativa da indústria cinematográfica e das múltiplas fotografias de movimento que “descobriram” o efeito e o passo-a-passos.



Fig. 3.25 – Infográfico mostrando as mudanças de representação do Quarteto Fantástico ao longo das décadas. Os *pin-ups* do grupo mostram como a arte de desenhar os quadrinhos de super-heróis foi seguindo numa trajetória iniciada no traço caricato (guiado pelo desenho naturalista-acadêmico) até um traço hiper-realista, com forte influência da arte digital com o intuito de imprimir uma expressão exata de realidade factível. Esta mudança segue os princípios da escala de Moles e afeta todas as HQs da editora.

O uso das sombras e da arte-final rebuscada deu continuidade ao processo de realismo, que levará à colorização como reforçador do esquema. E neste gênero a cor assume um papel muito mais amplo que a de agradabilidade:

Uma convenção visual adicional a ser considerada é o uso de cor. Os Comics têm sido referidos como meio de 'quatro cores' por causa da utilização de processos de impressão em cores que empregam tintas pretas, vermelhas, azuis e amarelas. A cor foi introduzida pela primeira vez na história em quadrinhos de jornal [tiras] para aumentar seu apelo de marketing. [...] A relação entre cor e super-heróis é tão proeminente que alguns criadores que trabalham em outros gêneros, têm, conscientemente, evitado o uso da cor, optando por trabalhar em preto e branco, a fim de se distanciar dos tipos,

movimentos e figurinos que fizeram os super-heróis serem reconhecíveis e duradouros. (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 236).

O que não aparece nos manuais de desenhos, mas é frequente na prática dos desenhistas é a utilização da fotografia como referência ao desenho (Fig. 3.26 a 3.29). Desde o inicio da fotografia (como exposto no cap.1), que ela vem servindo de base para as ações dos desenhistas, seja libertando-os da necessidade de realismo (como foram os movimentos artísticos pós-fotografia), seja condicionando-os na hiper-realidade. Em relação ao desenho de quadrinhos, foi esta segunda dimensão que se mostrou mais duradoura de influência. A fotografia permitia não apenas capturar o movimento, como congelar linhas e traços que permitiam aos desenhistas maior controle de observação do objeto retratado. Do uso como simples observação (substituindo a observação natural), passando pelo uso de referências visuais, até sua inserção direta nas páginas desenhadas. No depoimento transscrito a seguir, um desenhista da Marvel, esclarece como se dá o uso da fotografia como referência em seu trabalho de desenho de quadrinhos de super-heróis:

Um dos elementos-chave em quase todas as imagens que crio é o uso de referências fotográficas de diversas formas. Mesmo aquelas imagens que não necessitam de citações diretas, se beneficiam de memórias anteriores, conscientemente citados ou não. [...] Em um nível puramente conceitual, de referência (de qualquer tipo) é tudo sobre o conhecimento; informa-nos para que nós, como artistas de quadrinhos (ilustradores, cartunistas, o que for), possamos informar aos nossos leitores. O ideal é que isso seja feito de forma tão suave, tão discretamente, que a riqueza de detalhes na matéria e configuração entra a mente do leitor, sem consideração consciente, submetendo o foco para a narrativa, ao mesmo tempo em que a sustenta. (RIVERA, 2012, [s.p.]. Traduzi.).



Fig. 3.26 – Desenho da capa de *Amazing Spider-Man*, n.º 638, 2010, com os estudos de referência tomando como base a fotografia de pessoas reais. Qual o objetivo de usar fotografias como referências para a construção do desenho? Obviamente estão relacionadas à necessidade de transmitir veracidade e exatidão das imagens representadas. A fotografia assume a representação da realidade e conduz o lápis dos desenhistas reproduzindo corpos, cenários, vestimentas e demais elementos da realidade vivida e inserindo-os na realidade desenhada.

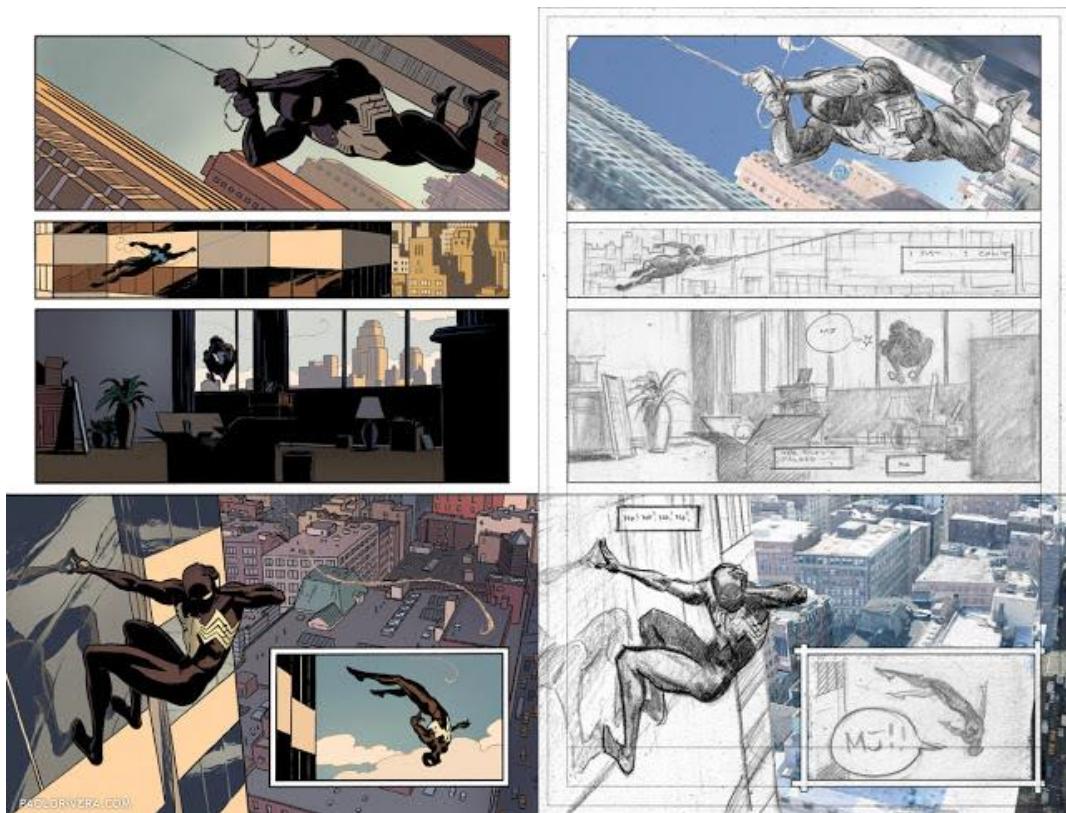


Fig. 3.27 – Nesta sequência de *Amazing Spider-Man* n.º 639, pág. 4, 2010, o desenhistas Paolo apresenta seu processo criativo: copiar fotografias do *Google Street View*, inclusive como ângulos alterados, desenhando sobre as fotos a imagem do Homem-Aranha (1º e 4º quadros da página). A prática transforma as páginas da HQ em um ambiente de reprodução real do espaço urbano.

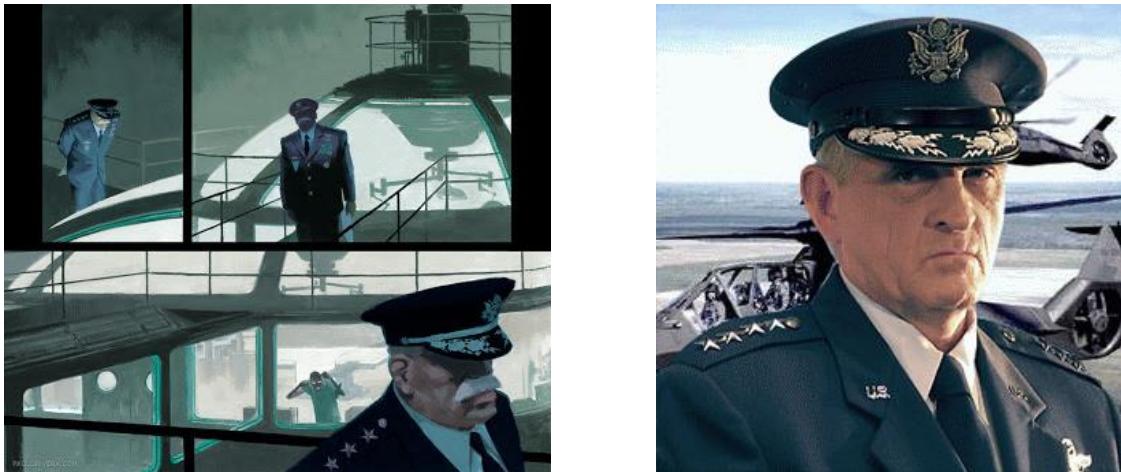


Fig. 3.28 e 3.29 – Desenho de página de Hulk (2006) e fotografia de um general (General Malcolm "Ace" Granger) que aparece logo na primeira linha da pesquisa no Google. O desenhista disse que fez a mesma pesquisa para saber como desenhar um “general de 3 estrelas da Força Aérea Americana”. Assim, a farda e o rosto (acrescidos de um bigode) foram integrados à revista. O Método Marvel tornou as HQs um espaço rico em referências da realidade e um banco de dados sobre social.

Estas apropriações atingem não apenas a representação do corpo, mas de todos os elementos necessários na constituição de uma página de quadrinhos: arquitetura, veículos, armas, aparelhos, ferramentas, vestimentas, enfim, utensílios diversos (Fig. 3.28 e 3.29):

Essa procura de referências revela algo sobre a estrutura básica de nossas mentes. Qualquer pessoa que tenha feito uma tentativa de criar uma imagem representativa de qualquer assunto vai logo perceber que os nossos talentos naturais está no reconhecimento, e não na reprodução. Enquanto eu acredito que o primeiro é uma capacidade instintiva, este último pode, através da atenção aos detalhes (e anos de prática), ser afinados para uma base comparável, se não for nível equivalente. (RIVERA, 2012, [s.p.]. Traduzi.).

O desenhista diferencia “reconhecimento” de “reprodução”, estabelecendo uma relação distinta do primeiro e de condicionamento do segundo. A produção do desenho sempre caminha para uma prática de reconhecer as coisas nos traços. Para que este reconhecimento seja mais objetivo e circunscrito é necessário se ater a elementos de reprodução. A reprodução assume assim, um mecanismo necessário para dimensionar o reconhecimento. Conforme a escala de Moles, quanto maior os elementos de reprodução, maior será o reconhecimento, e maior, por conseguinte, será a percepção de realidade nestes materiais.

Com o advento da internet os esquemas fotográficos de referência para a criação das imagens se tornaram muito mais amplos:

E se você precisa para pintar algo (ou alguém) no fogo? Há uma abundância de imagens de incêndio on-line, e até mesmo alguns de

"Man on Fire", por vias do refinamento de uma pesquisa para acrobacias fogo ou, melhor ainda, encontrar o web site de um dublê piromaníaco, fornecendo exatamente o que é necessário para trazer alguns personagens de fogo para a vida (ou morte). Alguns de vocês podem se lembrar das imagens fantásticas que eu encontrei quando detalhei minha pesquisa no April Fools Day. E se você está apenas à procura de grandes chamas, tente "respiradouro do fogo" ou "fogo de óleo." O mesmo vale para efeitos de energia, sendo exemplos bobinas de Tesla, esteira de turbulência, ou de plasma. (RIVERA, 2012, [s.p.]. Traduzi.).

Não são apenas cidades, arquiteturas ou corpos, mas qualquer coisa que esteja referida no roteiro pode ser encontrada na internet. Primeiramente o esquema abre infinitas possibilidades de produção, afinal uma pesquisa na plataforma do Google pode revelar milhares de fontes diferentes, entretanto duas pessoas que pesquisem as mesmas palavras-chaves terão acesso aos mesmos resultados pela ordem de aparição, pois o sistema de exibição de dados do Google usa os esquemas de visitação e relevância matemática para as palavras-chaves pesquisadas. Desta forma, as referências de uma determinada imagem, que o desenhista usa para produzir seus desenhos, são limitadas aos resultados do Google; atestando ainda mais como a resistência material pode influenciar o processo de produção. Como já mencionei, desenhistas de quadrinhos tendem a seguir os mestres e profissionais que já estejam consolidados no mercado de trabalho, com o intuito de se apropriar de suas práticas e incorporá-las em suas produções buscando o reconhecimento social de sua habilidade de desenhar. Assim estas "dicas" e os procedimentos dos manuais se tornam regras no processo de produção dos jovens desenhistas e futuros produtores de quadrinhos. Não se trata aqui de especulação. Esta ambientação é a segunda dimensão material pelo qual a rede sócio-técnica de produção de quadrinhos se desenvolve e tende a seguir (restringindo-me a este tipo de quadrinho *mainstream*).

Esta mesma dinâmica processual pode ser percebida em outro espaço relacionado aos quadrinhos. Em uma determinada revista brasileira dedicada aos fãs de quadrinhos de super-heróis, chamada "Mundo dos Super-heróis"⁸⁰, há uma sessão mensal onde os desenhistas aspirantes mandam seus desenhos para publicação na revista e recebem comentários avaliativos de desenhistas profissionais consolidados no mercado e que já desenham quadrinhos de super-heróis, inclusive para o mercado estadunidense. Nestas sessões, boa parte da análise é destinada ao "conserto" do desenho visando adequá-lo ao gênero superaventura.

⁸⁰ Revista brasileira que segue os mesmos modelos de revistas de fãs de quadrinhos, publicadas nos EUA, com matérias de curiosidades sobre os personagens super-heróis. Não foi a primeira, mas na década de 2000 até o momento (2014) é a única em publicação serializada disponível em bancas e com circulação nacional, inclusive com premiações do segmento (Troféu HQMix de Melhor Publicação sobre Quadrinhos no Brasil).

Os comentários estão associados às questões de musculatura, dimensionamento do corpo, perspectiva do cenário e qualidade da arte-final. O que se processa, tanto para aqueles que enviaram seus desenhos, mas também para aqueles que não chegaram a ter o desenho avaliado, mas leem a revista e desenham, é condicionar seus traços e sua forma de desenhar para se adequar aos padrões instituídos pelos profissionais do desenho.

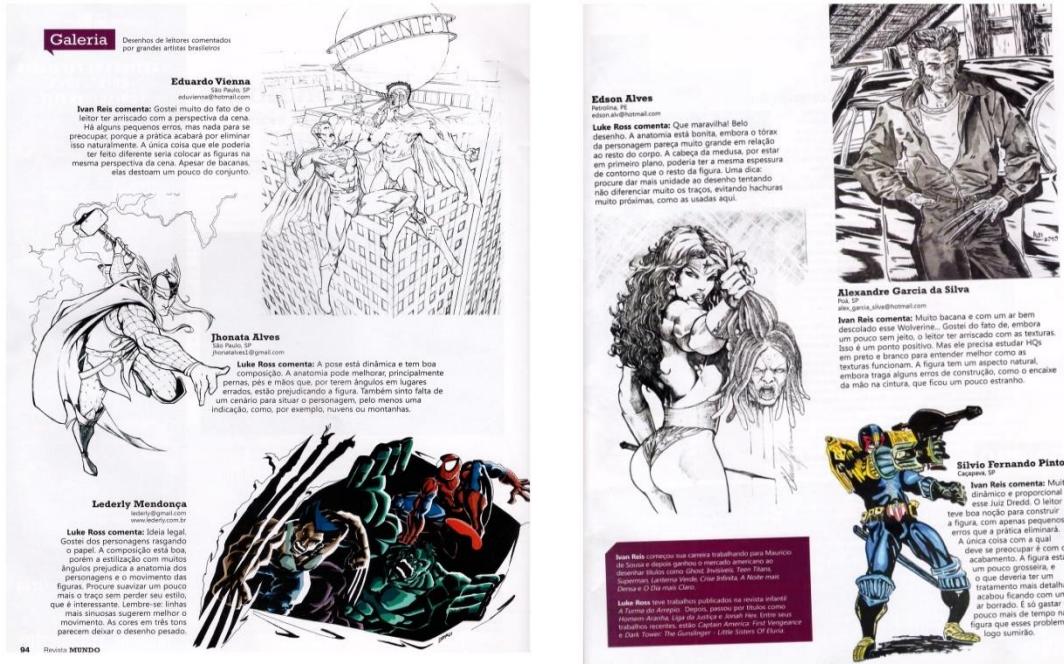


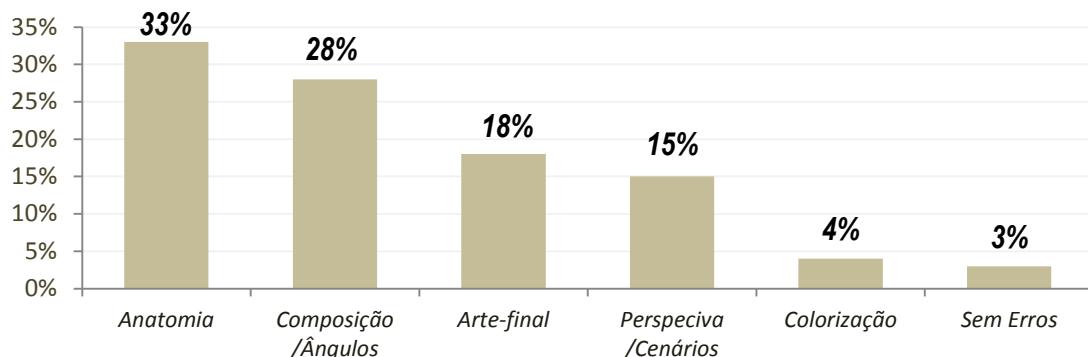
Fig. 3.30 – Páginas da sessão “Galeria” da revista Mundo dos Super-heróis com comentários críticos de desenhistas profissionais sobre os desenhos enviados pelos leitores. O condicionamento dos meios “corretos” de desenhar é fortalecido em ambientes como este que reproduzem o método de desenhar quadrinhos de super-heróis. Fonte: Revista Mundo..., n.27, maio/junho, 2007, p. 94-95.

Desde seus primeiros números, iniciada em 2006, com poucas exceções⁸¹, a sessão “Galeria” (Fig. 3.30) vem publicando desenhos de super-heróis, de fãs de quadrinhos e desenhistas. No início, os desenhos apareciam apenas com descrições elaboradas pelos autores sobre seus desenhos, personagens e predileções. Posteriormente, foi se criando um ambiente de considerações sobre a ideia de qualidade destes desenhos a partir dos comentários dos leitores nos perfis da revista no Orkut, que logo migraram para a edição física. Já na edição de n.5, aparecem os critérios para enviar os desenhos. Entre eles, no item 3, temos as primeiras referências à qualidade: “O tamanho da ilustração [enviada] segue o princípio da qualidade. Ou seja, quanto melhor a arte, maior ela aparece na galeria” (MUNDO..., 2007, p.79). A situação se torna mais séria e comprometida, quando, a partir da edição de n. 27 (maio/junho de 2011), a sessão começa a ganhar comentários de “grandes

⁸¹ O material não aparece na edição de nº 1 e 56.

artistas brasileiros”⁸², passando a se chamar: “Galeria: sua arte comentada por especialistas”. No início, foi composta dos comentários de desenhistas consolidados no mercado americano e, posteriormente, assumidos integralmente por um desenhisto agenciador de talentos para o mercado estadunidense e dono de uma escola de desenho de quadrinhos anunciante da revista.

GRÁFICO 3.1 – DISPERSÃO PERCENTUAL DOS TIPOS DE COMENTÁRIOS [ERROS COMETIDOS] SOBRE OS DESENHOS ENVIADOS PELOS LEITORES E PUBLICADOS NA SESSÃO “GALERIA” DA REVISTA “MUNDO DOS SUPER-HERÓIS”.



Entre 2007 e 2014 e sessenta e três edições, os comentários dos desenhistas profissionais fizeram referências, em grande maioria, aos problemas de anatomia (33%): desenhos que “erravam” tamanhos de braços, pernas, mãos, músculos, distância entre olhos, tamanho de pés, entre diversos aspectos relacionados à aparência dos corpos; seguido pelos problemas em composição dos corpos em conjunto com o cenário e os ângulos de disposição destes personagens (28%), a pose dos personagens retratados. Só uma minoria (3%) de desenhos publicados na revista não tiveram comentários que apontassem falhas, erros ou necessidades de melhoria (Gráfico 3.1). Estes comentários visavam demonstrar o padrão de qualidade necessário para ser integrado ao conjunto de profissionais do desenho que trabalham neste mercado (de superaventura). Este costume, corriqueiro entre os desenhistas de quadrinhos, atesta o aspecto da padronização do desenho (e estilo) que o gênero superaventura ocasionou. Estabelecendo claramente que há formas corretas de desenhar, colorir e arte-finalizar que se adequam aos padrões do mercado.

É costume, nos cursos de desenho e na formação dos artistas (em cursos de arte-educação) o processo de estudar os clássicos e iniciar os estudos reproduzindo-os. Nos quadrinhos, esta ambientação é muito mais evidente, enclausurando os propensos desenhistas

⁸² Os comentários contaram com a participação de Ivan Reis, Luke Ross, Joe Bennett, Marcelo Campos, Mike Deodato e Eddy Barrows, todos desenhistas de grandes títulos de super-heróis da Marvel e DC. Posteriormente, o desenhisto e agenciador de “talentos” para o mercado americano Roberto de Souza, dono da escola de desenho “Impacto Quadrinhos” (depois chamada, “Instituto dos Quadrinhos”).

em uma forma de desenhar vista como correta, do que, nos demais campos artísticos que tendem a prezar pela inovação estética⁸³.

Em um rápido levantamento sobre os comentários destes profissionais na revista é possível identificar como, frequentemente, há referência à necessidade do desenhista copiar o estilo de outros desenhistas consolidados e usar fotografias como base para suas produções com o objetivo de “melhorar” e “aprimorar” a qualidade do desenho, resultando na eleição da referência fotográfica como meio processual de desenhar quadrinhos de super-heróis. No quadro 3.5, exponho uma seleção de algumas destes momentos.

QUADRO 3.5: COMENTÁRIOS DE PROFISSIONAIS DO DESENHO

Nº da Revista	Artista	Comentários
28	Joe Bennett	Tente, porém, modernizar seu estilo olhando para os caras que hoje tem influência do Buscema [outro desenhista famoso], mas que modernizaram a coisa. Ivan Reis é um exemplo disso.
29	Mike Deodato	Recomendo que concentre-se em mestres como Scott Williams, Kevin Nowlan e Dave Stevens. [...] antes vocês precisa aprender como fazê-la [a arte-final do desenho] “certinha”.
30	Eddy Barrows	A arma também ficou bem estranha. Nesse caso, seria indicado usar referências para conseguir mais realismo. [...] aconselho você usar referências fotográficas para deixar a arte mais apurada.
30	Eddy Barrows	[...] apenas sugiro que use mais referências fotográficas na hora de desenhar as armas e os rostos. Isso pode dar mais realismo à cena.
31	Roberto de Souza	Embora seu desenho seja estilizado, procure treinar também o realismo, não para mudar seu estilo, mas para aprimorá-lo.
31	Roberto de Souza	Decalque alguns desenhos dele [referindo a um desenhista famoso]. [se for desenhar] cenários use referências, ok? O uso de referências reais pode ajudá-lo.
32	Roberto de Souza	A base para uma boa construção e estudar cenas reais.
34	Roberto de Souza	Estude fotos P&B de halterofilistas em que foi usada uma única fonte de luz [para melhorar seu desenho].
63	Roberto de Souza	Pegue um desenho em alta resolução de seu artista favorito e copie-o com o papel vegetal por cima [para melhorar seu desenho].

Fonte: Do autor com base na Análise da Revista Mundo...., (2007).

A questão não é se estas lições são ou não corretas. São, tradicionalmente, em aulas de desenho anatômico e clássico ou na formação inicial de boa parte dos currículos dos cursos de arte. Entretanto, ao serem expostos no veículo de massa (a revista) e terem o peso subjetivo da opinião dos profissionais do desenho, ganham o status de critério de validação da qualidade do desenho, migrando dos critérios de desenho anatômico para critérios do desenho de quadrinhos de super-heróis. Ao passo que estes desenhistas trabalhem para o mercado estadunidense, que impõe o “Método Marvel” à produção de quadrinhos de superaventura, de forma geral, se condicionam a obedecer às regras de representação daquele mercado e

⁸³ É preciso deixar claro que estas regras não tem validade absoluta. Em outros gêneros/modalidades de HQs como nas tiras-em-quadrinhos e no quadrinho infantil as regras de anatomia são subvertidas e se adequam o estilo do desenhista que tende a deturpá-las ao seu gosto e traço.

produzirem conforme a normativa. Ao exporem estas regras como regras gerais, sem ressalvas, condicionam os jovens desenhistas a segui-las, sem critérios outros de exclusão (pois querem fazer parte do mercado), mesmo sem estarem trabalhando para o mercado americano. A reprodução nestes casos é o ambiente de um processo muito mais complexo de intercorrências e efeitos não pretendidos, inclusive para o mercado brasileiro de quadrinhos. Retornarei a esta questão no capítulo 5, no momento, o que importa é atestar como a Marvel estabeleceu um padrão de produção que envolve as noções de desenho fotográfico e realidade enquanto sinônimos de qualidade em suas produções. Pois, estes eventos são decisivos para compreender a dinâmica processual das HQs em sua rede de associações.

A Marvel sempre teve uma preocupação com a qualidade gráfico-visual de suas produções⁸⁴. O estilo do desenho e a qualidade de impressão, sempre com os mesmos objetivos de encantar o leitor com a hiper-realidade. Inclusive, muitas das negociações com a republicação do material no Brasil passaram pelo critério da qualidade de impressão, do predomínio da impressão colorida, com alto padrão, para que os objetivos da editora se mantivessem ativos. Segundo Gonçalo Jr e Lopes (2007), o trânsito dos direitos de impressão das revistas da Marvel entre as editoras brasileiras levou em conta a qualidade da impressão em policromia e o tipo de papel, além da vendagem.

Esta preocupação e percepção da imersão sobre a realidade, à qual fazem os quadrinhos, não é nova. Chamou a atenção de diversos pesquisadores em diversos locais do mundo:

O espaço como entendemos nos quadrinhos [Comics] é uma projeção verossímil, ou seja, “recebida”, do espaço de referência resultante de nossa experiência e da nossa cultura. O realismo das imagens é tão extremo, por vezes, que os espaços desenhados nos quadrinhos parecem permitir que sejam tratados como um lugar ideal - e, em suma comparável ao nosso - "dentro" do qual repousam criaturas cujas aparências nos levam a crer que elas também existem em um mundo de três dimensões. (FRESNAULD- DERUELLE, 1978, p.137. Traduzi.).

A configuração destes quadrinhos busca, portanto, que seu leitor associe diretamente a realidade representada iconograficamente (a imagem desenhada) com realidade vivida socialmente. Esta depuração cognitiva se processa em diversas frentes, por assim dizer. Tanto por uma dimensão histórico-social (como apresentada no primeiro tópico), quanto por uma

⁸⁴ Howe (2013) relata diversos casos de brigas e tensões na produção de páginas devido às preocupações dos editores com a qualidade de representação real dos desenhos, exigindo correções, novos desenhos e ajustes para que o material atendesse ao padrão de qualidade baseado na representação realista das figuras e cenários. O que também era acompanhado de perto pelos leitores nas sessões de carta, ao elogiar ou criticar um desenhista pela capacidade de retratar algo com “maestria”.

estético-visual (como exposto neste tópico). Isto é, pode se avaliar de duas formas: pela dimensão do conteúdo das histórias e sua prática de absorver elementos da realidade cotidiana e pela dimensão estética da aparência destes quadrinhos, de como são desenhados os quadrinhos de super-heróis.

Por fim, tais ambientações e procedimentos de reprodução do estilo de desenhar, como da prática do “Método Marvel” levaram a uma convenção estilístico-visual do ato de desenhar. Estas convenções serão a base da construção estereotípica, que me detengo no capítulo a seguir.

CAPÍTULO 4

IMAGEM DESENHADA E ESTEREOTIPIZAÇÃO

Neste capítulo o intuito é analisar e seguir um fenômeno decorrente daquele apresentado no capítulo 3: a estereotipia como um sub fenômeno decorrente da reprodução do “social”. Primeiro, mostrar como a estereotipia se configura na produção das HQs; e, segundo, descharacterizar as principais críticas que atribuem à produção estereotípica o espaço da intencionalidade na defesa das produções dos desenhos como um espaço de lutas por ideias e pela dominação. O que pretendo deixar claro, é que a estereotipia é um mecanismo interno de configuração das imagens desenhadas que independe dos valores de seus produtores. Sendo assim, não seria correto pensar nas imagens produzidas como instrumentos que defendem valores específicos. Elas não o fazem. Seu mecanismo se configura como um agente mediador dos valores circulantes com os dos produtores e leitores.

Os meus estudos preliminares mostraram que o mapeamento dos aspectos raciológicos e de gênero seriam os mais ricos, empiricamente falando, para demonstrar esta situação. E é por isso que este capítulo apresenta este formato no qual a questão de gênero e, posteriormente, a “racial” são elencadas.

Escolhi apresentá-los de forma a reproduzir sua ambientação amparada nos estudos humanistas e com aporte nos principais estudos anteriormente realizados e, posteriormente, apresentar dados empíricos que contrariam estas informações e sustentam minha abordagem pós-humanista acerca de como estas representações visuais se constituíram.

4.1. O ESTEREÓTIPO E A QUESTÃO RACIAL

Segundo Souza (2006), a noção de estereótipo é antiga e remonta à Grécia, cuja genealogia estabelece a junção dos termos *stereos* e *túpos*, rígido e traço, respectivamente. O estereótipo implica em algo que contém traços rígidos de alguma coisa. Pereira (2002) acrescenta que o conceito sofreu a influência de noções modernas advindas da psiquiatria e da

tipografia, fazendo referências à repetição de gestos e a impressão de tipos constantes, respectivamente. Em todos os casos o estereótipo ganha uma dimensão de reprodução:

[Os estereótipos são] artefatos humanos socialmente construídos, transmitidos de geração em geração, não apenas através de contatos diretos entre os diversos agentes sociais, mas também criados e reforçados pelos meios de comunicação, que são capazes de alterar as impressões sobre os grupos em vários sentidos. (PEREIRA, 2002, p.157).

É algo que se reproduz, enquanto imagem cristalizada sobre algo ou alguma coisa. É um rótulo. A rotulação traz a ideia de imagem fotográfica e estampa. De fotografia, por ser uma imagem congelada sobre algo, um recorte da realidade. Um registro cujos elementos estão estampados. É estampa, por deter uma propriedade representante. A coisa estampada tem seu espaço indentitário subtraído da estampa que lhe antecede em visão, a define, descreve seus conteúdos e lhe nomeia. O rótulo é uma imagem que define a coisa rotulada com o objetivo de informar ao expectador do que se trata a coisa. A referência aqui é do rótulo de objetos e coisas nas prateleiras, pois suas funções são a mesma: informar sobre a coisa.

Com o tempo (e os estudos) não tardou para que a noção evoluísse para registrar o “compartilhamento de opiniões sociais” (SOUZA, 2006, p. 152), sendo muito referenciada em diversas pesquisas de psicologia social que mapeavam opiniões das pessoas, buscando verossimilhanças entre as características físicas e sociais. Não demorou para que boa parte destes trabalhos se aproximasse da verificação das opiniões sociais acerca da identificação de traços dos grupos étnicos. Hoje, é comum que o termo “estereótipo” se refira às imagens generalizadas construídas por um grupo sobre o outro. São imagens que se estabelecem a partir da visão do outro e acerca de sua identificação.

O entendimento deste processo é encontrado no discurso filosófico sobre a imagem: ao analisar a concepção de imagem e o papel da imaginação em Spinoza, Kusunoki (2011, p.37-38), esclarece o seguinte fato:

A imaginação das regras de vida, por exemplo, fazem com que o homem não tenha padecimentos quando venham imagens negativas, como uma ofensa. Essas regras são referidas a princípios corretos de viver sob a conduta da razão, buscando sempre a amizade mútua, a sociedade comum, as coisas boas das pessoas, nunca desejando o mal delas etc. [...] a mente se dedica a conhecer clara e distintamente cada afeto de modo que o próprio afeto se desvincula do pensamento da causa exterior e se vincula a verdadeiros pensamentos, destruindo as flutuações de ânimo e transformando a paixão em idéia clara – ação [...] as imagens das coisas vinculam-se mais facilmente à imagem a que estão referidas as coisas que compreendemos claras e distintamente do que outras; pois se elas são claras e distintas, são

propriedades comuns das coisas e são mais freqüentemente suscitadas em nós.

Podemos associar esta ideia ao papel dos estereótipos? Provavelmente. Sartre, ao criticar a filosofia da imagem de Husserl, expõe a natureza mnemônica, definida por este último, da imagem mental, extremamente importante pra compreender a formação dos estereótipos:

Husserl explica que a imagem tem por função ‘preencher’ os saberes vazios, exatamente como fazem as coisas da percepção. Por exemplo, se penso numa cotovia, posso pensar nela no vazio, ou seja, produzir apenas uma intenção significante fixada na palavra ‘cotovia’. No entanto, para preencher essa consciência vazia e transformá-la em consciência intuitiva, é indiferente que eu forme uma imagem de cotovia ou que olhe pra uma cotovia em carne e osso. Esse preenchimento da significação pela imagem parece indicar que a imagem possui uma matéria impressiva concreta e que ela própria é um cheio, como a percepção. [...] Husserl distingue cuidadosamente da retenção, que é uma maneira não-posicional de conservar o passado como passado para a consciência, a rememoração, que consiste em fazer reaparecer as coisas do passado com suas qualidades. Trata-se, nesse segundo caso de uma presentificação (*Vergegenwärtigung*) e esta implica a reiteração, embora numa consciência modificada, de todos os atos perceptivos originais. [...] [Uma] imagem-lembrança não é outra coisa senão uma consciência perceptiva modificada, isto é, afetada de um coeficiente de passado. (SARTRE, 2008, p.129).

Maturando as implicações destas afirmativas husserlianás, Sartre descreve, mais adiante, o mecanismo de processamento das imagens, necessário para nossa explicação do estereótipo, ao discorrer que “[...] para descrever fielmente o que aparece como tal, devemos usar rigorosamente as mesmas expressões.” (2008, p.132), apesar de sua preocupação girar em torno da tensão entre imagem mental versus imagem real, e recair na intencionalidade dos indivíduos, não me deterei nesta problemática, pois o que importa aqui é perceber o mecanismo que atua nas imagens, tanto das pessoas ao gerar suas imagens mentais, quanto da imagem-objeto a se constituir como tal, seja pela mão de seu produtor (desenhista) seja na sua percepção geral (sentido compreendido pela dimensão social ao qual se refere). Não se trata de uma discussão sobre qual é a imagem verdadeira, tal como ocorre entre os filósofos, mas de enxergar os mecanismos associativos que se estruturam na constituição das imagens.

Esta dimensão é a base pela qual os estereótipos se desenvolvem e ganham a materialidade do desenho. Há contribuições que advêm de diversas fontes: da imagem-lembrança, passando pela imagem-ficção (que complementa a lacuna da anterior) e as próprias características constitutivas da imagem que garantam sua percepção enquanto referente à imagem-objeto. Esta instância é, portanto, consciente não por parte do individuo

produtor (necessariamente), não por parte do leitor (necessariamente), mas da relação tricotômica entre produtor, leitor e a própria imagem (objeto). Afinal ela não se completará enquanto imagem-objeto se não propuser os elementos necessários para desencadear a relação imagem-lembrança. E o estereótipo é, por sua vez, aquilo que é gerado a partir desta instância. É um mecanismo de resolução do processo como um todo. Ele permite que todo o mecanismo funcione adequadamente.

Becker (2009, p.197) ao analisar o trabalho do sociólogo Douglas Harper sobre mendigos, “[descreve] essa cultura [dos mendigos], as formas características de organização social em que os vagabundos estão envolvidos, as condições em que tais adaptações se desenvolvem e persistem”. Neste momento Becker alerta que os significados que estão associados às imagens, em ocasião da seleção de fotografias para uma matéria jornalística sobre os sem-teto, são determinados

“A partir do repertório de estereótipos disponíveis aos leitores” e que “qualquer coisa que uma reportagem diga sobre o ‘problema’ dos sem-tetos deve ser congruente com o que os leitores já sabem e acreditam. Uma fotografia apropriada confia, para sua legibilidade instantânea, que os leitores tenham esse conhecimento. Para o editor, e portanto, para o fotógrafo, *o que* é “sem-teto” já está decidido: eles não estão tentando descobrir coisas sobre isso. Seu problema é técnico: como obter imagem que conte melhor a história já escolhida.”

A trajetória teórica dos estereótipos os aproximou tanto dos estudos sobre discriminação e o preconceito, mas também envolvendo a cognição individual, o conflito, a identidade e a aprendizagem social. O estereótipo em todos estes ambientes cumpre com a mesma função: implica em desenvolver um registro mecânico e limitado de traços constitutivos sobre algo que precisa ser identificado como tal. Suas implicações são múltiplas: podem criar conflito, servem a disseminação das práticas de discriminação; é mecanismo de compreensão da realidade vivenciada ou de acesso aos valores sociais. E é aqui que ocorrem as confusões. Os estudos costumam atribuir aos estereótipos à prática. Eu entendo diferente. A estereotipia é um mecanismo de comunicação. É um efeito/procedimento que se incorpora na lógica semiótica da comunicação. E esta instância fica especialmente mais evidente nas imagens desenhadas.

As imagens desenhadas e a estereotipia compartilham relações muito proximais e estão juntas em um processo ainda mais complexo de relação com o “social”. Como já mencionei anteriormente, são através dos estereótipos que as imagens desenhadas engatilham um tipo especial de actância, conforme demonstrarei no próximo capítulo. Antes de descrever a estereotipia das imagens desenhadas nos quadrinhos, é preciso discorrer brevemente sobre

minhas apropriações sobre o étnico-racial e de como ele se apresenta nos quadrinhos de super-heróis.

Esta associação sempre foi tratada pelos pesquisadores como uma denúncia da mentalidade dos produtores de quadrinhos (BARKER, 1989; McALLISTER, SEWELL JR, GORDON, 2009). O que proponho, me distanciando destes e de outros trabalhos anteriores, é enxergar esta perspectiva sob novo ângulo. Uma perspectiva pós-humanista, onde a estereotipia aparece como uma resistência material (à Pickering [1995]). Acredito que este processo de reprodução estereotípica é parte de um processo maior de negociação com o “social” e com inteligibilidade dos consumidores, por onde pode decorrer a discriminação, mas não como uma ação consciente ou vinculada à dominação ou a reprodução axiológica, mas simplesmente derivada do mecanismo de acomodação das negociações que são estabelecidas entre a produção material (desenhos) e as vontades dos indivíduos. Trata-se de uma performance contingencial. Um mecanismo de integração, com vista à legibilidade, entre os produtores, os leitores e o próprio material.

Enquanto esta ambientação não se esclarece, é preciso compreender os outros termos pelos quais fiz o levantamento e construí minha análise. Devido à natureza visual dos desenhos, seria possível escolher inúmeros temas para identificar o papel estereotípico na performance das HQs. Entre estes possíveis, escolhi os que não só se mostravam mais evidentes, quantitativamente falando, mas também fossem passíveis de controvérsias. As questões de representação visual dos padrões étnico-raciais sempre foram explicadas por vias da “ideologia”. Não pretendo me aprofundar nestas noções (uma breve contextualização pode ser vista no Apêndice C) e sim problematizar sua identificação no mundo das HQs.

Estudos sobre como tais materiais representam determinadas instâncias do “social” vem se desenvolvendo em diversos campos do saber. Os temas mais recorrentes são questões relacionadas ao gênero e a sexualidade, particularmente envoltos nas questões sobre o feminismo e as masculinidades ou dos comportamentos desviantes relacionados às orientações sexuais. Também é possível encontrar estudos que procuram traçar formas de representação do “social” de determinados grupos étnicos como os judeus nos Estados Unidos ou a construção estereotipada de imigrantes nestes materiais (charges, cartuns, quadrinhos).

Já houve diversos estudos que analisaram as questões raciais com as histórias em quadrinhos, de maneira diversificada e em segmentos distintos e, em sua maioria, em língua inglesa e não disponíveis em português. Há estudos sobre o papel da mulher e as representações étnico-raciais de grupos minoritários (CARPENTER, 2002). E outros que chegaram a investigar como os desenhistas incorporam as representações negativas nos

quadrinhos (ALDAMA, 2009). Há incursões estrangeiras na tentativa de avaliar como a identidade brasileira foi desenvolvida, durante a ditadura, pelos quadrinhos brasileiros (MANTHEI, 1994). Encontramos estudos sobre como os negros são representados em alguns grupos específicos, como os X-men (DAROWSKI, 2014) ou em outros gêneros, como na charge e no cartum (BRABANT & MOONEY, 1999) ou que analisam a representação de grupos étnicos específicos como judeus, asiáticos, iranianos (ALDAMA, 2010).

Talvez o único estudo e também o mais recente no Brasil, seja a tese de doutorado em comunicação de Chinem (2013) que mapeia a representação do negro nos quadrinhos brasileiros. Apesar destas investidas neste campo de representações não serem um tema totalmente novo, boa parte destes dados são restritos aos ambientes político-geográficos específicos e temporalmente circunscritos e recaem sobre a lógica tradicional humanista. Além de que, em sua grande maioria produzidos em língua inglesa e cujas ambientações terminam se restringindo aos seus próprios países. Ou ainda, de resgate histórico e, claramente, enciclopédico, no sentido de não apresentarem nenhuma explicação que contextualize ou teorize sobre o processo de exibição destes personagens (muito frequentemente, envolvendo outros gêneros de HQ).

Minha preocupação (e meu ineditismo) está no levantamento geral destas representações visuais, semioticamente, com vistas a compreender a situação performática na qual se desenvolvem as associações entre a produção de HQs, seu consumo e circulação no que tange às suas contingências agenciais. Nos estudos desenvolvidos não houve um mapeamento geral, amplo, em relação às mudanças de representação visual, por exemplo foram estudos que se dirigem aos enredos e sentidos das histórias, mas que não avaliam ou se detêm nos seus vínculos imagéticos; que não pretendem explicar situações fora dos parâmetros da dominação axiológica.

Neste capítulo apresentarei sua ambientação geral focando em duas subcategorias: a diferenciação de gênero (numa perspectiva étnico-racial) e imagem do negro de maneira ampla. A questão da negritude foi eleita pelo destaque nas revistas. Depois dos “brancos” são os “negros” o grupo com maior referência nos quadrinhos, haja vista que outros grupos como judeus, asiáticos e árabes são bem menos frequentes e esporádicos que os dos negros, permitindo assim, uma maior riqueza de dados para a análise.

4.2. A PERFORMANCE DAS IMAGENS ÉTNICO-RACIAIS NOS QUADRINHOS

4.2.1. Ambientações da Etnia no Gênero.

Do ponto de vista visual a distinção de gênero nas HQs se mostrou um espaço rico de explicações de como a estereotipização se processa na construção do desenho. Em outros termos, de como a materialidade da prática de desenhar é importante para compreender sua performatividade. A concepção de gênero que apresento não se refere às modalidades estéticas de construções textuais, mas, única e exclusivamente, aos aspectos de feminilidade e masculinidade que ambientam o indivíduo na sociedade. Parto, assim, não do gênero história em quadrinhos (HQ) para suas metamorfoses, mas de como as HQs se relacionam com as questões de gênero (ou gênero social – para diferenciar de seu homônimo comumente reconhecido nos campos linguísticos/literários). Esta concepção de gênero sempre esteve presente nas histórias em quadrinhos. E para entender a ambientação de uma etnia, a partir do gênero, é preciso antever a questão de gênero: assim como as pessoas, as personagens passam a existir e ter uma identidade a partir do momento em que seus criadores determinam se eles serão homens ou mulheres. Muito mais do que isso. A determinação de gênero gerencia todo um procedimento de produção material específico (o desenhar). As regras de desenho condicionam a representação visual determinando o que são os traços masculinos e femininos, literalmente. E o que é ser homem ou mulher? Assim como na vida real, a identificação destas categorias passa pelo formato e aparência do corpo.

A questão do gênero nos quadrinhos já foi bastante abordada por diversos pesquisadores. A primeira referência brasileira ocorre no trabalho de Sônia Luyten (1999) que trazia o esclarecimento quanto a tipos de produção, diferenciada por gênero, nos mangás (quadrinhos japoneses), em que os mangás para meninas são chamados *Shoujo* e os para meninos, *Shonen*, levando a refletir que havia uma produção de representações imaginárias associados a um gênero específico que dissociava meninos (masculino) de meninas (feminino). A grande questão (que não chega a ser tratada por Luyten) é: o que tem nestes quadrinhos que os fazem estar associados à masculinidade ou à feminilidade? Esteticamente falando.

Além do mangá, os comics e as bande dessinées⁸⁵ também serão tema de alguns trabalhos como os estudos de Marco Aurélio Lucchetti, “As Sedutoras dos Quadrinhos” (2001) e “Desnudando Valentina” (2005) que apresentam um emocionado e instigante levantamento sobre a concepção das “garotas de papel”. Na introdução do primeiro livro, Lucchetti já mencionava um estudo pioneiro em 1986/87 sobre a Mulher nos Quadrinhos, todos com o mesmo objetivo: mapear a diversidade destas personagens, porém não há qualquer reflexão sobre a maneira como são concebidas ou alguma reflexão que procure explicar sua aparência e/ou impacto social, no máximo há menção que são a idealização da garota ideal dos jovens desenhistas e leitores. Houve um breve estudo na psicologia (ASSUMPÇÃO JR, 2001) sobre o assunto, mas sem apresentar nenhum fato novo. Boa parte das imersões neste campo discutiram os mesmos aspectos: mapeamento das personagens e sua concepção sexualizada. E colocam o desenho das mulheres como derivado das mentalidades individuais. Assim, aparecem alguns estudos sobre a representação de feminilidade em alguns quadrinhos nacionais eróticos, especificamente nos de Shimamoto (2000) e Carlos Zéfiro (cf. D'ASSUNÇÃO, 1984), sobre o erotismo italiano (*Fummeti*) e a revista brasileira “Maria Erótica” nos trabalhos de Gonçalo Jr (2005; 2010).

Até então estas abordagens sobre a questão do gênero feminino estavam relacionadas às questões de sexualidade. Faziam referência à mulher desenhada nos quadrinhos como uma mulher idealizada pelo homem enquanto objeto erótico. É o “outro” de Simone de Beauvoir (1949): não é apenas idealizada, mas percebida e concebida como um contraponto ao masculino. É a sua sombra antagonizada com um único propósito: entreter as necessidades masculinas de proteção, atenção e satisfação na figura da mãe, amiga e namorada, respectivamente. Apesar de estas mulheres terem atitudes, suas ações – como reza o estereótipo – são erotizadas pelo braço do homem que as desenha e até das mulheres quando são as desenhistas, como aponta Cé (2015).

A quebra na percepção destes estudos ocorre com o instigante livro de Selma Oliveira (2007) intitulado “Mulher ao Quadrado”, fruto de sua tese de doutorado, trazendo pela primeira vez, uma abordagem que considerava a noção sociológica de “gênero” sem relacioná-la diretamente com a noção de sexualidade, que ao contrário dos estudos citados anteriormente, era ignorado. Obviamente, era o primeiro estudo feito por uma mulher sobre mulheres. Ainda em língua portuguesa, aparece o estudo da pesquisadora lisboeta Ana Bravo, cuja dissertação aborda o gênero por outro ângulo: não se deixa levar pela representação do

⁸⁵ Os estilos de produção de quadrinhos nos EUA e na Europa centro-mediterrânea, respectivamente.

feminino, mas tenta entender o feminino pela sua ausência. Em seu trabalho “A Invisibilidade do gênero feminino em Tintin: a conspiração do silêncio”, Bravo (2007) busca identificar representações sobre a mulher não pelas imagens que foram desenhadas, mas por suas ausências!

Nos estudos de língua inglesa sobre o tema há um procedimento de menor catalogação dos personagens e um enfoque mais de discurso relacionado às teorias feministas aplicadas a análise dos quadrinhos com os trabalhos de Goodman (2009), Wong e Cuklanz (2009), Cooper-chen (2009) e Ogi (2009), que analisavam a representação do movimento sufragista nos cartuns estadunidenses, as temáticas feministas nos cartuns chineses e as representações de gênero nos mangás japoneses, respectivamente. Entretanto, em todos estes estudos há uma aproximação com a noção de representação social. Ainda assim, foi possível traçar um desenvolvimento histórico das personagens femininas em relação à percepção do tema pela própria sociedade. Robbins (1999) em seu livro, *From Girls to Grrlz: A History of Women's Comics from Teens to Zines*, faz isso. Mostra como estas mulheres começaram sendo representadas pela inocência feminina infantil, com as meninas dos anos de 1940 até as gatas selvagens, perigosas e sexuais dos anos de 1990. Trata-se de um trabalho documental que apesar de ser feito por uma mulher, não envolve um debate feminista, apenas preocupado em mapear cada uma destas personagens por época. Já Robinson (2004) aponta que há uma aparente contradição entre enfatizar o papel feminino com uma protagonista (como é caso da Mulher Maravilha) e defende um feminismo nestas publicações, enfatizando as representações que não fortalecem os aspectos e ideais destas posições ideológicas e políticas, e, às vezes, até depõem contra elas, tornando os quadrinhos um espaço hiperconservador acerca dos papéis femininos e masculinos (enfaticamente direcionado aos comics).

O romance ou a necessidade de um parceiro ainda são os motes que conduzem muitas histórias e enredos ou que seus conflitos psicológicos ou sociais giram em torno do fato de assumir seu papel como super-heroína assexuada, onde ser mulher neste mundo quadrinizado implica em negar sua identidade feminina; e Madrid (2009) que mostra como a escolha das roupas e adereços das personagens femininas estão condicionados a um papel pré-determinado – o que não acontece com os dos homens, por exemplo; Ainda que a escolha estatística de seus poderes – apesar de seus critérios metodológicos para tais afirmações serem duvidosos e não ficarem claros – não estarem relacionados à força física e sim a habilidades de outro nível. E, mesmo entre aquelas que exercem o poder físico, advindos da força e resistência, não perdem seu corpo delgado e sensual, contrariando o esquema de construção visual da aparência em relação ao poder (afinal, todo fortão nos quadrinhos possui toda a

musculatura bem desenvolvida e um corpo perfeito.). Apesar de passar por estes debates, Madrid não os problematiza de maneira apropriada, mantendo-se no debate superficial de mulheres criadas por desenhistas homens para seus leitores também homens, como objeto.

A problemática aqui é perceber como ocorre a representação visual do feminino nas histórias em quadrinhos. Em outros termos, como se processa o traçado do dimorfismo sexual nas imagens desenhadas e sua base estereotípica, amparada nas questões de ordem material e técnica. De maneira geral e, posteriormente, recortada por grupo étnico.

O que exponho segue a lógica: (1) mostrar a ambientação/lugar dos personagens; (2) estabelecer parâmetros mínimos da historicidade dos eventos em busca de seus nós; (3) avaliar suas aparências, materialmente falando (me circunscrevo ao desenho); e, finalmente, (4) apresentar sua lógica performática. É necessário alertar que discorro sobre os fenômenos, primeiramente, numa lógica tradicional – humanista, fazendo referências às intencionalidades, tradicionalmente atribuídas aos produtores ou aos objetos; para, posteriormente, refutá-las ao vivificar suas associações performáticas de maneira simétrica.

No mundo das HQs, homens e mulheres são entidades bem diferentes. Não há confusões ou discrepâncias que acometem seus correspondentes do mundo real. Nas revistas, heróis e heroínas seguem esquemas visuais padronizados, apesar da grande variabilidade do corpo humano. E quem são os responsáveis por isso? Os desenhistas? Não. Não é tão simples! O que não se tem ignorado é a dimensão da técnica e das regras de desenho (uma resistência material). É comum encontrar nos manuais de desenhos (principalmente), voltados para as HQs, esquemas que diferenciam homens de mulheres:

Os corpos de homens e mulheres dividem algumas semelhanças básicas. Em geral, os músculos dos braços e pernas são estruturados igualmente em ambos. Entretanto, há algumas diferenças notáveis entre a anatomia feminina e masculina, especialmente na região pélvica e na área peitoral. A mulher tem a pélvis mais larga, o que fica mais evidente quando vista de frente. Um umbigo de uma mulher deve ser desenhado um pouco acima da posição do do homem, e a cintura de uma mulher deve ser menor que a de um homem. Uma visão de perfil permite que notemos uma outra diferença: a pélvis do homem é quase horizontal com o chão, enquanto que a da mulher faz um ângulo maior em relação à horizontal. (JANSON, 2005, p.29).

O esquema é defendido pelo desenhista que assina o Guia Oficial de Desenhos da *DC Comics*, uma das maiores editoras de super-heróis estadunidenses. Posição acompanhada por outros manuais mais modestos, como é o caso do manual de desenho de HQs do SENAC: “O corpo feminino é um pouco menor que o do homem, mais delgado e com traçados mais

suaves, mas com um trabalho de proporção muito rígido. Uma diferença na distância entre as cabeças⁸⁶ de uma personagem acarreta estranhamento por parte do leitor.” (SENAC, 1999, [s.p.]). Ou em documentos on-line, como em um sítio virtual voltado para o desenho de HQs, encontra-se o seguinte descritor para a composição de personagens femininos:

(1) Foque nos olhos e lábios. A chave para um rosto bonito na personagem feminina do quadrinho são olhos grandes e **lábio sexy**. Os olhos devem ser femininos, felinos e espaçados mais do que os olhos masculinos. Os lábios devem ser cheios e escuros, com um ponto de brilho tanto no lábio superior quanto no inferior para **um toque sexy**. (2) Faça a postura correta. **É muito raro ver uma mulher que fique completamente ereta como um homem**. Geralmente, os artistas desenham as mulheres com seus quadris levemente desequilibrados e uma perna levemente para frente. Isso acrescenta um visual sutil mas muito eficaz **de sensualidade** à personagem. (3) Use o cabelo para destacar. O cabelo não é apenas um detalhe importante para as mulheres, mas também acrescenta personalidade à personagem. **Cabelo comprido e ondulante mostra uma beleza clássica** e confiante para os leitores. Um estilo curto e espetado mostra misticismo e dinamismo. De qualquer forma, não exagere nos detalhes de cada fio. Dê ao cabelo uma forma geral e algumas linhas para preenchê-lo. (4) Exagere as boas partes. **Não há quase nenhum exagero do corpo feminino no quadrinho que não será desculpável**, se for no lugar certo. **Bustos cheios, quadris destacados e cinturas impossivelmente finas são três ingredientes básicos que você precisa para desenhar mulheres em quadrinhos**. Fique nessa simples fórmula e você terá um feedback positivo da maioria dos leitores. (TAMAYO, [s.d.], [s.p.], grifos meus).

Fica claro, a partir dos exemplos anteriores, que os quadrinhos lidam com uma forma de estetização dos corpos humanos, desenvolvidas a partir de regras de desenho – cujos esquemas, podem advir dos valores sociais a eles atribuídos, é verdade. Mas que são, acima de tudo, esquemas técnicos. Não são os mesmos esquemas das artes plásticas ou da cenografia teatral, por exemplo. Trata-se de uma forma ambientada e relacionada à natureza das HQs e de seu papel informacional e de entretenimento. São esquemas que condicionam o desenhista ao uso de tipos específicos de lápis, de tinta (nanquim) e de arte-finalização. Como produto da cultura de massa devem se tornar um índice homogêneo de aspectos que possam ser identificados por qualquer leitor, apesar de não serem agentes de reprodução da realidade, são consumidos como se fossem. Isto é, os leitores entendem e identificam os elementos nestas publicações como representantes da realidade e por ela terminam sendo conduzidos. Ao reconhecer nos traços que “isto é um homem” ou “isto é uma mulher” estão trocando informações de sintaxe visual que foram estabelecidas por um consenso cultural em que

⁸⁶ As “cabeças” são medidas de proporção de personagens em relação ao tamanho do corpo, frequentemente utilizadas nos manuais de desenho de HQs. A saber: 7,5 para mulheres e 8,5 para homens.

ambos – desenhista e leitor – têm acesso (Fig. 4.01). E este trânsito semiótico é profundamente impactado pelos tipos de materiais utilizados na produção de desenho.

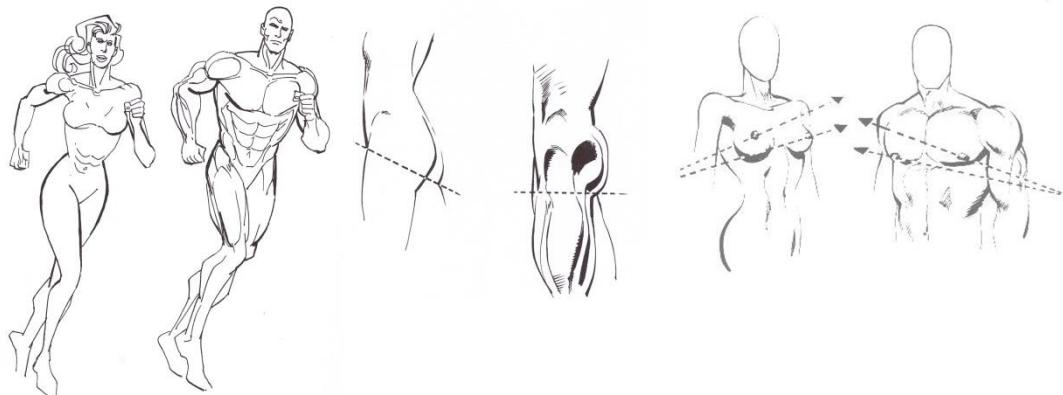


Fig. 4.01 – Esquemas de indicação de variação de formas de desenhar corpos de homens e mulheres presentes nos manuais de desenho, comumente utilizados pelos quadrinhos ocidentais. A instrução que engessa padrões visualmente diferenciais para representar, através do desenho, os sexos, legitima uma dicotomia visual que o desenhista/leitor é condicionado a identificar e reproduzir. Fonte: JANSON, 2005, p. 29 e 30.

Tem-se, portanto, uma forte relação dos produtores e leitores de quadrinhos com estereótipos visuais impostos pelo próprio processo de desenho. É um esquematismo que relaciona características (visualmente concebidas) às características comportamentais (socialmente estabelecidas). Trata-se, pois, de uma “necessidade maldita” como aponta Eisner (2005, p.21, 23):

O estereótipo tem uma reputação ruim não apenas porque implica banalidade, mas também por causa de seu uso como arma de propaganda ou racismo. Quando simplifica e categoriza uma generalização imprecisa, ele pode ser prejudicial ou, no mínimo, ofensivo. (...) A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas a memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos. (...) A arte de criar uma imagem estereotipada com o objetivo de contar uma história requer uma familiaridade com o público e a percepção de que cada sociedade tem um conjunto de estereótipos próprios que ela aceita.

Esta determinação apresenta-se em todas as modalidades étnicas de produção de quadrinhos (comics, BDs e mangás)⁸⁷, com pequenas variações estilísticas. O destaque fica

⁸⁷ Chamadas por alguns autores de gêneros de quadrinhos. Não utilizo a nomenclatura por dois motivos: primeiro por não concordar que estas nomenclaturas sejam gêneros de HQ, cujo aspecto já discuti em outro momento (BRAGA JR, 2013); segundo por não ter uma nova categoria homônima no trabalho, afinal estamos discutindo o gênero – social – nas HQs.

mesmo para os mangás que mostram tanto estética, como conceitualmente, que as diferenças entre os sexos são construídas e facilmente manipuladas pela vontade. Os corpos de homens e mulheres, quando desenhados, não possuem aquelas diferenças fisiológicas discorridas nos manuais de desenho dos comics. Os cabelos – enfaticamente relacionados à feminilidade (cf. TAMAYO [s.d.]; SENAC, 1999; e JANSON, 2005) são utilizados indiscriminadamente nos mangás, da mesma forma, olhos grandes e afastados, grandes cílios, vestimentas complexas e beligerantes etc. Da mesma forma, ambos compartilham de corpos cuja musculatura não difere, nem muito menos o desenho da pélvis ou os esquemas de proporção de cabeças. O contraexemplo do mundo de quadrinhos nipônico permite-nos perceber que tais ambientações não são naturais ou normais, apenas fruto de um consenso técnico⁸⁸ ou uma propriedade material. Não é que não haja algum tipo de variação entre os desenhos de homens e mulheres. Há, mas, caminham em outros sentidos e aplicações. Em vários manuais e livros sobre mangá, (cf.: LOPES, 2010; SCHODT, 1983; TORIYAMA e SAKUMA, 2001) encontram-se inferências sobre os aspectos particulares de desenhos de olhos, cabelos, roupas, mas pouco ou quase nada se fala sobre a variabilidade de desenho entre os sexos. Este é o caso de perceber que a variabilidade da anatomia masculina/feminina não é um elemento importante nos mangás. Já nos manuais de desenho de mangá produzidos por autores brasileiros, há sempre menção a esta variabilidade. O que demonstra um aspecto híbrido de incorporação das regras do desenho artístico oriental (dos mangás) com os manuais de desenho de HQs tradicionais (fortemente inspirados nas “regras” de desenhos de comics).

Desde as primeiras tiras em quadrinhos publicadas há um esquematismo dos personagens masculinos e femininos. Assim como na literatura e nas artes visuais ocorreu uma estereotipização da representação dos sexos (Fig. 4.02). Nas tiras estadunidenses, houve, inclusive, um período fortemente marcado pela feminilização destas publicações, com personagens que se enquadravam, segundo Oliveira (2007), no papel de mulher moderna, sedutora ou inocente. Nos quadrinhos de super-heróis estes papéis apareciam na personificação da “Eterna Namorada” onde “a fragilidade da mocinha valoriza a virilidade do herói e reproduz a relação criança/adulto, cujo duplo corresponde à relação obediência/autoridade” (OLIVEIRA, 2007, p. 63), provocando uma subdeterminação dos padrões de beleza nas mulheres. As mocinhas são belas, inocentes e recatadas; as vilãs, também belas, porém sensuais e erotizadas pelas constantes investidas sobre o herói.

⁸⁸ Em outros momentos (BRAGA JR, 2011; 2014) já discuti esta androginia no traço e no estilo de desenhar do mangá.

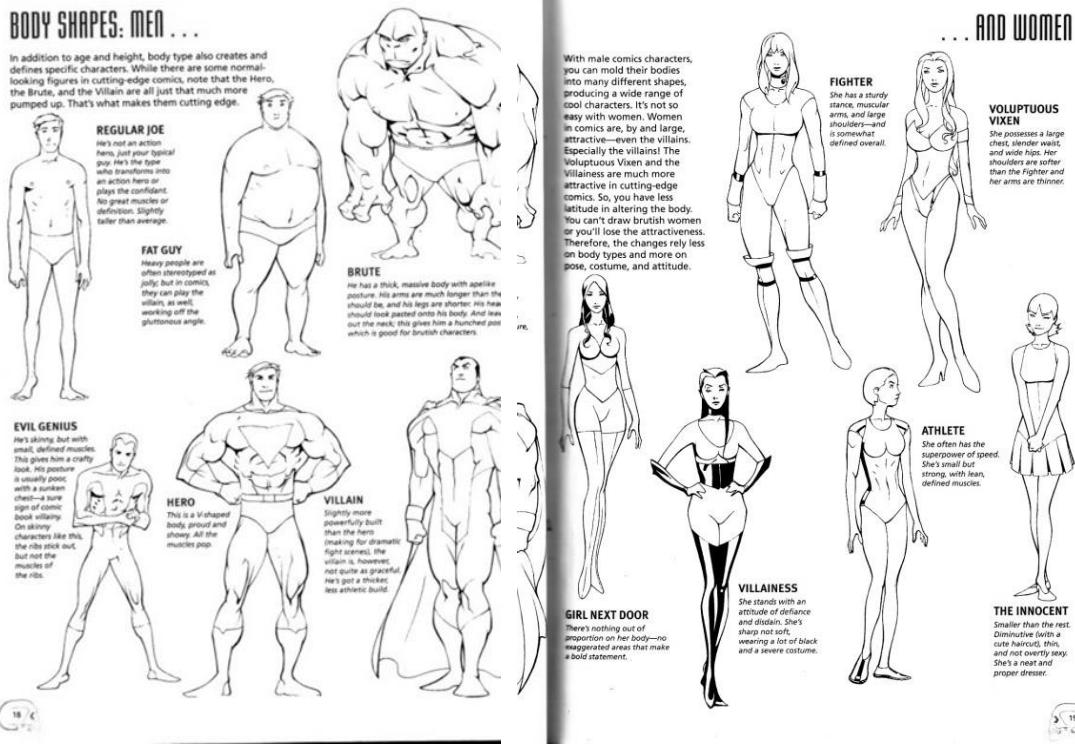


Fig. 4.02 – Esquemas de variação de formatos de corpos masculinos e femininos para comics de Christopher Hart, famoso autor de manuais de desenho para HQs. As categorias “cara gordo” e “herói” se antagonizam, assim como o do “gênio malvado”. Já as mulheres possuem o mesmo padrão corporal sem muita possibilidade de variação, além do predomínio da ausência de tipos de vestimentas possíveis. Hart não concebe variar a musculatura da mulher lutadora como faz com o homem brutamontes ou o herói. Devido a seu papel de instrutor de desenhistas, condicionando-os, claramente, a reproduzir o esquema sexista, tecnicamente orientado.

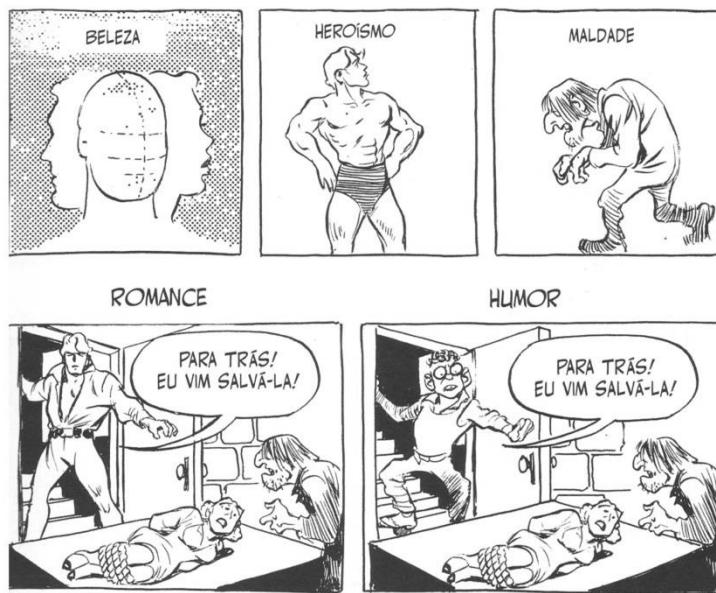


Fig. 4.03 – Padrões de referência explicitados por Will Eisner sobre a dependência da estereotipização do corpo e sua relação com a comicidade que se apresenta na cena pela substituição “incongruente” do corpo-heroico pelo corpo-nerd. Fonte: EISNER, 2005, p.23.

Quando Oliveira (2007, p. 65) defende que “a domesticação da beleza foi a forma encontrada pelos *syndicates* para marcar a diferença que deveria existir entre os modelos da virgem e da vagabunda”, ela atribui a diferenciação de caracterização às mentalidades dos produtores (machistas). Porém as regras de sintaxe visual dos desenhos se esquematizam não em torno de valores sociais (virgem x vagabunda), mas de sistemas de identificação visual. Porém, é constante a negligência desta questão técnica nos estudos que reforçam estes esquemas:

Concluo que os filmes de super-heróis, como um gênero de adaptações rentáveis, perpetuam os estereótipos de mulheres como raposas perigosas ou donzelas em perigo, e que as mulheres têm menos agência que suas contrapartes masculinas, argumento que tais representações são o resultado de um oligopólio de mídia e são problemáticos de natureza. Os espectadores de tais filmes respondem de maneiras diferentes, mas as mensagens chegam a eles e há uma probabilidade de que os fãs vão reproduzir os papéis de gênero retratados na tela. (STOLTZFUS, 2014, p.vi. Traduzi.).

Não quero adentrar na polêmica se estas imagens condicionam ou não a ação dos indivíduos. A meu ver, todo o contexto é muito mais complexo e há uma via de mão-dupla entre as pessoas e estes produtos. Uma relação de mútua influência. Um dos aspectos relevantes decorre da natureza das HQs. Por mais sérias que sejam ou se pretendam, o vínculo com o humor é algo notório e historicamente estabelecido (vide o cap. 1, tópico 1.3.2ss). As representações visuais de gênero nas HQs, portanto, também estão influenciadas pela questão do humor. O riso é provocado pela quebra com o estereótipo, quando estes ambientes – esperados – são alterados (Fig. 4.03). Quando a vilã ou a namorada do herói não são sensuais ou quando possuem padrões de beleza cuja batalha não mereça a recompensa. Associa-se à mulher gordinha e baixinha, o inverso de sensualidade ou a ausência de luta pelo amor (sexual) entre os protagonistas, impossibilidade de efetivação da relação ou simplesmente pela sua inversão de papéis. É por via do traço do desenho que estas relações se estabelecem.

A gordura parece ser o principal vilão, sem distinção de gênero. As super-heroínas em seus corpos perfeitos ficam em situação delicada quando ganham peso e volume. O corpo viril nas HQs é emblema taxativo do ideal masculino. A maioria dos super-heróis tem corpos perfeitos e com a musculatura bem desenvolvida. Há uma correlação visual de sua força versus aparência do seu corpo. Logo, quanto mais forte, maior o número de músculos aparentes. Homens, por serem homens, são eretos e sempre possuem ombros largos e

peitorais definidos. A exceção fica com os vilões que tendem à magreza e à envergadura do corpo⁸⁹.



Fig. 4.04 – A concepção de caracterização das personagens femininas nos comics tende exponencialmente a conceber os corpos femininos sem musculatura definida, mesmo entre aquelas que demonstram poder e força física, com cinturas definidas e poucas roupas, ao contrário das representações visuais de personagens masculinos. Na imagem aparecem as super-heroínas com super-força e pouca variabilidade da representação da musculatura corporal.

Mesmo entre aqueles super-heróis que originam suas forças e poderes de meios acidentais como radiação, dons divinos, contaminação, entre outros, ganham/possuem corpos musculosos perfeitos. Esta lógica é quebrada, obviamente, com as personagens femininas. Estas, independente de suas habilidades e demonstração de força física, possuem corpos muito mais delgados e sofrem pouca variação da musculatura (Fig. 4.04). Ao que parece, quando o sexo é feminino, o corpo não responde aos anseios do desenvolvimento muscular, pela lógica dos criadores e leitores de HQs. A exceção fica com as vilãs. Quando fortes, possuem musculatura desenvolvida tal como a dos homens. Estes estereótipos se constituem de regras de representação (padrões de desenho) que se instituíram ao longo do tempo, pelos manuais de desenho e, por conseguinte, pela prática dos desenhistas de reproduzir os esquemas de outras publicações de maneira contínua.

A comicidade entre os homens nas HQs é relacionada à retirada do atributo físico. Homens engraçados e cômicos são aqueles que não possuem a musculatura ideal: magros, pequenos ou gordos. Muitos super-heróis tiveram histórias com versões obesas com o objetivo de divertir e parodiar sua versão natural. Em várias HQs é possível encontrar esta

⁸⁹ Como representado pelo Eisner, em relação ao estereótipo de vilania corporificada, cf. Fig.4.03.

referência. A degradação da imagem de um personagem heróico está em retirá-lo destes parâmetros corporais: ele se torna gordo, baixo ou apresenta alguma outra característica exagerada (Fig. 4.05).



Fig. 4.05 – Cena da animação Esquadrão de Heróis onde os Vingadores aparecem gordinhos e com dificuldade de entrar na batalha pelo sobre peso e comilança. A gordura torna-se o elemento preferido da comédia, por descharacterizar o corpo masculino.

O risível está na impossibilidade dos personagens seguirem seu papel estereotípico, como nos revela Oliveira (2007, p.99-100) ao analisar o universo da tira Charlie Brown de Schulz:

[...]Lucy, irmã mais velha de Linus, representava o modelo da mulher emancipada, que sabia o que queria e tomava as rédeas da própria vida. Mas no fundo, tudo que ela almejava era se casar com Schroeder, o menino prodígio do piano que cultuava Beethoven. Violeta, irmã mais nova de Charlie Brown, encarnava o modelo de mulher amorosa [...] apaixonada por Linus [...] e por ele capaz de renunciar a si mesma. Patty Pimentinha e Márcia representava respectivamente a mulher masculinizada e intelectual. Patty tem a desenvoltura e a competitividade de um menino, tem uma ligeira queda por Charlie Brown, que é apaixonado pela menina ruiva [...] e Marcia, melhor amiga de Patty, era a representação do *nerd* [...] embora sempre se referisse à Patty Pimentinha como *senhor*.

Assim como o relato anterior de Oliveira sobre as meninas do grupo, temos uma inversão limitante que recai sobre os papéis masculinos: Charlie é um menino que não consegue ser bom em nada e sofre a pressão interna e externa para conseguir se destacar ou conquistar a menina que gosta, apesar de não conseguir falar com ela; Linus é limitado pela sua dependência pelo cobertor; Chiqueirinho vive na sujeira; Schroeder não se interessa pelas

garotas apenas pelo seu piano; e Franklin, o único personagem negro da história, quase não fala e não tem pai (ele foi para a guerra).

Quando não pelo corpo deformado é pela ironia que os papéis femininos e masculinos são desconstruídos. E, certas vezes, os dois aspectos degradantes estão presentes, tornando o riso um produto da aversão⁹⁰.

A gordura feminina é um caso interessante no universo Marvel. Ela sempre esteve associada à vilania. Apesar do maior contingente das personagens gordas serem coadjuvante (50%), a maior frequência de aparência constante nas revistas é de vilãs (44%) brancas e loiras. E a gordura destas personagens é associada à obesidade mórbida. A primeira personagem gorda foi justamente uma vilã: Mary Stenson (Fig. 4.48), a mulher gorda do circo que, apesar de ser humana, atacava as pessoas se jogando sobre elas e as esmagando. Não há “gordinhas”, com o manequim dois números maiores, mas, mulheres deformadas pela gordura. E seus poderes, entre as vilãs, estão associados a sua envergadura e ao peso (87,5%). O único caso de super-heroína gorda, ocorre com a personagem *Big Bertha*, uma mutante que possui super força e resistência. (Só recentemente foi revelado que *Big Bertha* tem um corpo normal, típico de modelo, seguindo todas as medidas tradicionais das super-heroínas, sendo a obesidade mórbida decorrente da manifestação de seu poder [Fig. 4.06, 4.07]).

QUADRO 4.1: PERSONAGENS GORDAS

Nome	Ano	Descrição	Classe	“Raça”	Nacionalidade
Mary Stenson (Teena the Fat Lady)	1962	Ataca com seu peso	V	B	EUA
Black Mariah	1973	HM	V	N	EUA
Zuni	1978	HM, AM	C	N	Wakanda (África)
Pearl Gross (Pink Pearl)	1985	HM, FHSH, Terrorista	V	B	EUA
Diane Davids (Ogress)	1988	HM, FHSH	V	I	EUA
Ashley Crawford (Big Bertha)	1989	M, FHSH, Transformação Corporal	H	B	EUA
Anne Marie Hoag	1989	HM, Agente	C	N	EUA
Kristina Anderson (Thumelina)	1990	FHSH	V	B	EUA
Briquette	1992	FHSH, absorve qualidades do metal	V	I	EUA
Marilla	1992	HM, FHSH	C	B	Indeterminado

⁹⁰ Hora ou outra os corpos femininos e seus atributos são vinculados a critérios desvirtuosos. Um exemplo disso ocorre com a menstruação, que ainda é um tabu neste veículo, pois nos quadrinhos as mulheres não menstruam. A exceção é a vilã Heavy Flo, que aparece no universo do Savage Dragon (Image Comics). Lá ela ataca a população com jatos mortais de sangue menstrual. E, seguindo todas as cartilhas de estereótipos, seu corpo passa longe dos trejeitos sensuais e eróticos das heroínas de nanquim, ao ser desenhada com obesidade mórbida. É verdade que a constituição deste personagem segue um esquema temático do universo de *Savage Dragon* que inclui uma gama de personagens antagonistas que se destacam com poderes tachados de nojentos, esdrúxulos e escatológicos: *Backfire* (peidos explosivos), *Cesspool* (vômitos ácidos), *Shithead* (um brutamontes feito de excrementos), entre outros.

QUADRO 4.1: PERSONAGENS GORDAS (CONTINUAÇÃO)

Gayle Cord-Becker	1994	HM	C	B	EUA
Blobba	1998	M, Resistência	V	B	EUA
Nancy (Bette)	2001	M	C	B	EUA
Emily Flood	2005	HM	C	B	EUA
Dai'andral	2006	Alien	C	N	Indeterminado
Elizabeth Sooner	2007	HM, Recepcionista	C	B	EUA
Althea Green	2007	HM, Esposa	C	N	EUA
Sally	2009	HM, FSHH	V	B	EUA

Fonte: Do autor com base no material analisado (Anexo A); DeFalco, 2010; Marvel..., 2013.



Fig. 4.06 – Detalhe das HQS de *Big Bertha*. Foi na Marvel que surgiu a primeira heroína obesa, colocando a deformação do corpo feminino fora do eixo da vilania. Ainda assim, ela se insere no universo escrachante e paródico dos quadrinhos de Deadpool.



Fig. 4.07 – Detalhe das HQS de *Big Bertha*. Apesar de seu vínculo com a comicidade, *Big Bertha* apresenta alguns roteiros com situações onde o preconceito pela obesidade contrasta com sua atuação enquanto heroína.

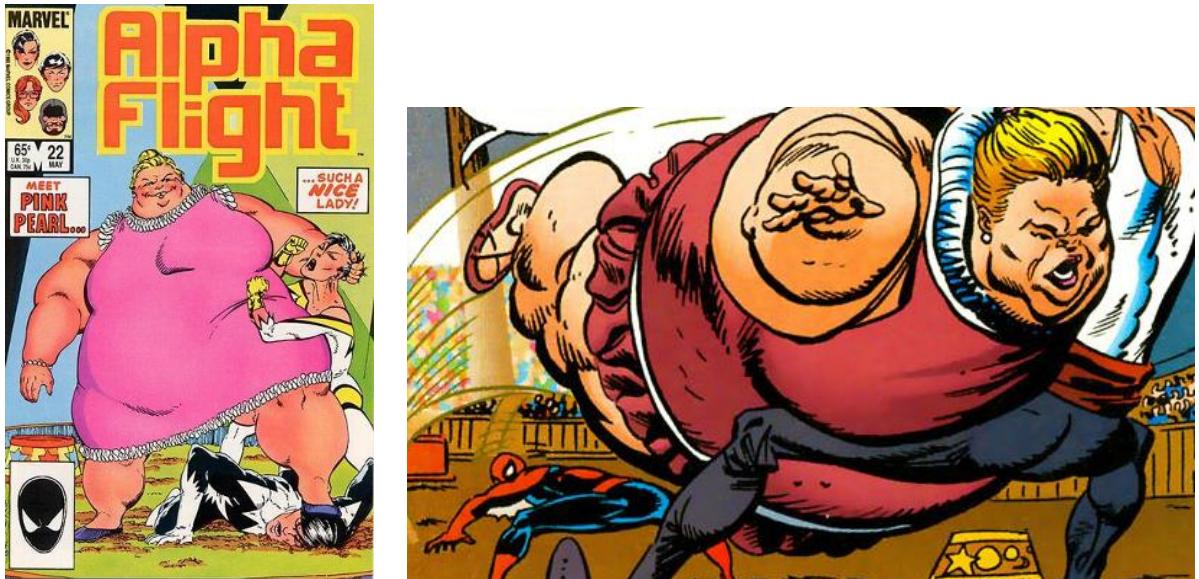


Fig. 4. 08 e 4.09 – Capa da HQ Tropa Alpha e Detalhe da HQ Homem-Aranha. As vilãs Pearl Gross e Mary Stenson cuja gordura e obesidade são dispostas como capacidades/poderes extra-humanos e utilizados na vilania sempre com a associação ao peso. Apesar de distantes em duas décadas de criação, as vilãs são praticamente gêmeas. Foram criadas por desenhistas diferentes e para revistas diferentes, mas compartilham os mesmos elementos estereotípicos.

A artificialidade das posições e concepções dos corpos femininos e masculinos nos quadrinhos, pela tradição do consumo, pode parecer normal e natural, mas não o é. O que a análise das publicações tem demonstrado, contrariando as perspectivas que colocam os desenhos como uma idealização ambientada a partir de valores sobre a exposição destes corpos (diferentes para homens e mulheres), é que a estereotipização é um mecanismo de reconhecimento visual. Uma técnica de padronização do desenho que atua sobre os desenhistas de maneira impositiva, determinando o padrão visual a ser utilizado, o risco – em caso de descumprimento – do desenho ser tachado de malfeito. Da mesma forma como o professor de desenho avisa no seu manual que “[...] É muito raro ver uma mulher que fique completamente ereta como um homem [...]” (TAMAYO, [s.d.], [s.p.]) o que denuncia claramente a visão que associa, simbolicamente, a virilidade e masculinidade com os elementos verticais e a potência masculina, antagonizando o feminino como horizontal e menor; se estabelece um esquema onde as partes dos corpos são padronizadas para o reconhecimento e a apreciação da caracterização das personagens.

Desenhar corpos masculinos e femininos possui um esquema tão rígido e pré-determinado que sua não observância, pelo produtor, pode levar os observadores a uma sensação de inadequação ou estranheza quanto ao desenho e sua verossimilhança. Um sítio virtual, criado em 2002, chamado *The Hawkeye Initiative* (<http://thehawkeyeinitiative.com/>) tem feito um protesto (de base feminista) quanto a estas situações de exposição do corpo

feminino que, ao serem desarticulados de seus ambientes tradicionais nos mostram como são artificiais e cômicos quando os papéis femininos e masculinos são invertidos nas HQs. Tudo começou com uma brincadeira de inverter as posições comumente apresentadas pelos personagens Viúva Negra e Gavião Arqueiro, ampliando-se, em alguns casos, no corte das roupas/padrões de vestimentas entre os personagens. Os desenhistas que alimentam o site propõem a realização do “*Hawkeye Test*”, que consiste no redesenho de uma personagem feminina na mesma pose, trocando-a pelo Gavião Arqueiro. Isto é, se a personagem puder ser substituída pelo Gavião Arqueiro na mesma pose, sem parecer boba ou idiota, aquela pose/vestimenta, torna-se aceitável e, provavelmente, “não sexista”, segundo a posição política do grupo. Alguns estudos (OLIVEIRA, 2007; MADRID, 2009) já haviam demostrado que a escolha das vestimentas entre homens e mulheres é condicionada pelos interesses de exploração dos corpos de uns em detrimento dos outros e os resultados, obviamente, sempre são burlescos (vide as fig. 4.10 a 4.14).

Mas, é justamente esta incongruência na troca de personagens (a sensação do ridículo) que é ocasionada pelo descumprimento das regras de representação visual (maneira de desenhar) e que atestam uma resistência material. A estereotipização dos corpos masculinos e femininos nas HQs estabeleceram um limite entre as maneiras de desenhar, onde desenhistas e leitores negociam a apreciação. Isso implica em dizer que, desenhar personagens super-heroicos, para a Marvel, por exemplo, é seguir as regras de representação visual que se condicionaram historicamente no veículo. Aqueles desenhistas que não souberem reproduzir estes esquemas, não serão aceitos, nem pelos produtores, muito menos pelos leitores. Ou não farão parte do circuito oficial e sim, do *underground* (que prevê, justamente, esta quebra com o *mainstream*).



Fig.4.10 e 4.11 – Comparação e redesenho das capas. Um dos primeiros esboços invertendo as posições do Gavião Arqueiro com a Viúva Negra. Quando as posições do Gavião Arqueiro ficam cômicas ou esdrúxulas é um indício de que há abusos no posicionamento da personagem feminina.



Fig.4.12 e 4.13 –Compração e redesenho das capas. Os desenhistas e leitores têm identificado que muitas das posições dos corpos femininos são incongruentes e motivadas apenas por valores sexistas.

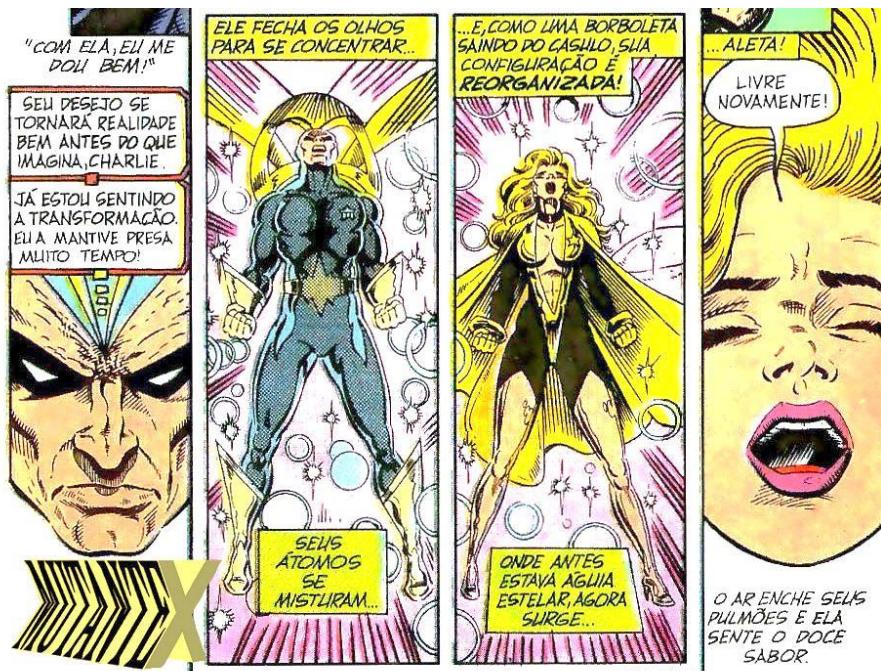


Fig. 4.14 – Uma cena emblemática onde os personagens de Os Guardiões da Galáxia, Águia Estelar e sua esposa Aleta dividem o mesmo corpo e um se transmuta no outro. A concepção de visualização do corpo masculino – completamente vestido e musculoso – ao ser transmutado no da esposa, e passando a ser um corpo feminino tendo uma vestimenta completamente diferenciada: mas sinuosa e provocativa sexualmente, inclusive, com um decote exagerado. Esta mudança é um aspecto de resistência das regras de desenhos que se impõe às vontades dos indivíduos na concepção dos corpos masculinos e femininos.

Os dois pontos apresentados e analisados, gordura e corpos afetados/trocados, apesar de serem pontuais no universo dos quadrinhos de super-heróis são muito mais frequentes nos quadrinhos undergrounds e cômicos. Homens em poses afetadas e mulheres gordinhas aparecem, portanto, como protagonistas nas tiras-em-quadrinhos, nas publicações mais autobiográficas e no jornalismo em quadrinhos, mantendo-se ainda com seu viés cômico (por

exemplo: nos trabalhos de Robert Crumb, Estranhos no Paraíso, *Ghost World* etc.). É o princípio da ridicularização, presente desde a antiguidade (cf. ALBERTI, 2002) tornando-se, portanto, um meio necessário ao humor. É uma estética da forma. Uma resistência do material. O número excessivo de personagens gordinhos/as e caricatos/as não está associado a nenhum procedimento de inclusão ou valorização deste biótipo, mas, simplesmente, em decorrência de sua função satírica. Em outros termos: é um aspecto pelo qual a escolha dos biótipos dos personagens é em decorrência das caracterizações dos tipos de revistas e não completamente da vontade dos produtores.

Ao analisar em panorama os moldes de representação visual dos tipos de personagens femininos é possível perceber algumas ressonâncias materiais. As considerações foram identificadas em três tipos de caracterização de personagens femininas: super-heroínas, vilãs e coadjuvantes (Tabela 4.1).

TABELA 4.1 – PERCENTUAL DE DISTRIBUIÇÃO DE PERSONAGENS FEMININAS NAS HQS

Tipo de Personagens	Quant.	Percentual
	—	%
Super-heroínas	274	25,2
Vilãs	377	34,7
Coadjuvantes	436	40,1
Total	1087	100

Apesar da maioria percentual das personagens mapeadas se encontrar na categoria “coadjuvante”, a maior frequência de aparência é das vilãs (que superam as super-heroínas). A categoria coadjuvante, neste levantamento, levou em consideração a aparição de personagens únicos, isto é, que aparecem uma única vez na revista e cuja interação é mediada pelas demais categorias. Apesar das vilãs e heroínas também terem aparições únicas, a frequência de aparência é maior entre as vilãs. Implica em dizer que: vilãs femininas aparecem mais vezes e em maior número que super-heroínas e coadjuvantes nas revistas. Esta diferenciação entre tipos de personagens foi feita devido aos diferentes pesos/regras que recaem sobre os personagens com níveis também diferentes de resistência material.

A etnicidade destas personagens foi distribuída em subcategorias étnicas conforme a aparência e/ou genealogias destas personagens (Gráfico 4.1). Surgiram assim: brancas, negras, asiáticas, indígenas, mouras e alienígenas e/ou indeterminadas. As brancas, negras, asiáticas, indígenas e aliens são assim classificadas nos compêndios de personagens oficiais da editora. Já as classes “moura” e “indeterminada” surgiram da avaliação visual das

personagens nestes compêndios e/ou nas revistas, onde só se indicavam a nacionalidade e a imagem/aparência da personagem. “Moura” faz referências a uma pele morena e cabelo preto liso, comumente representado pelas personagens cuja nacionalidade é atribuída à Índia e aos países islâmicos como Paquistão e Arábia Saudita. “O Indeterminado” é decorrente da não aparência das feições ou da pele da personagem, com o uso de uma armadura ou cobertura que impeça sua visualização ou ainda, de formas não humanas ou zoomórficas (Vide Apêndice D, quadro A1). Esta diferenciação permite perceber regras e esquemas estereotípicos que se desenvolvem sobre a etnicidade e não tanto pela questão de feminilidade.

A menção clara e evidente aos traços físicos, visualmente construídos, que diferenciam as “raças” dos personagens é um indicativo de como a noção de “raça” ainda prevalece nestes materiais. Por mais que haja o discurso educacional em torno das noções de desconstrução do conceito e de suas implicações. A variação de representação em uma única categoria também ajuda a perceber como esta mudança de representação visual acompanha a trajetória das mudanças na circulação destas imagens na mídia. Averiguar as mudanças visuais na categorização das personagens nos permite compreender as mudanças na constituição dos estereótipos. Tanto em um aspecto de identificar o que mudou e o porquê mudou, como perceber a invariabilidade na representação visual como um aspecto norteador do peso que a imagem detém para o público leitor (e, de como é ela que termina por gerenciar as escolhas dos desenhistas, assumindo actância).

GRÁFICO 4.1: N° DE PERSONAGENS FEMININOS POR "RAÇA"

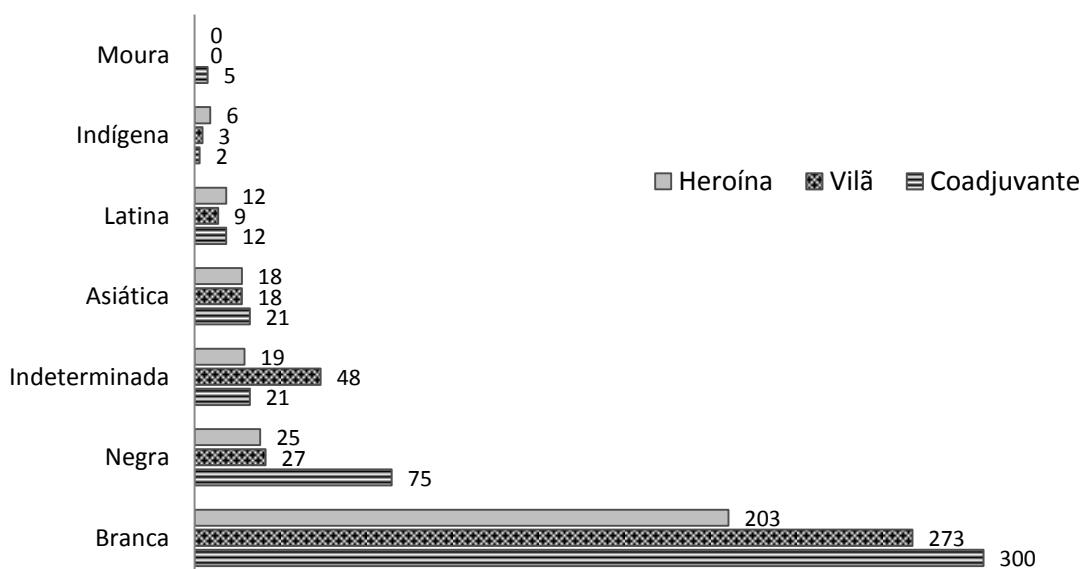
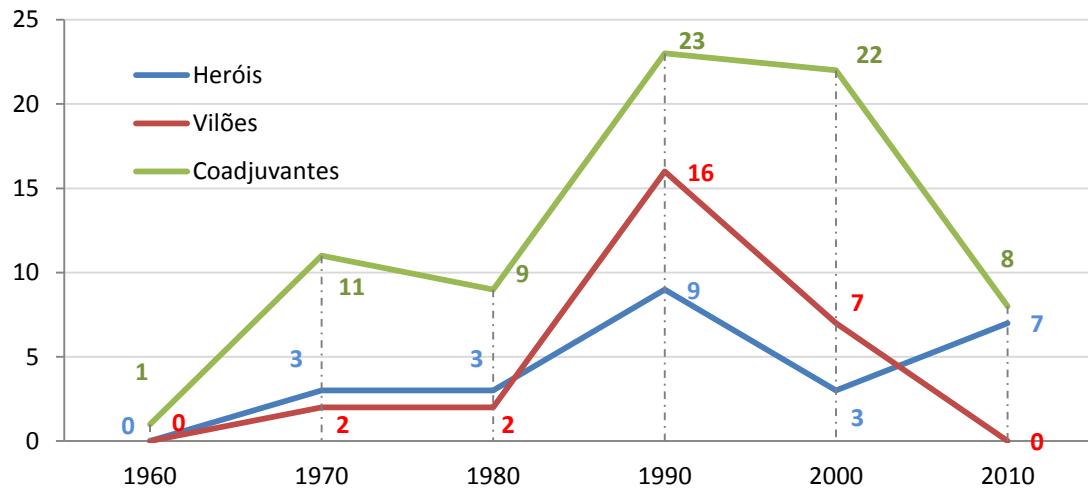


GRÁFICO 4.2: TIPOS DE PERSONAGENS NEGRAS NA MARVEL COMICS POR DÉCADA



As mudanças de representação visual entre as mulheres de etnias diferentes nos permite perceber como estes esquemas se organizam em regras de desenho que ganham conotações diferenciadas segundo a etnia. Nos próximos parágrafos específico os esquemas para os grupos femininos de negras, asiáticas, latinas e brasileiras. Na distribuição de personagens femininas por grupo étnico, é possível perceber outras miríades de como a estereotipização se estrutura (Gráfico 4.1).

A distribuição das personagens negras entre as décadas no universo Marvel Comics segue uma distribuição interessante. Até a década de 1980, houve uma diferença significativa entre a inserção do protagonismo heróico ou vilanesco que reduziu sumariamente a participação destas personagens a duas vilãs e três heroínas no período. A partir da década de 1980 até o fim da década de 2000, haverá um crescimento de ambas as categorias (vilãs e heroínas), com destaque para a vilania que será mais acentuada. Em todos os períodos, entretanto, haverá com destaque a presença de personagens coadjuvantes esporádicos que têm participação reduzida na trama/ na revista, contando pequenas aparições, às vezes, até única (Gráfico 4.2).

E, a partir da década de 2010, houve um crescimento no número de heroínas negras e um decréscimo no surgimento de vilãs. Apesar de ainda estarmos na metade da década, não foi contabilizado nenhum surgimento de vilã negra neste período, ao contrário, muitas das vilãs conhecidas foram moralizadas e se tornaram super-heroínas em recuperação e ao serviço do governo como parte de suas penas pelos anos de vilania. Há um processo de visibilidade da negritude desassociando-a dos esquemas politicamente incorretos.

A maneira como a imagem das personagens negras foi representada também pode ser analisada numa perspectiva da mudança de representação visual ao longo do tempo. Muitas

personagens publicadas atualmente foram classificadas como negras, simplesmente a partir de sua genealogia ou trajetória de publicações anteriores e não tanto pela sua aparência atual, haja vista que as características fenotípicas desenhadas não podiam ser mais associadas tradicionalmente à negritude. Esta variação aproxima as revistas em quadrinhos como objetos de “factish” (LATOUR, 2005), onde a maneira de desenhar (fato) cria uma sinonímia com o discurso étnico (realidade). As mudanças em suas aparências são decorrentes de processos de ajustes dos mesmos valores na sociedade (é importante que se frise: valores, estes, representados pela mídia).

Há diversos casos semelhantes, mas me deterei em expor apenas dois: os das mutantes *Shard* e *Frenzy*. Elas foram representadas com traços fisionômicos muito mais frequentes e padronizadas para as super-heroínas brancas do que àquelas vinculadas às negras. *Shard* (Fig. 4.15) é irmã de um mutante famoso, de aparição contínua, entre os X-men, chamado Bishop (Fig. 4.16), com fortes caracterizações negras. Entretanto, sua trajetória de representação visual foi se modificando e implementando características dificilmente associadas à negritude. Sua pele foi ficando clara e seu cabelo loiro. E, no caso da *Frenzy*, estas mudanças são ainda mais drásticas. Praticamente, um embranquecimento da personagem, ao compararmos dois momentos distantes (Fig. 4.17). Podemos levantar duas hipóteses. A primeira, como comumente é associada nestes tipos de estudo: 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). Segundo, ao qual estou mais inclinado a aceitar, é decorrente de um factish na representação da imagem da mulher negra na mídia, que, por conseguinte, está associado ao 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 e assim por diante. Sendo assim, o tipo de desenho ou a variação na forma de desenhar são efeitos das mudanças nas práticas do desenho (dimensão material) e, não necessariamente, uma forma de *representação* das ideologias. Isso é decorrente da pressão do tipo de desenho sobre quaisquer outros aspectos culturais. Mais adiante, ainda neste capítulo, mencionarei outros casos onde as mudanças de representação étnica foram rejeitadas pelos leitores. Fatos que corroboram a dimensão de negociação entre todos os agentes envolvidos: a imagem pretendida pelos editores e desenhistas, aquela esperada pelos leitores e as permitidas pela trajetória biográfica dos personagens e pelo perfil editorial da revista.



Fig.4.15 – Cenas comparativas de close de Shard: cabelo e feições bem diferentes das primeiras representações de mulheres negras nos comics da Marvel.



Fig.4.16 – Close do personagem Bishop, irmão de Shard, enfatizando seus traços visuais negroides.



Fig. 4.17 – Infográfico comparativo das mudanças fisionômicas de duas personagens femininas. No infográfico é possível perceber como a imagem da personagem Franzy foi migrando das características negroides para características dissociadas da identidade visual negra. A mudança de corte de cabelos entre as personagens femininas é um recurso usual. Entretanto, com implicações diferenciadas. Entre personagens brancas (como é o caso da imagem de Sue Richards, a mulher-invisível) a variação dos cortes não interfere em valores associados à identidade. Já em uma personagem negra, sim. Isto decorre dos valores associados à fibra capilar e sua aparência, no segundo caso, a mudança de penteado pode representar um enfraquecimento das características indenitárias, enquanto no primeiro não.

QUADRO 4.2: PERSONAGENS ASIÁTICAS

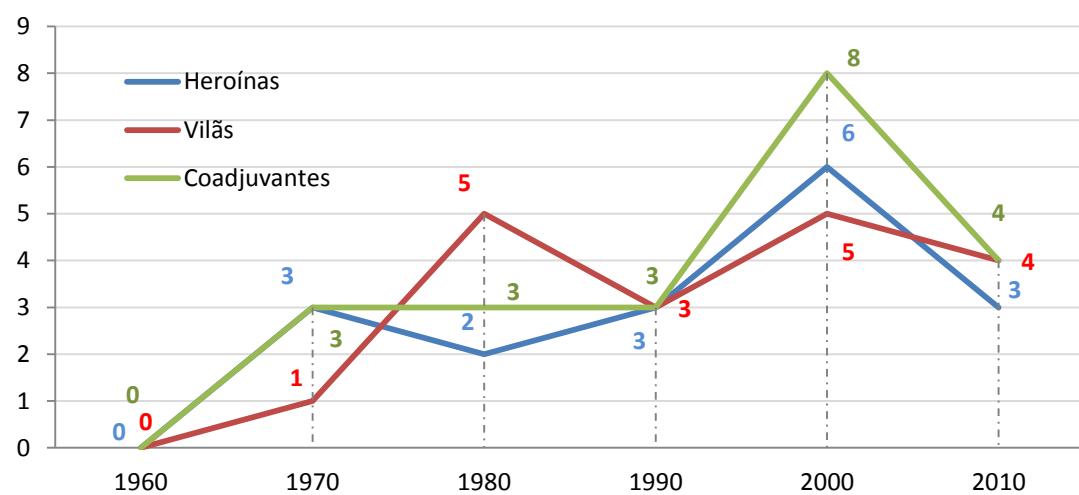
Nome	Ano	Poderes	Classe	Raça	Nascimento
Chi Lo	1972	Controla plantas	C	A	Japão
Heather Douglas (Moondragon, Serpente da Lua)	1973	TT e AM	H	A	EUA
Mantis	1973	TT, AM	H	A	Vietnã
Ducharme	1974	H	V	A	I
Fah Lo Suee	1975	AM	C	A	China
Elisabeth Braddock (Psylocke)	1976	Mutante – Telepata	H	A	Inglaterra
Annie Wong	1979	H, Agente Shield	C	A	China
Xi'an Coy Manh (Karma)	1980	Mutante – TT	H	A	Vietnã
Yukio	1982	AM	C	A	Japão
Black Lotus	1983	AM	V	A	I
Yuriko Oyama (Lady Deathstrike, Lady Letal)	1983	Ciborgue	V	A	Japão
Amiko Kobayashi	1984	AM	H	A	Japão
Sheoake Sanada (Snapdragon)	1984	AM, Assassina	V	A	Japão
Jessan Hoan (Tyger Tiger,)	1988	Humana	C	A	Singapura
Sapphire Styx	1988	Mutante - Drena força vital	V	A	Singapura
Alysande Stuart	1989	H, Militar	C	A	Inglaterra
Tang Jhimon (Silver)	1989	M, voo e bolas de gelo	V	A	China
Su Yin	1991	Humana	C	A	China
Aya Komatsu (Kuroko)	1991	AM	V	A	Japão
Amy Chen	1992	H, Mercenária	C	A	Vietnã
Revanche (Kwannon)	1993	Mutante – TT	H	A	Japão
Mimeyoshi (Assassin)	1993	Androide	V	A	I
Angela Yin	1994	H	C	A	Korea
Buttefly	1994	I	V	A	China
Aiko Miyazaki (Honey Limon)	1998	Convoca objetos de outra dimensão	H	A	Japão
Leiko Tanaka (Go-go Tomago)	1998	Manipula Energia Cinética	H	A	Japão
Ameiko Sabuki (Goldfire)	2000	Emite bolas de energia	H	A	Japão
Elyzia	2000	M, ilusões	V	A	I
Anna Wei	2001	H	C	A	EUA
Mariko Yashida (Sunfire)	2001	Controle do fogo	H	A	Japão
Dixie	2002	H	C	A	Korea
Catherine Wilder	2003	Poderes místicos	V	A	EUA
Fukuko	2004	I	C	A	Japão
Noriko Ashida (Surge)	2004	Mutante – Manipula energia elétrica	H	A	Japão
Asahiri Aoki (Go-go)	2004	I	V	A	I
Blindspot	2005	M, absorver memórias	V	A	Japão
Itsu	2006	Humana	C	A	Japão
Suzanne Chan (Sway, Reprise)	2006	Mutante Manipula o tempo	H	A	EUA
Abigail Dunton (Visioneer)	2007	TT	H	A	EUA
Bride of Nine Spiders	2007	AM	H	A	Nepal
Akira Kiamata	2007	FHSF	V	A	Japão
Sara (Caretaker)	2008	AM	C	A	I
Atsuko	2008	H	C	A	Japão
Bai Gu Jing	2009	Espírito	C	A	China
Ban-Luck	2009	H, I	C	A	China
Cherry Blossom	2010	AM	C	A	Japão
Jennifer Takeda (Hazmat)	2010	Emite substâncias venenosas	H	A	EUA

QUADRO 4.2: PERSONAGENS ASIÁTICAS (CONTINUAÇÃO)

Alice Hu	2011	Humana	C	A	Canadá
Hisako Ichiki (Armadora)	2011	Mutante – Armadura Psiônica	H	A	Japão
Ichisumi (Pestilência)	2011	Mutante, controle dos Insetos	V	A	Japão
Christine Chen	2012	H, ESTUDANTE	C	A	EUA
Flower	2012	AM	V	A	I
Da'o Coy Manh (Susan Hatchi)	2012	Telepatia	V	A	Vietnã
Chikeko Tomomatsu	2013	H, Detetive	C	A	EUA
Ajna	2013	TT	V	A	Japão
Ryoko Sabuki (Radiance)	2014	Manipulação da Luz	H	A	EUA

Fonte: Do autor com base no material analisado (Anexo A); Marvel..., 2013.

GRÁFICO 4.3: SURGIMENTO DE PERSONAGENS “ASIÁTICAS” NA MARVEL COMICS POR DÉCADA



Outro aspecto que se apresenta é decorrente da maneira de desenhar as mulheres de outros grupos étnicos. Dependendo do grupo as regras de representação sofrem variações distintas. Personagens asiáticas quase não possuem variação visual significativa. Suas aparências, independente do local de nascimento, não sofrem mudança. Não há formatos e cortes de cabelo diferenciados e há um vínculo de poderes muito relacionado às artes marciais. Sua caracterização decorre de três fatores: a aparência constituída de cabelos pretos e lisos, os sobrenomes e referências diretas de seus locais de origem ou ascendência familiar nestes grupos como imigrantes.

As HQs se estruturam em torno da noção, amparada na do senso comum, de que as personagens asiáticas são todas parecidas, independente da região de origem (Fig. 18 a 21). O fenômeno, podemos supor, é decorrente da estereotipização que acompanha este grupo na mídia e na opinião pública.



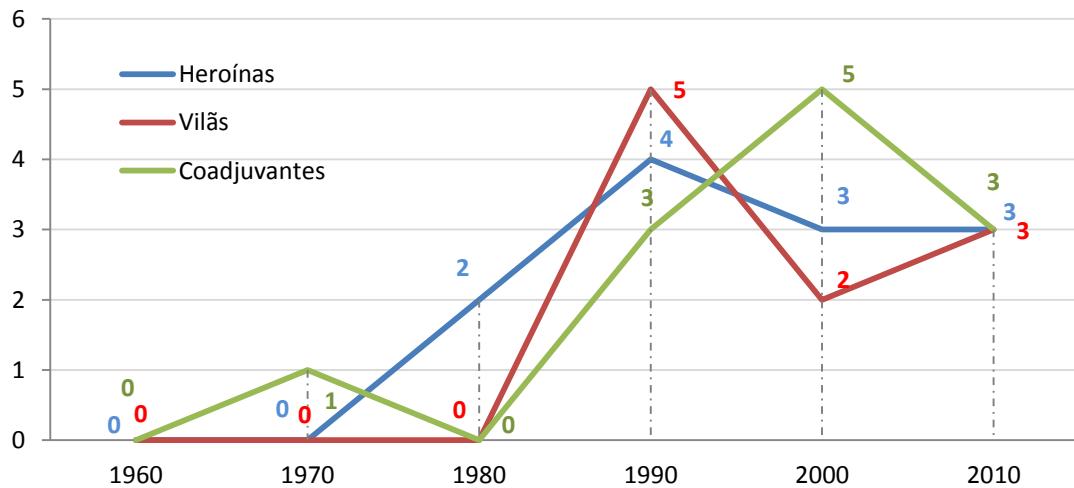
Fig.4.18 a 21 – Closes de Sabuki, Revanche, Hisako e Angela Yin. Não importa se a personagem é oriunda da China, Japão, Coreia ou Cingapura (exemplificadas acima). Suas feições e características étnicas diferenciais são simplificadas para incorporar o imaginário da asiática.

QUADRO 4.3: PERSONAGENS "LATINAS"

Nome	Ano	Poderes	Classe	Raça	Nascimento
Aguja	2006	Manipula energia	V	L	I
Akasha Martinez	1997	Poderes Cósmicos	V	L	Egito
Alisa Morales	2008	Humana, Agente SHIELD	C	L	Cuba
America Chavez	2011	Voo, FHSH	H	L	EUA
Ana Cortes	2014	Ciborgue, Fator de cura, garras	V	L	Colômbia
Ananastasia Rinaldi	2000	H, tatuadora	C	L	EUA
Angela Cairn (Nocturne)	1992	Asas, controle capilar	V	LN	EUA-Cuba
Anya Sofia Corazon (Araña)	2004	FHSH	H	L	EUA
Armena Ortega	2004	M, bolhas de proteção	H	L	Cuba
Bandeira	1989	M, Empata	H	L	Cuba
Benita Sanchez	1994	H, médica	C	L	EUA
Blanca del Hierro	2000	H	C	L	Espanha
Bonita Juarez	1981	M, Manipula energia	H	L	Eua
Carlie Colon	1996	H	C	L	EUA
Carmelita Camacho	2013	Humana	C	L	EUA
Carmen Alcantara	2009	H	C	L	México
Cecilia Cardinale (Veneno)	1998	I	H	L	Cuba
Cecília Reyes	1997	M, Bio-escudo	H	LN	EUA
Consuela Sanchez	1991	Babá	C	L	I
Donna Diego (Grito)	2010	SFSH	V	L	I
Donna Maria Puentes	1977	H, política	C	L	I
Eleanor Camacho	2014	Sem Poderes	C	L	EUA
Esmeralda Lobo	2013	M, SFSH	V	L	México
Eva Alexander	2013	H	C	L	Eua
Evangelina Rivera	2003	M, controla máquinas	C	L	Eua
Gianna Esperanza (Static)	1999	M, paralisia	V	L	I
Glória Dolores Muñoz (Risque)	1996	Mutante – Implosões e Arremesso de matéria orgânica	H	L	EUA-Cuba
Iara dos Santos	2012	Transmorfia	H	LN	Brasil
Leslie Gesneria (Agonia)	1994	Simbionte Alienígena	V	L	EUA
María Aracely Penalba	2012	TT, controle de fogo	H	L	México
Maria Callasantos (Feral)	1991	Mutante - FHSH, corpo de animal	H	L	EUA
Maria Ramos (Satana)	1998	I	V	L	I
Maya Lopez (Eco)	1999	Artista Marcial	V	L	EUA
Sofia Mantega (Wind Dancer, Ventania)	2003	Mutante	H	L	Venezuela
Teresa (Shining Path)	2001	Projeta energia	V	L	Perú

Fonte: Do autor com base no material analisado (Anexo A); Marvel..., 2013.

GRÁFICO 4.4: SURGIMENTO DE PERSONAGENS “LATINAS” NA MARVEL COMICS POR DÉCADA



Nos quadrinhos surge uma classe étnica chamada “Latinas” que faz referência às mulheres com nacionalidade em algum país da “América Latina” ou descendente de pais oriundos desta região, isto é, de países localizados nas Américas que possuem o espanhol como língua oficial. Estas personagens demoraram a ter representação no universo. Começou com uma aparição de um coadjuvante nos quadrinhos do Capitão América na década de 1970 e uma super-heroína, de aparição irregular, nos anos seguintes. Na década de 1990, as latinas apareceram como coadjuvantes e vilãs e não como heroínas.

Estes personagens são identificados com sobrenomes característicos com terminação em ”s” ou ”n” e poderes que fazem referência a animais. Um dos casos mais evidentes é o grande número de personagens com poderes associados à tarântula, cuja origem do animal de maior espécie é recorrentemente associada à floresta amazônica na Venezuela.

A representação visual sempre retrata as mulheres com cabelos grandes e ondulados. Em outros casos são considerados latinas também personagens que tenham ascendência indígena. São grupos não hispânicos, porém, com sobrenomes ou ascendência latina. Muito dos personagens deste grupo também são definidos nos guias como “metade latino” eles são afro-cubanos, sino-mexicanos ou latino-americanos (como os localizados em Puerto Rico).

Ao contrário dos demais grupos, as latinas, não têm um padrão de representação. Visualmente, inclusive, podem ser agrupadas nas outras categorias, se se utilizar apenas do critério “aparência”. São seus nomes e sua genealogia que as identificam como latinas. Refletindo a percepção de que se trata muito mais de um grupo culturalmente constituído que definido por padrões fisionômicos (Fig. 4.22 a 4.25).



Fig. 4.22 a 4.25 – Closes das personagens Leslie Gesneria, Bonita Juarez, Angela Cairn e Sofia Mantega. Todas classificadas nos guias oficiais da Marvel como “Latinas”, mas cuja representação visual demonstra a inconsistência de tais características físicas (ao contrário dos demais grupos), onde prevalece apenas o tipo de nome/sobrenome de origem atribuído ao espanhol. Nesta categoria o que une as personagens, além do nome latino, é a personalidade mais beligerante, associada ao grupo e não propriamente uma aparência unificada.

Um último recorte para findar o panorama sobre a estereotipização dos gêneros por via dos aspectos étnico-raciais é com a inserção das personagens brasileiras. São poucas as menções ou aparições de brasileiros nos quadrinhos da Marvel, em comparações com outros grupos, apesar de já serem mencionados desde a década de 1940 nos quadrinhos da Miss Fury, com empresários brasileiros gananciosos associados ao nazismo como vilões da heroína. A maior frequência de aparição, no entanto, é no grupo Novos Mutantes com o Roberto da Costa (Mancha Solar) e seus familiares (pai, mãe, irmãos) e a Amara Aquilla (Magma). Ao todo foram 26 personagens, destes, apenas nove mulheres (e só duas são brancas). Todos os demais são negros ou de pele morena. Para efeitos de análise me detenho em dois casos específicos que são amplamente representativos dos demais momentos: a minissérie “Wolverine: Saudade” e a história “Asas da liberdade”. Nestas séries aparecem duas personagens coadjuvantes: uma dançarina cearense e uma índia chamada “Bera”. Em ambos os casos as brasileiras aparecem e sem perder tempo, beijam os protagonistas, o Wolverine e o Anjo, respectivamente (Fig. 4.26). São mulheres com pouca roupa e dispostas ao contato mais íntimo. Na história do Ceará os esquemas são ainda mais estereotipados: Wolverine é roubado, logo que chega a Fortaleza por meninos de rua e aparecem morros na história (apesar de Fortaleza ser uma cidade plana, uma alusão direta aos morros cariocas). A segunda história é ainda mais emblemática, pois é desenhada pelo paulista Roger Cruz, que mesmo tendo conhecimento dos aspectos da cultura brasileira, reproduz o estereótipo da mulher brasileira descrita no roteiro, demonstrando que sua liberdade de criação ou mudança na representação é circunscrita aos ambientes definidos no roteiro e a avaliação dos editores

sobre seu desenho. Apesar de ser o agente criador das imagens, ele não detém a agência necessária para modificá-las.



Fig. 4.26 – Detalhe de uma HQ dos X-men. Assim que o personagem Anjo é apresentado à índia brasileira, ganha um beijo na boca com a desculpa que é assim que se cumprimenta no Brasil. O estabelecimento do estereótipo é incontrolável tendo em vista que a história é desenhada por um brasileiro. Fonte: X-men Anual, n. 5, p.18, 2009.

O que fiz neste tópico (e continuo no próximo) foi decorrente de uma leitura horizontal (aos moldes de Latour) onde as ações foram percebidas como abertas, moldáveis e em constante movimento. Como antecipei nos primeiros capítulos deste trabalho, este objeto (HQs) possui dimensões especiais (hibridas) que me condicionam ora a acompanhá-los como objetos materiais (revistas), ora como prática material (técnicas de desenho), além das dimensões históricas e sociais que acompanham uma ou outra. Esta movimentação pode ser sentida pela própria observação temporal do surgimento dos tipos de personagens (conforme exposto nos gráficos de distribuição).

Além da dimensão dos personagens femininos, esta variabilidade e o peso da estereotipia na maneira de desenhar (profundamente ligada à dimensão material, como busco esclarecer – e não tanto a uma proposta ideológica, como muitos trabalhos apontam) é clarificado avaliando a ambientação dos personagens negros, como se segue⁹¹.

⁹¹ Com isto não quero erradicar a ideia de que a ideologia dos produtores não afeta sua maneira de desenhar, apenas que nos inúmeros trabalhos já realizados foi crescente a tendência de seguir por esta via na explicação das razões de formatação do desenho. Busco apontar outro caminho, pouco explorado, de perceber a “resistência material” da prática do desenho na constituição estética do material.

4.2.2. A AMBIENTAÇÃO DOS PERSONAGENS NEGROS

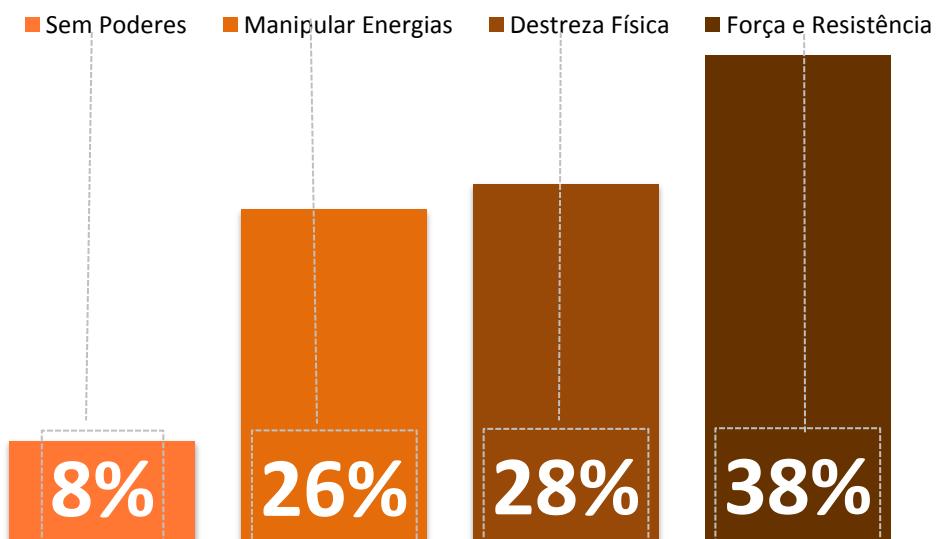
Obviamente a ambientação de personagens negros nos quadrinhos atinge diferentes estágios e posições conforme a época, a editora e o país. É possível identificar protagonismo feminino e masculino. Ações que agradam as comunidades negras, em diversos ambientes culturais, sejam pela descrição estereotipada ou pelo retrato a partir da autoimagem dos próprios membros do grupo. Ainda assim, meu recorte é mais temático. Ele privilegiou identificar momentos, não necessariamente históricos, mas ambientacionais. Isto é, a inserção destes personagens e sua localização no espaço de produção das revistas em quadrinhos.

Em muitos destes momentos, o desenho de personagens negros passou a funcionar como um factish, motivando as escolhas dos desenhistas ou da editora na seleção e inserção destes personagens. Quando analisada historicamente, a inserção de personagens negros, no universo dos quadrinhos, foi crescente. Os principais estudos (ADILIFU, 2011; BROWN, 2013; POOLE, 2003), apontam que, 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 desprestigiosa 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 como criminosos e após serem ressocializados) até ingressarem de fato no hall da fama, glória e nobreza heroica, tradicional (e preconceitosamente), associado aos brancos caucasianos.

Esta lógica (raciológica), defendida naquelas pesquisas, 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. Realmente, a histórica associação do negro com o trabalho físico (um dos motivos do trabalho escravo), parece se confirmar quando os poderes e super-habilidades destes personagens negros são, em sua grande maioria (38%), vinculados à força e resistência super-humanas (Gráfico 4.5). É possível traçar um panorama histórico onde estas caracterizações reproduziam a ambientação de época, isto é, as pessoas negras daquele continente, assim o eram. Entretanto, como bem se sabe, grupos identificados como negros são diversos em biótipo, tons de pele e tipos de cabelo quanto à própria diversidade humana. Além isso, como já citei, no caso das mulheres (no tópico anterior), a

musculatura é um estereótipo da força física, fortemente atribuída aos homens e uma dimensão própria do super-herói de quadrinhos.

GRÁFICO 4.5: TIPOS DE PODER DOS PERSONAGENS NEGROS



QUADRO 4.4: HERÓIS NEGROS DO UNIVERSO MARVEL SEGUNDO A ENCICLOPÉDIA MARVEL OFICIAL

Nome	Ano	Habilidades
Black Panther (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	Transforma-se 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 psíônica
Gateway	1988	Teleporte
Rock (Samuel J. Laroquette)	1988	Exoesqueleto em pedra transmorfado
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 feixes 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

QUADRO 4.4: HERÓIS NEGROS DO UNIVERSO MARVEL (CONTINUAÇÃO)

M-Twins: (Claudette and Nicole St. Croix)	1994	Se teleportam 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	Transforma-se numa pantera
Anarchist (Tike Alicar)	2001	Exala suor ácido
Angel Salvadore	2001	Voa e cospe ácido
Nicholas "Nick" Fury	2001	Força, agilidade e resistência sobre-humanas
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, vôo, ...
Cipher (Alisa Tager)	2009	Invisibilidade e intangibilidade
Oya (Idie Okonkwo)	2010	Controle sobre gelo e calor
Tia	2010	ultravelocidade
Nighteyes	2011	Vampira com habilidades sobre-humanas
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: Do autor com base no material analisado (Anexo A); DeFalco, 2010; Marvel..., 2013; World..., 2013.

Parece-nos, a partir dos casos empíricos analisados, que a presença de personagens negros nos quadrinhos de super-heróis da Marvel, inicialmente, foi vilanesca e periférica⁹². Esta constatação se dá, única e exclusivamente, pela trajetória histórica das publicações. 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,

⁹² 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.

com a marcha sobre Washington, organizada por Martin Luther King 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 comunidade pública se vê obrigada a rever a posição dos negros naquela sociedade. É neste intervalo, repleto de movimentos sociais relativos às lutas contra a segregação racial, que começam a se inseridos, discretamente, personagens negros, naquele universo de super-heróis caucasianos. Esta situação é decorrente, principalmente, das notícias dos jornais e das mudanças na legislação que obrigavam – literalmente – locais e produtos a incluir pessoas negras e não mais segregá-las em espaços próprios.

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 – poderiam ser altamente negativos nos processos educacionais de afirmação da identidade negra e buscaram mudanças. Segundo Adilifu (2011) e Brown (2000) uma destas campanhas foi promovida pela Black-Owned Communications Alliance – BOCA – em 1980 (Fig. 4.27) 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.



Fig.4.27 – Capanha publicitária da BOCA sobre a importância de personagens negros nos materiais de consumo infantil. Fonte: Brown (2000, p.4).



Fig.4.28 – Detalhe da HQ Young Allies. Jones, entre seus colegas na equipe Young Allies, 1º personagem negro no mundo dos super-heróis da Marvel.

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, podemos supor) 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 (Vide Apêndice D, Quadro A.1).

Provavelmente o primeiro personagem negro, no mundo dos super-heróis da Marvel, foi o Washington "Wash" Caver Jones (Fig.4.28). Um integrante de uma equipe de jovens heróis em uma revista chamada *Young Allies Comics*, publicada em 1941. Era um grupo de jovens, liderados pelo Buck Rogers (parceiro mirim do Capitão América), que lutavam contra os nazistas. Nos enredos eles sempre acabavam sendo capturados, com suas vidas em risco e sendo salvos pelos super-heróis adultos ou pelo tocha-humana (Fig. 4.29). 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 expressões faciais – até a personalidade – sempre atrapalhado, ignorante e ocasionador de cenas hilariantes (Fig. 4.31).



Fig.4.29 – Capa da Young Allies. Foi recorrente a aparição de Jones sempre amarrado e precisando ser salvo pelos demais integrantes da equipe.

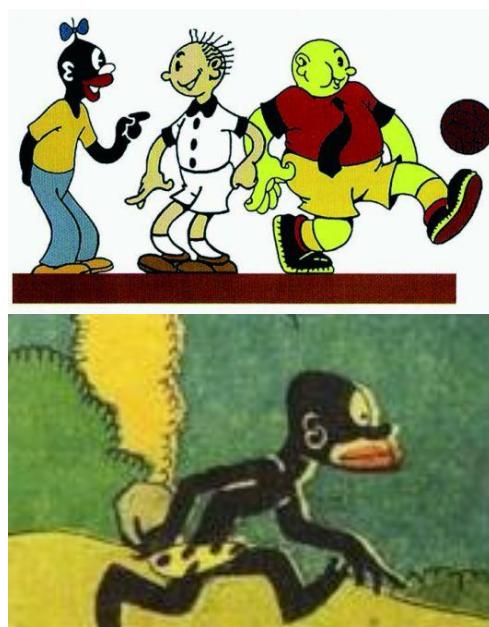


Fig.4.30 – “Reco-reco, Bolão e Azeitona” (1931) de Luiz Sá e “Lamparina” (1928) de J. Carlos. Personagens famosos dos quadrinhos brasileiros que seguiam o mesmo esquema visual caricato e estereotípico do Jones da Marvel.



Fig.4.31 – Detalhe da HQ Young Allies. 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 descomprometimento.

Apesar daqueles estudos supracitados sobre a questão do negro enfatizarem o teor racista destes modelos de representação visual e lembrarem que prevalecia, na sociedade do período de produção, uma mentalidade fortemente raciológica – e não é o caso de discordar – não se menciona o aspecto técnico-material do processo de produção. Retomando o aspecto estético da prática de desenhar, mencionado no capítulo 3, é possível compreender por outro ângulo a relação de produção. Este período ainda é fortemente influenciado pelo quadrinho

cômico e pela imagem rústica e colonialista apresentada na mídia. No quadrinho brasileiro, por exemplo, a estereotipia da representação do negro apresenta os mesmos elementos estéticos (fig. 4.31).

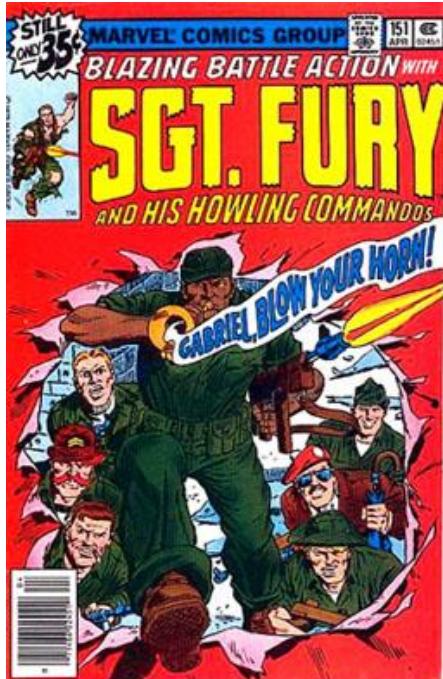


Fig.4.32 – Capa da HQ Blazing Battle Action. Capa com o aparecimento do fuzileiro Gabriel Jones em 1963.



Fig.4.33 – Detalhe da HQ do Homem-Aranha onde aparece o Joe Robertson, editor-chefe do Clarim Diário.

O segundo personagem de destaque foi o fuzileiro Gabriel Jones (Fig.4.32) (ou o primeiro nos padrões não caricaturados, segundo Adilifu [2011], Brown [2013] e Poole [2003]), 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, às Forças 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 do Jones, nesta década, o outro personagem negro coadjuvante foi Joe Robertson (Fig.4.33), em 1967, como editor do famoso jornal onde Peter Parker (o Homem Aranha) faz seus bicos de repórter. 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 constantes⁹³ (Quadro 4.5).

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



Fig.4.34 – Capa da HQ Jungle Action. O Pantera Negra surge na revista Jungle Action e logo ganha a sua própria.

Fig.4.35 – Capa da HQ Power Man and Iron Fist. Capa da revista com as histórias de Luke Cage, um ex-criminoso que se transforma em superherói.

QUADRO 4.5: PERSONAGENS NEGROS SEM SUPERPODER ENTRE OS SUPER-HERÓIS (COADJUVANTES CONTÍNUOS)

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: Do autor (Anexo A); DeFalco, 2010; Marvel..., 2013; World..., 2013.

⁹³ Trabalhei com duas classes de personagens coadjuvantes: os constantes e os esporádicos, de aparição única. Mostrarei a relevância desta distinção nas próximas páginas, ainda neste capítulo.

Os dois destaques, do primeiro segmento, ficam para as revistas *Jungle Action*, com o primeiro super-herói negro, o Pantera Negra (Black Panther, fig. 4.34); e, a *Power-Man and Iron Fist*, com as histórias de Luke Cage e Punhos de Ferro (Fig. 4.35). São estas duas revistas que são responsáveis pela grande maioria dos personagens negros (13 e 11 vilões, respectivamente. Vide Quadro 4.6 e 4.7). Obviamente, o numerário de destaque decorre da produção de enredos que envolvem uma realidade social onde 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.

QUADRO 4.6: 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	Homem biônico que controla robôs
Cheshire	1976	Invisibilidade
The Mangler	1976	Força e resistência
The Spear	1976	Artista marcial
Bushmaster/ Power Master (John McIver)	1977	Super força

Fonte: Do autor (Anexo A) ; DeFalco, 2010; Marvel..., 2013; World..., 2013.

QUADRO 4.7: VILÕES NEGROS VINCULADOS AO PANTERA NEGRA

Nome	Surgimento	Habilidades
Baron Macabre	1974	Magia
Sombra	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: Do autor (Anexo A) ; DeFalco, 2010; Marvel..., 2013; World..., 2013.

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, no segmento de super-heróis, setenta e nove super-heróis negros

(ANEXO D, Quadro A3). Destes, foram poucos os que tiveram revistas próprias. E, dos sem revista própria, apenas alguns (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. Por exemplo, na década de 1960, *Black Goliath* (Fig. 4.36 e 4.37) e *Prowler* (Fig. 4.38). O primeiro era assistente do 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 identidade, até ser convencido pelo herói a ter a sua própria.



Fig.4.36 e 4.37 – Capa e detalhe da revista do Black Goliath. Cena onde Bill, assistente do Dr. Pym, se accidenta no laboratório recebendo os dons do Gigante.



Fig.4.38 – Detalhes da HQ do Homem-Aranha. Cenas das HQs com o aparecimento do Prowler, primeiro copiando o Homem-Aranha e depois assumindo uma identidade própria.

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, a substituição tanto dos personagens coadjuvantes quanto dos vilões por heróis. O protagonismo dos negros no mudo dos super-heróis é facilmente associado às situações políticas da sociedade estadunidense. No momento de luta pelos direitos civis e inserção forçada do negro neste ambiente, eles ocupam o significativo espaço da vilania. Quando da ascensão do primeiro presidente negro daquele país, ocorre o crescimento exponencial de super-heróis negros. Não é simples coincidência (como procurei mostrar no capítulo anterior). O que ocorre, como venho procurando demonstrar ao resgatar a historicidade no surgimento destes personagens, é uma negociação intermitente entre aspectos históricos-sociais (as lutas pelos direitos civis, por exemplo) e as regras/práticas do desenho de HQs (técnicas) na determinação do produto final (revista de HQ).

Outro aspecto relevante ocorreu com a inclusão de coadjuvantes esporádicos. A coadjuvância revelou-se uma categoria muito interessante na análise. Os coadjuvantes são personagens que aparecem na história e não são nem vilões (antagonistas) nem heróis (protagonistas), são personagens que aparecem nos cenários, dialogam com os demais

personagens, são transeuntes, morrem em atentados, acidentes, são os profissionais de serviços do dia-a-dia do universo quadrinhístico e não possuem uma continuidade muito clara. Alguns destes, devido à frequência de aparição, ganham status similar aos dos heróis, sem sélos pela simples observância de não possuir poderes (em alguns enredos eles terminam se transformando em super-heróis), e que estão lá para criarem o clima melancólico, romântico, temeroso ou dramático que envolve ou liga os heróis e os vilões.



Fig. 4.39 e 4.40 – Detalhes de HQ com aparição de coadjuvantes esporádicos. No primeiro, um casal aparece enquanto criminosos correm pelo parque. No segundo, um recepcionista de uma academia de Boxe, tem um breve diálogo com o Demolidor. Em ambos os casos as aparições são únicas e demostram a ação do desenhista em conceber personagens negros, cenograficamente, sem nenhuma função no roteiro. Fonte: Revista Premium Grandes Heróis Marvel, n. 10, ago. de 2001, p.75; Superaventuras Marvel , n.01, p.24 jul. 1982.

Ao contrário dos super-heróis, vilões e coadjuvantes contínuos (que têm frequência de aparição regular nas revistas), os coadjuvantes esporádicos (fig. 4.39 e 40) são personagens criados totalmente pelos desenhistas ou roteiristas e não sofrem interferência quase nenhuma dos demais agentes envolvidos na produção da revista. São personagens fruto das mentalidades e do imaginário dos desenhistas (e destes principalmente), pois nem sempre é possível encontrar referências a eles nos roteiros. Estes personagens, portanto, estão um pouco livres dos processos de controle de produção que recai sobre os super-heróis. (Eles ainda estão suscetíveis às regras de desenho e composição, mas não à interferência dos editores e leitores). Vestimentas, aparência, gestos e personalidade são completamente moldáveis de acordo com as necessidades do roteiro e dos desejos dos desenhistas que os aproveitam para deixar escoar suas “veias criativas”. Observar a construção destas personagens é tão ou mais importante que averiguar a dos super-heróis e vilões, simplesmente pela frequência diferencial de seu processo criativo.

A aparição única também é relevante, particularmente, no caso da vilania (fig. 41 a 43). Um vilão de aparência única foi criado apenas para um clímax em uma revista/história a partir de uma necessidade de uma autor/desenhistas. Ele não quis ou não podia usar um vilão

conhecido por não ter o enredo ou o uso de outro personagem conhecido aprovado pelos editores. A inserção destes personagens esporádicos, porém, não ficam livres da estereotipia, seja pela dimensão estética (maneira de desenhar classes, como homens e mulheres; bandidos e empregados etc.), seja pela temática (de quem são eles), pois os critérios que definem personagens constantes e personagens esporádicos são distintos. Os primeiros têm maior controle coletivo, tanto dos editores e criadores, quanto do público que já os conhece. Já os esporádicos e de participação única, não. São produtos mais pessoais.



Fig. 4.41, 4.42 e 4.43 – Detalhes das HQs do Demolidor. Dois quadros (41 e 43) das edições n.10 e n.31 da Revista Superaventuras Marvel, com histórias do Demolidor, onde ele é atacado na rua por bandidos, sempre com a mesma formação: dois negros e um branco. O esquema se repete em várias edições, muitas delas seguidas. No quadro 42, o herói depois de perambular pelas ruas se depara com uma gangue, só de negros. Fonte: Superaventuras Marvel, n.10 e 31, p.49 e 10, 1983 e 1985; Revista Marvel Max, n.47, jul. 2007, p.49.

Nas histórias do Demolidor, foi possível identificar, em um intervalo de doze edições (publicadas entre os meses de 1979 e 1980 nos EUA e no Brasil entre 1983 e 1985) o uso, por parte do desenhista, de diversos antagonistas esporádicos (de aparição única) negros. São seis momentos, quatro deles em edições seguidas, onde há traficantes, bandidos de rua, ladrões e um estuprador, todos negros e detidos pelo Demolidor. Nas doze edições, o único momento onde o coadjuvante negro não era um bandido foi a aparição de um quadro com um funcionário, recepcionista de uma academia (Fig.4.40). Fatos: edições desenhadas por

diferentes desenhistas; situações e momentos históricos distintos; mesmo assim, uma recorrência na composição destas situações. Estes personagens não tinham nenhuma importância na trama da revista, apenas surgiram em uma ou duas páginas para justificar as cenas de ação benevolentes do super-herói cego. Então, há dois campos a se considerar: quando os personagens negros aparecem associados a uma situação necessária para a continuidade do roteiro e quando aparecem como elementos de cena, isto é, coadjuvantes cenográficos: aparições únicas, sem diálogo ou descrição. Aparições às quais nem conhecemos seus nomes ou propósitos. Mas são estas aparições que podem se tornar dados valiosos de análise, afinal, o que faz um desenhista inserir ou não um personagem negro numa cena? Ou é possível perceber esquemas de associação entre cenas temáticas e caracterizações étnicas dos personagens?

Quando contabilizamos o número de coadjuvantes esporádicos, inclusive, há uma distinção muito clara na associação de homens negros com crimes de rua e mulheres negras em atividades cotidianas como esposas, donas de casa, dançarinas, garçonetas e feiticeiras e não como assaltantes de rua, por exemplo Há, neste momento, um reforço do estereótipo do negro bandido, criminoso simples e desocupado, que espreita as ruelas da cidade em busca da prática do assalto. Obviamente, o lugar e o espaço urbano assumem a dimensão identificadora: Demolidor é um super-herói que atua no *Hell's Kitchen*⁹⁴, um bairro novo-iorquino que até a década de 1980, era um reduto de pobres e gays, famoso pela bandidagem, porém com maioria populacional de irlandeses e não de negros. A inserção destes coadjuvantes esporádicos negros é decorrente do estereótipo associado (e já reconhecido pelo leitor e pelo desenhista) de que os bandidos, de determinado subúrbio, deveriam ser negros.

É possível, portanto, perceber **tanto** 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; **quanto** como os quadrinhos se apropriaram da imagem negativa que circulava na sociedade em relação aos negros. 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 4.6). Entre as décadas de 1960 e 1980, o homem negro é representado sempre com cabelos volumosos e/ou retos. Cortes étnicos associados aos grupos culturais de defesa e fortalecimento da identidade afro-americana. Mesmo as mulheres, quando representadas, seguem os mesmos esquemas (afros do tipo *black power*). A partir dos anos de 1990 suas representações mudam, dando lugar a

⁹⁴ O Hell's Kitchen é um apelido de uma área entre as Ruas 34 e 59, e entre a 8^a Avenida e o Rio Hudson localizada entre os bairros de Clinton e Midtown West, em Manhattan, na cidade de Nova Iorque.

cortes bem aparados, sem volume, e cabelos grandes em *dread* e com pouca referência ao crespor dos cabelos. Não aparecem mais *black powers*, com raríssimas exceções, são cortes mais “comportados”. Inclusive, os personagens surgidos a partir desta década têm características físicas mais atenuadas em comparação com seus colegas de anos anteriores. (Os personagens antigos, que tiveram continuidade na publicação, mantiveram suas aparências e características físicas).



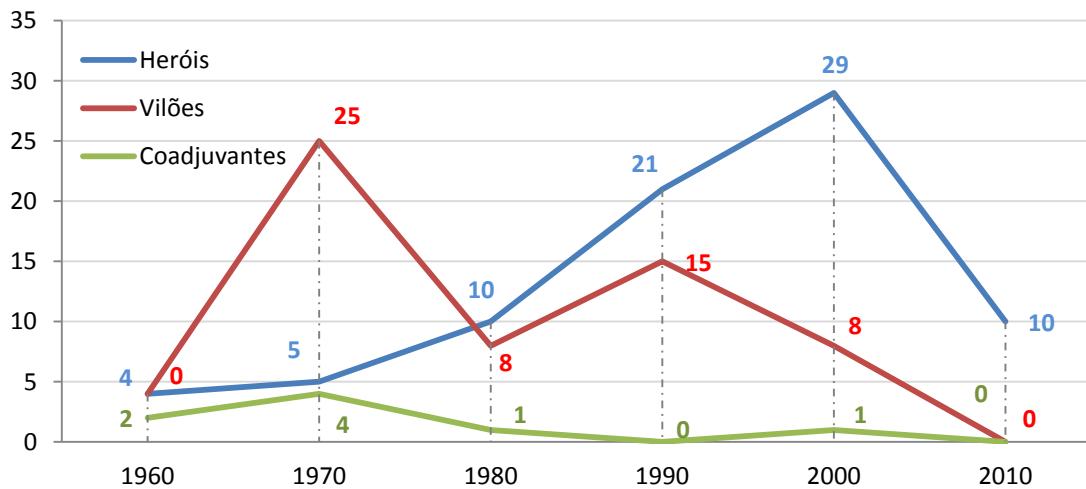
Fig. 4.44 e 4.45 – Detalhes de HQs. Algumas ambientações colocam personagens negros em situação de desprestígio em relação aos heróis. No primeiro quadro o Coisa é preso por policiais negros (sendo inocente). Na história de 16 páginas só há duas aparições de negro, no momento de sua prisão, onde os policiais são negros e quando está dentro da cadeia, onde há um jovem negro também preso. No segundo quadro, os moradores do bairro recriminam o Capitão América por impedir um vilão de derrubar uma favela. Fonte: Superaventuras Marvel, n.48, jun. de 1986; Capitão América, n.18, nov. de 1980.

Apesar de uma distribuição muito próxima em números de heróis e vilões (Tabela 4.2), ao distribuirmos estes personagens ao longo das décadas, percebemos como houve uma desigualdade entre estas categorias (Gráfico 4.6). Assim, apesar do percentual discreto, em relação ao total, até a década de 1980, a grande maioria dos personagens negros nestes quadrinhos era constituída de vilões. Uma clara associação da identidade negra com a criminalidade.

TABELA 4.2 – PERCENTUAL DE DISTRIBUIÇÃO DE PERSONAGENS NEGROS CONTÍNUOS

Tipo de Personagens	Quant.	Percentual
	—	%
Super-heróis	79	53,4
Vilões	60	40,6
Coadjuvantes	09	6
Total	148	100

GRÁFICO 4.6: TIPOS DE PERSONAGENS NEGROS CONTÍNUOS NA MARVEL COMICS POR DÉCADA⁹⁵



A presença destes personagens foi sempre simbólica, quase cumprindo uma lógica cotista nos grupos e com aparecimento esporádicos ou quando possuem destaque, envoltos em crônicas próprias que não se envolviam diretamente com os outros heróis (brancos). Outro aspecto diz respeito à mudança de representação fisionômica, relacionado à questão negra, isto é, quando ocorre a inversão ou descaracterização explícita de representação da etnia de um personagem. Na Marvel, foi possível identificar esta instância em duas situações com os personagens *Deathlok* e o Justiceiro (*The Punisher*). Estes dois exemplos, são situações de rejeição do público leitor da iniciativa dos editores/desenhistas de aproximar os personagens ou alterar seus vínculos com uma identidade étnica diferenciada (Negra, especificamente).

Deathlok foi um personagem criado em 1974. Consistia na ideia de um ex-soldado, já morto, que foi reanimado com o uso de um aparato cibernetico, tornando-se um zumbi ciborgue. Apesar de não haver referências à sua antiga aparência de vivo, *Deathlok* era retratado, visualmente, como um homem negro, apesar da aparência nefasta com o rosto queimado e a aparelhagem robótica. Outro aspecto que reafirma sua etnicidade é que ele tinha uma namorada negra. Como os quadrinhos deste período não apresentavam pares interraciais, (cujo primeiro só apareceu no fim desta década) havia um consenso, entre os leitores, de que se tratava de um herói negro. Entretanto, em 1990, o personagem reapareceu com uma história retratando sua origem e sua versão humana, antes do processo de robotização, em que

⁹⁵ 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.

sua aparência foi desenhada como a de um homem caucasiano, criando uma das maiores polêmicas em torno de um personagem que era claramente reconhecido como negro e foi descaracterizado. A ocasião reforçou o aspecto da aparência da cor da pele como elemento decisivo na compreensão de uma dimensão étnica, por parte do público (Fig. 4.46, 4.47). Já com o Justiceiro a situação foi inversa. Ele sempre se tratou de um personagem branco muito famoso pelas histórias violentas onde luta contra o crime organizado com todas as armas que um arsenal militar pode proporcionar. Coincidemente, um ano depois da mudança étnica de *Deathlok*, foram lançadas três edições onde o Justiceiro aparecia negro. O enredo foi desenvolvido para relançar outro herói negro da década de 1970, chamado Luke Cage, que foi introduzido na revista do Justiceiro para testar se ele era aceito. O argumento da história envolvia uma ocasião onde o Justiceiro sai com muitas cicatrizes faciais de uma luta, quando é ajudado por uma cirurgia plástica que modifica seu rosto, deixando-o negro (4.48, 4.49). A mudança despertou o ódio dos leitores que bombardearam a redação com cartas ameaçadoras e não demorou para que uma nova plástica facial recuperasse a tez branca do herói, apenas duas edições depois. A história aproveita para inserir um debate sobre a discriminação racial ao retratar policiais brancos espancando o justiceiro devido simplesmente ao fato dele ser negro (Fig. 4.50). O fato demonstra como estes personagens de quadrinhos são envoltos em ambientações rígidas que se configuram em torno dos seus perfis identitários, com fortes aspectos étnicos, que limitam as ações dos envolvidos, mesmo quando se estabelecem em torno de sistemas estereotípicos. Também, de como as iniciativas dos produtores de mostrar como seus quadrinhos não seriam espaços de discriminação (ao incluírem ou transformarem estes personagens em negros) foram rejeitados e modificados pela reação dos leitores.



Fig. 4.46 e 4.47 – Detalhes de HQs. Primeira aparição, em 1974, do personagem que sempre foi retratado como

um negro e cena emblemática em 1991 onde é mostrado que o Deathlok, antes do processo de reanimação cibernetica, era branco. Suas feições negras são explicadas na história como uma decorrência da explosão que o matou na guerra (queimando a pele).



Fig. 4.48 e 4.49 – Detalhes das HQs do Justiceiro. O rosto original do personagem e a versão negra, depois de uma cirurgia plástica (mantendo, entretanto, os olhos azuis).



Fig. 4.50 – Detalhes das HQs do Justiceiro. O simples fato dele ter se transformado em negro faz com que a polícia o detenha na rua e seja linchado pelos policiais sem motivo aparente, uma clara menção às práticas de perseguição racial.

Outra ambientação, referente à inserção de personagens negros neste universo de super-heróis da Marvel, é relativa à formação dos casais inter-raciais⁹⁶. Este tipo de

⁹⁶ O termo, em seu sentido inclusive mais correto, designaria também as relações entre diversos grupos “raciais” distintos e entre humanos e extraterrestres (prática frequente nos quadrinhos). Entretanto, aqui, por uma questão de circunscrição metodológica, é restrito apenas às relações entre negros e brancos.

ambientação é constantemente avaliado pelos pesquisadores que estudam a questão racial por atuar como um termômetro das políticas do racismo institucionalizado⁹⁷ e a percepção das práticas de discriminação: “[...] o maior preconceito ‘racial’ dirige-se contra quem namora ou se casa com gente de outra ‘cor’” (FRY, 2004, p.13), assim, é possível avaliar “[...] a evidência do lugar social dos ‘negros’ e do peso relativo da ‘cor’” (MOUTINHO, 2004, p.363). Moutinho (2004), em seu estudo doutoral, defendeu como é importante avaliar a mentalidade social a partir da produção artística de um determinado período, no caso, avaliando a produção literária que ambientava os casais inter-raciais nos romances de um determinado período histórico, extraíndo deles, as visões idealizadas e os tabus ambientados socialmente.

Esta lógica não se manteria consistente nos quadrinhos da Marvel, pois foram poucos os casamentos realizados e muito frequentes as trocas de casais. O primeiro casal inter-racial, surgido no fim da década de 1970, foi *Misty Knight* e *Punho de Ferro* (Fig.4.53). Segundo alguns autores (MOUTINHO, 2004) o casal formado pela ambientação do Homem Branco com uma Mulher Negra sempre teve maior aceitação (na literatura e na vida social) do que outras composições inversas (Homem Negro com Mulher Branca). Sempre se estabeleceu como um ideário sexual, fruto da exploração das políticas escravistas, de certa forma, este casal corrobora com a afirmação. Alguns anos depois, em 1983, surgiu um casal invertido (Homem Negro, Mulher Branca), *Manto* e *Adaga* (Fig.4.51), mas sua revista não dura nem um ano e é cancelada. As polêmicas envolvendo a dupla eram muitas: jovens drogados e um casal inter-racial tabu foram demais 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] trair Tandy [Dagger]* com *Tia* [uma mulher negra]) (Fig.4.52), estabelecendo uma maior aceitação com a relação homem-negro, mulher-negra). Na década de 1990 surgiu um breve romance entre *Forge* e *Tempestade* (Fig. 4.55), que também tem uma duração passageira e é substituído pelo binômio aceitável do casal negro, tendo em vista que *Tempestade* se casa com o *Pantera Negra*, posteriormente. 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.4.53). Outros casais já apareceram todos com ambientações passageiras: *M* e *James Madrox* (Fig. 4.56), *Bishop* e

⁹⁷ A exemplo da África do Sul, na política do Apartheid, onde havia leis contra o casamento de pessoas de “raças” diferentes, tais como o Ato de Imoralidade e a Lei dos Casamentos mistos, que não só proibiam o casamento, mas, inclusive, a manifestação do desejo sexual entre os indivíduos. (FRY, 2004)

Deathbird; Mancha Solar e Gasimyr; T'Challa e Nikki Adams. Os demais casais existentes são sempre com seus pares “raciais”.

Na década de 2010 surge uma ambientação inusitada nos quadrinhos *Runways*: surge Karolina Dean e Xavin (Fig.4.58). Xavin na verdade é um Scrull (alienígena) com poderes metamórficos. Mas Xavin gosta de assumir a aparência de um homem negro, às vezes, de uma mulher negra; desenvolve-se assim, um casal inter-racial que às vezes, pela preferência da Karolina, se transforma em um casal lésbico. (No mesmo grupo ainda aparece Nico e Alex Wilder, cujo romance é ainda mais passageiro, tendo em vista que Alex se torna um vilão e morre). E, quebrando todos os tabus, o primeiro casal gay inter-racial: Estrela Polar e Kyle Jinadu (Fig. 4.57), protagonistas do também primeiro casamento gay neste tipo de mídia.



Fig.4.51 – Capa da 1ª edição de Manto e Adaga. 1º casal inter-racial de uma formação tabu (homem negro com Mulher branca).



Fig.4.52 – Detalhes da HQ. Em 2010, Manto trai Adaga com Tia.



Fig.4.53 – Detalhe da HQ. Cena antológica: um beijo com o primeiro casal inter-racial dos comics de super-heróis da Marvel.



Fig.4.54 – Detalhe da HQ. Atualmente o único casal inter-racial da Marvel: Cage e Safira com a filha Daniele.



Fig. 4.55 – Detalhe da HQ. Ororo e Forge.



Fig. 4.56 – Detalhe da HQ. M e Madrox.



Fig. 4.57 – Capa da edição com o primeiro casamento gay da Marvel.



Fig. 4.58 – Detalhe da HQ. Lucy e Xavin, protagonistas de um situação tabu: uma relação gay, hétero e inter-racial, ao mesmo tempo.

O último ponto que considero no levantamento é a posição/localização física dos personagens negros nos desenhos, isto é, sua ambientação nas páginas. Nos quadrinhos de super-heróis é muito comum a produção de desenhos amplos que ambientam equipes e grupos de super-heróis ou apresentam um gama de personagens em conjunto. Estes desenhos que podem aparecer como páginas duplas dentro da revista, *splash pages* (desenhos que tomam uma página inteira sem quadros e em uma única cena), capas ou pôsteres. É comum, inclusive, compor um grupo, em um quadro dentro de uma página, mostrando sua formação/equipe. Nestas cenas se ambientam os personagens que assumem poses ou ações, conforme sua estrutura física e poderes. A disposição dos elementos humanos na página é uma escolha do artista-desenhista. Nestes casos é difícil haver interferência de roteiristas ou

editores, pois se trata de uma prática comum entre os desenhistas de exibir seu domínio de configuração na exposição dos personagens (valor muito cultuado entre os desenhistas) ⁹⁸.

Como são frequentes estes momentos tanto nas revistas como nas publicações oficiais sobre o universo Marvel, foi possível avaliar e mapear sua organização e perceber que quanto maior é o número de personagens desenhados no pôster, menor e mais distante é a personificação dos personagens negros. Nas equipes é possível identificar o aspecto cotista, havendo um ou dois (nos grupos maiores) personagens negros posando na composição (Fig.4.59 a 61). Nos casos analisados a frequência mostrou-se a mesma: o máximo de personagens encontrados em um único desenho que envolvesse uma diversidade de personagens da editora foi de cinco personagens, mesmo assim, com baixa frequência. Em 85% dos desenhos de pose, encartados nas revistas e compêndios do universo, apresentam um ou dois personagens negros no conjunto.



Fig. 4.59 a 4.61 – Pôsteres *pin-ups* dos super-heróis. Os pôsteres acima mostram como os personagens negros aparecem pontualmente, sendo incorporados numa dimensão de cota nos grupos. Com um integrante em grupos menores (Novos Mutantes e X-men) e às vezes, dois, em grupos maiores (Vingadores).

⁹⁸ Reveja no capítulo 3, o levantamento sobre os comentários de desenhistas profissionais acerca da “pose” dos personagens nos desenhos enviados para a revista Mundo dos Super-heróis.

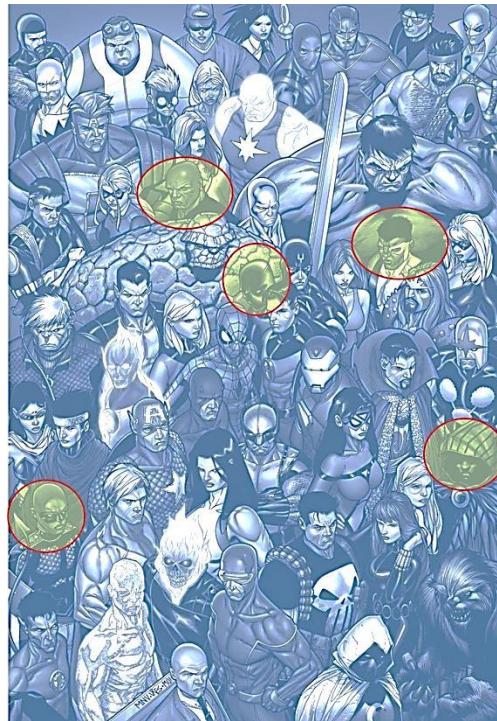


Fig. 4.62 – Pôster *pin-up* dos super-heróis. Entre os 59 personagens do poster, cinco dos espaços foram reservados para personagens negros. Não são maioria, mas é possível encontrar produções que apresentam um número maior de personagens negros retratados no conjunto.

As ambientações de personagens coadjuvantes também revelam como o estereótipo condiciona a ideia de lugar e espaço de identidade étnica. Há diversos momentos onde as situações envolvem pessoas na rua, numa lanchonete, escola ou parque com transeuntes ou com aparições únicas. A análise demostrou que quando a história/revista envolve um personagem principal negro ou uma equipe com algum membro negro de destaque, há uma frequência maior de aparição de coadjuvantes cenográficos negros e na ausência daqueles, isto é, em revistas onde não há protagonismo negro, também há uma diminuição da aparição de coadjuvantes cenográficos negros (Fig. 4.63). Há casos muito óbvios de espaços específicos de ambientação étnica. Em uma mesma revista, com poucas páginas de distância, é possível encontrar cenas onde só aparecem pessoas brancas (esquiando) e outras onde só aparecem pessoas negras (um bairro pobre), feitas pelo mesmo desenhista/roteirista e com os esquemas de espaços e locais próprios para cada grupo (Fig. 4.64, 4.65).



Fig. 4.63 – Detalhe de HQ. Na história com destaque para o herói negro Triatlo, aparecem os coadjuvantes cenográficos (quadro do meio), composta, entre a multidão, de sete pessoas negras, um número maior que o normal nestes tipos de ambientações quando a história não se refere a um personagem principal negro. Fonte: Super-Heróis Premium Homem Aranha, n.10, jul. 2001, p.138.



Fig.4.64 e 4.65 – Detalhe de HQ. Na mesma revista e história, com diferença de sete páginas aparece ambientações diferentes entre coadjuvantes de grupos étnicos distintos de aparição única. No primeiro quadro um grupo de amigos se encontra para esquiar, todos brancos. No segundo um carro com membros de uma gangue circula em um bairro pobre, onde todos são negros. Fonte: Revista Marvel Max, n.54, fev. 2008, p.82 e 89.

GRÁFICO 4.7: DISTRIBUIÇÃO PERCENTUAL DA ETNICIDADE



Com mais de 60 anos de história e mais de mil personagens fixos criados (se contar com os de aparição única ou esporádica, chega a mais de seis mil), as relações percentuais da presentificação de personagens negros no universo da Marvel Comics não são equilibradas. Se contarmos os casais inter-raciais, só existiram dez envolvidos com a identidade negra (e a grande maioria surgida nas últimas duas décadas). O universo de personagens da Marvel Comics conta, segundo o último guia oficial da editora (DeFALCO, 2008; 2010), com mil trezentos e vinte personagens (1.320). Esta contabilização leva em consideração apenas os personagens frequentes nos títulos. Ao contabilizar personagens de aparição única que foram nominados e com alguma relevância na história, o número chega há um pouco mais de seis mil e quinhentos personagens. Nesta contagem não foi levado em conta coadjuvantes esporádicos de aparição única, principalmente pela impossibilidade de registro e contagem. Os personagens referendados nos guias oficiais da editora são heróis, vilões, acompanhantes e seguidores que aparecem mais de uma vez em alguma das revistas. Na contagem tomando como base os guias oficiais da editora, surgiram, da década de 1960 até 2010, apenas cento e quarenta e oito personagens negros, correspondendo a 11,2% do número total de personagens da editora. Ora, um pouco mais de dez por cento do total de personagens (Gráfico 4.7).

Muitos dos estudos que se debruçaram sobre a questão étnica ou racial nos quadrinhos analisaram, sobremaneira, os quadrinhos undergrounds, independentes ou de tendência mais cômica, mostrando nestes trabalhos como o estereótipo é importante para o exagero da figura e da construção da comicidade, e que apesar de serem mais fortes nas décadas entre 1960 e 1980, continuam, nos tempos atuais, com a prática de retratar, a partir dos estereótipos negativos, características raciais com fins de paródia.

Os estereótipos, no caso dos quadrinhos de super-heróis da Marvel, ambientados como *mainstream* do mercado, não abusam dos estereótipos negativos, mas ainda assim se utilizam deles. Os estereótipos são mecanismos da reprodução do “social”. Quaisquer representações visuais que não se guiarem pela estereotipização criará uma lacuna no entendimento ou recepção por parte do público leitor e, antes mesmo de chegar a este, será barrado pelos níveis burocráticos de criação do material (no editor e diretoria da editora).

A estereotipia é, portanto, um mecanismo de construção dos elementos visuais e não são absolutos e/ou estanques. Sofrem variação do próprio processo de ajustamento e mudança social. Os criadores destes materiais podem não ter estes princípios em mente, mas conseguem captá-los a partir de seus pré-condiconamentos à reprodução do “social” (pelo contato com o público leitor e os veículos de comunicação de massa, tanto de informação quanto de entretenimento).

Estas ambientações dos personagens negros e sua estereotipia podem ser decorrentes da visão conjunta dos editores e leitores quanto ao protagonismo dos personagens negros. Segundo os editores: “Dá pra fazer negros comprarem gibis sobre brancos, mas era difícil fazer brancos comprarem gibis nos quais o personagem principal era negro” (HOWE, 2013, p.142). Assim, estas escolhas “raciais” eram pensadas para responder às pressões sociais dos grupos de militância política a favor da inserção equitativa do negro e a editora não ser acusada de “racismo” e, ao mesmo tempo, não perder sua clientela fiel e temperamental. As escolhas de inserção de personagens negros ou mulheres (e demais grupos minoritários – Vide Apêndice D, Tabela A1, para equacionar o surgimento das mulheres de grupos étnicos específicos como muçulmanas ou paquistanesas com os momentos históricos que estes grupos ganharam às manchetes de jornal) sempre se desenvolveram por vias de uma política de negociação, onde os desenhistas abusavam da criatividade para expor suas perspectivas segundo o modelo dos editores, onde o resultado final ora pendia para um lado, ora para o outro. Esta é uma das facetas de sua performance.

Tanto a reprodução quanto a estereotipização são sistemas que ocasionam a prática actante dos quadrinhos, ao qual me deterei a seguir.

CAPÍTULO 5

A ACTÂNCIA DA IMAGEM DESENHADA

5.1. UM RELATO PESSOAL DE QUANDO OS TUBOS DE TINTA E AS REGRAS DE PINTURA PROVOCARAM UM CONFLITO

Estávamos em 2008 e eu havia aprovado um projeto de produção de quadrinhos sobre a cultura afro-brasileira chamado AfroHQ na Fundarpe, através do projeto do fundo de Financiamento de Cultura do Governo de Pernambuco, o Funcultura. Durante o processo de preparo dos desenhos, me reunia semanalmente com os desenhistas para analisar os esboços e fazer ajustes nos enquadramentos, posicionamentos e demais elementos visuais das páginas. Como de praxe, neste tipo de produção, usamos muitas referências visuais, do cenário local de Recife e Olinda, como também do cenário humano, afinal precisávamos retratar diversas pessoas em diferentes momentos históricos em um álbum de apenas noventa páginas. Todos os desenhos estavam prontos e algumas páginas já coloridas e com balões de fala e narração quando nos demos conta de uma situação problemática pelos jornais: uma história em quadrinhos muito famosa estava sendo recolhida das escolas e das bibliotecas públicas. No ano anterior, havia circulado na mídia o caso do Ministério Público contra a versão em quadrinhos de Casa Grande e Senzala, movida pela ONG “Observatório Negro”:

MPPE analisa versão em quadrinhos de Casa-Grande & Senzala

A promotoria de Justiça com atuação em Defesa dos Direitos Humanos está analisando o teor da adaptação em quadrinhos da obra Casa-Grande & Senzala, escrita por Gilberto Freyre em 1933. Em uma audiência pública, realizada na tarde da última quarta-feira (26), o promotor de Justiça Westei Conde y Martin Júnior ouviu os argumentos da organização não-governamental Observatório Negro, que considera a obra em quadrinhos inadequada para crianças e adolescentes por apresentar uma versão distorcida e discriminatória da história do povo negro e indígena da época do Brasil Colonial. A coordenadora do Grupo de Trabalho sobre Discriminação Racial (GT Racismo), do Ministério público de Pernambuco (MPPE), a procuradora de Justiça Maria Bernadete Martins de Azevedo, na

abertura da audiência ressaltou a importância de se debater o tema em conjunto com outras entidades: “Não estamos discutindo a magnitude da obra de Gilberto Freyre e sim a aplicação de um material carregado de estereótipos dentro do meio educacional. Bernadete Azevedo destacou ainda que a revista em quadrinhos está contrariando a Lei Federal 10.639/2003, que torna obrigatório o ensino sobre história e cultura afro-brasileira nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, públicos e particulares. A revista em quadrinhos Casa-Grande & Senzala, de autoria de Estevão Pinto, é usada nas escolas das redes públicas de ensino, estadual e municipal, com o objetivo de popularizar a obra do sociólogo pernambucano Gilberto Freyre. Em 2007, o Observatório Negro ingressou com uma representação junto promotoria dos Direitos Humanos, questionando a adequação da obra que, na opinião dos representantes da entidade, reforça o preconceito racial por mostrar o negro em situações de subserviência em relação ao colonizador branco. “Na revista muitas vezes o negro é mostrado como animal de carga ou elemento de cobiça sexual do colonizador, no caso da mulher negra, situação que se estende também para o povo indígena, argumenta a advogada do Observatório Negro de Pernambuco, Rebeca Oliveira Duarte. A Fundação Gilberto Freyre, representada na audiência pelo advogado Nilzardo Carneiro Leão, destacou que a revista em quadrinhos tem a intenção de tornar a obra de Gilberto Freyre mais próxima da população, principalmente do público jovem. Outras entidades governamentais e não-governamentais também estiveram presentes na audiência pública, como a Secretaria de Educação do Recife, o Movimento Negro de Pernambuco, a Articulação Negra de Pernambuco, o Centro de Cultura Luiz Freire, a comissão de direitos humanos da Ordem dos advogados do Brasil e o Centro Dom Helder Câmara de Estudos e Ação Social (CENDHEC) e o Movimento Nacional de Direitos Humanos (MNDH) seção Pernambuco. Todos expuseram suas opiniões sobre o assunto. Diante da complexidade do procedimento e da quantidade de subsídios colhidos durante a audiência, estudaremos qual o melhor encaminhamento para se dar ao caso”, afirmou o promotor de Justiça Westei Conde y Martin Júnior, que a partir de agora analisará todas as considerações em conjunto com a promotoria de Educação. (MPPE..., 1999, [s.p.]).

A ação, que resultou na retirada da versão em quadrinhos das bibliotecas públicas, por conta da decisão do Ministério Público, foi motivada por duas imagens em especial que sempre apareciam no discurso da ONG: uma de um menino branco cavalgando um menino negro e outra onde uma mulher negra aparece com o seio à mostra. Aquela situação despertou um temor sobre o nosso trabalho, pois havia muitas cenas de referência aos corpos negros no AfroHQ. Havíamos previsto submeter o material a avaliação de diversas pessoas envolvidas com a questão afro-brasileira, em sua maioria professores e pesquisadores universitários. E, ao tomar conhecimento da decisão e devido ao material se voltar

exclusivamente para a questão negra, submetemos os originais à avaliação de algumas pessoas ligadas aos líderes de comunidade e as ONGs que atuam junto ao movimento negro.

Uma semana após entregar os desenhos para avaliação, houve uma reunião com as desenhistas, o roteirista e os representantes de movimento que discorreram sobre a apreciação do material. Nos comentários não havia nenhuma menção à qualidade da história e do roteiro, mas uma série de críticas negativas às imagens. Um dos primeiros aspectos foi que os corpos dos homens negros eram todos musculosos e os das mulheres, sempre magros. Outro dos questionamentos fazia referência aos cortes de cabelo: “Porque todos têm o mesmo tipo de corte?”, questionou uma das militantes. “Não há outra maneira do cabelo crespo aparecer?”. Esta consideração também foi feita sobre os tons de pele, que eram uniformes e “muito claros” nos mais de vinte personagens que apareciam no álbum. No fim, todas as considerações eram relativas aos aspectos visuais de como os personagens foram desenhados e de como a forma de desenhar a estrutura corporal, a silhueta, a forma do cabelo ou o tom negro da pele incomodavam o grupo na sua representação. No fim, as desenhistas ficaram muito incomodadas pelas falhas apontadas pelos analistas terem sido contextualizadas pelo fato de “não serem negras” e, por isso, não saberiam desenhar pessoas negras de maneira apropriada.

Quando as desenhistas foram questionadas sobre o processo de construção do desenho, revelaram que usaram como referência imagens de personagens negros de outras histórias em quadrinhos conhecidas. Elas usaram como referência aquilo que liam, principalmente quadrinhos de super-heróis da Marvel. Por mais que as desenhistas conhecessem pessoas negras e soubessem desenhar independente de referências, havia uma preocupação em usar outros materiais consolidados como base e uma tendência a reproduzir, como molde e forma, a estrutura dos desenhos dos corpos humanos e personificações étnicas contidas naqueles revistas. A cor da pele e o tipo de cabelo retratados eram aspectos derivados de um esquema padronizado de representação: primeiro decorrente dos três tubos de aquarela que usaram para pintar: o n.492, *Terra D'ombra Bruciata*; o n.493, *Terra D'ombra Naturale*; e o n.278, *Terra de Siena Bruciata*. Os tons de marrom que as desenhistas usaram foram aqueles que a loja de material de arte disponibilizou para a compra. Uma tinta importada (italiana) não era fácil de achar. Tanto o dono da loja, quanto as desenhistas, acharam que os três tubos de tinta marrom seriam suficientes para criar padrões e tons diferentes de pele no material (Fig. 5.01, 5.02). Mas não foi o que nossa leitora crítica achou. Ela, inclusive não viu três tons de marrom, mas apenas um. E aquele tom não representava a negritude ao qual o álbum almejava. “Porque as peles não são pintadas de preto?” A “claridade” dos tons,

fortemente criticada e associada a uma prática racista das desenhistas, foi decorrente não de sua visão de mundo caucasiana, mas da técnica empregada para colorir os desenhos. A tinta de aquarela é um pigmento aquoso, famoso justamente pela transparência e leveza que proporciona à pintura. Tecnicamente as desenhistas aprenderam que o pigmento preto não deve ser usado para cobrir, em totalidade, os corpos, pois dificulta, no trabalho colorido, a obtenção do volume. Usa-se o preto com parcimônia sobre camadas de outros tons e jamais como pigmentos puros e direto. Ainda assim, suas desculpas técnicas não foram suficientes para justificar a razão dos negros não serem tão escuros quanto deveriam. Em relação ao formato dos cabelos, foi decorrente do esquematismo dos traços aprendidos nas aulas de desenho: “cabelo crespo se faz assim: pequenos arcos ladeados e justapostos”. As desenhistas não visavam retratar os negros do álbum de maneira estereotipada, simplesmente seguiam os esquemas consolidados de representação, tanto material (os pigmentos) quanto visual (traços padrões), que em suas origens, nas aulas de desenhos, são formas consensuais de representação. Depois da avaliação, boa parte dos desenhos foi refeita e se gastou meses idealizando esquemas diferenciados de cortes de cabelos crespos para incorporar aos personagens às críticas feita pelos militantes. Afinal, nem eu e nem as desenhistas queríamos que nosso álbum fosse retirado das bibliotecas depois de meses de dedicação em sua produção. A experiência resultou em um trauma para as desenhistas que tiveram suas mentalidades associadas a valores que não compartilhavam (ao serem acusadas de racismo) e que foram despertados pela natureza dos materiais que usaram na produção de seus desenhos e nas técnicas que aprenderam.



Fig. 5.01 e 5.02 – Tubos de Aquarela de tons marrons usados para colorir os personagens negros de AfroHQ e cena interna de um quadrinho da revista. O tom da pele foi determinado pela tinta que por sua vez foi decorrente do estoque disponível na loja de materiais de pintura que foram escolhidas pelo gerente como acervo para a venda. Uma cadeia de acontecimentos de origem material que resultaram numa depreciação raciológica quando a produção desta HQ.

Nossa leitora militante tinha um olhar crítico e apurado e era tendenciosa em buscar as referências preconceituosas ou degenerativas sobre a imagem da pessoa negra. Apesar de

seu rigor, seu olhar avaliativo trouxe (de maneira exagerada) o olhar do leitor de quadrinhos, frequente ou esporádico, especialista ou leigo, que gera representações sobre aquilo que vê representado e associa a culpa (positiva ou negativa) aos produtores.

O leitor de quadrinhos, frequente e especializado, por algum motivo que ainda se desconhece, torna-se um aficionado pelas edições. Há uma tendência crescente de que este leitor se torne um colecionador e um leitor voraz de tudo o que é publicado. O único empecilho é a quantidade de dinheiro. É este detalhe que determina quantas edições serão lidas e com que frequência. As necessidades de acompanhamento das edições e os poucos recursos disponíveis levam estes leitores aos sebos. Espaços de compartilhamento de edições antigas e recentes, todas usadas, já lidas, mas com estágios de conservação adequados para uma segunda leitura. Estes espaços são câmaras de conservação temporal. Todas as edições já publicadas estão lá. Separadas por títulos, por tamanho, raridade ou temas especiais. Os sebos nos atestam que há um tipo de leitor que só se interessa pelo entretenimento imediato da leitura destes materiais e os descarta para conseguir mais fundos que amortizem o impacto da leitura de novo títulos. Este leitor é tão fanático quanto outro que as coleciona, a diferença é que ele é mais esperto e gerencia melhor seus recursos financeiros. E, é graças a estes leitores cuja posse é desprendida, que os colecionadores podem completar suas coleções e resgatar edições que foram lançadas antes mesmo de saberem que se interessavam por estas leituras. Entre estes frequentadores há aqueles que só compravam edições que estivessem perfeitas, intactas, e de preferencia, ensacadas ou invioladas. Há outros ainda que compram edições duplicadas, uma pra a leitura, outra para o arquivamento inviolável. Há aqueles que só compram edições com histórias importantes. Algo, inclusive, muito complicado de definir, pois pode ser um casamento, uma morte, uma ocasião onde um bordão foi dito pela primeira vez ou uma edição em que um desenhista em específico concebeu visualmente um personagem ou realizou mudanças de algum nível, enfim, muito difícil de mapear. Há ainda aqueles que são desenhistas iniciantes e buscam material de referencia para seus desenhos. Obviamente procuram reproduzir os traços dos desenhistas e personagens que mais agradam e desenvolvem uma escola/estilo. Nos cursos de desenho de HQs é quase que obrigatório que os professores levem edições e mandem seus alunos reproduzirem. São os velhos esquemas: “veja como ele faz este musculo”; “Veja como ele desenha a mulher”; “Veja como ele faz o cabelo”; “Olhe o cenário deste aqui”; “Você precisa fazer igualzinho”; “Não, você não tá fazendo certo. Estude mais”; “Veja as referencias dos desenhos de fulano e beltrano, tá vendo como ele posiciona o corpo do herói? É assim eu tem que ser feito!”.

Minha experiência no acompanhamento destas desenhistas permitiu enxergar aquilo que Callon (2008) chamou de “Agenciamento Sociotécnico”, isto é, não é uma questão de saber se havia ou não intenção de desenhar daquela forma, de usar uma só cor de pele, mas de perceber as múltiplas situações actantes “capazes de fazer, de pensar e de dizer, a partir do momento em que se introduz nestes agenciamentos, não só o corpo humano, mas os procedimentos, os textos, as materialidades, as técnicas, os conhecimentos abstratos e os formais [...]” (CALLON, 2008, p.309). A produção de quadrinhos envolve um encadeamento de situações actantes que podem, cada uma a sua maneira, explicar sua forma e dinâmica.

As representações visuais de gênero e “raciais” nestas HQs e nas que analisei neste trabalho são utilizadas pelos grupos políticos e organizações sociais de direitos civis para promover ações de valorização ou ratificação de denúncias sobre os processos de discriminação, buscando implementar mudanças nas leis e na conscientização da população.

Este objeto (história em quadrinhos) mesmo se tratado como objeto uno (uma revista de HQs específica) contém em si uma gama ampla de coletivos actante (ou grupos) que o condicionaram no passado, interagem no presente e estão abertos a nova inclusões no futuro. A seguir busco destrinchar como se apresenta o ambiente deste coletivo actante, com base nos dados empíricos dispostos nos capítulos anteriores.

5.2. HQ: DE OBJETO A ACTANTE

O que procurei fazer nos dois capítulos antecedentes foi seguir os passos dos produtores dos quadrinhos e das publicações em torno de um aspecto específico da representação visual na tentativa de entender como estruturam suas imagens constituintes. Eu não tive acesso aos materiais que utilizaram na construção de suas imagens (como tive na da AfroHQ), assim não poderia identificar quando o formato ou a constituição de determinado aspecto da produção de HQ fosse ativada pela dimensão material. Apesar de ser fácil apontar quando a produção foi decorrente de aparato tecnológico (como no uso de softwares de edição de imagem e das fotografias para “desenhar” e colorir as HQs). Por isso, naqueles levantamentos dos capítulos 3 e 4, principalmente, detive-me apenas na dimensão imagética contida na produção. Acompanhei apenas um dos caminhos pelo qual a produção seguiu, onde a imagem é construída pela apropriação dos elementos do cotidiano particularmente vivenciado ou propagado pelos veículos midiáticos. Assim como Latour (2000), ao estabelecer seu panorama sobre como os cientistas fazem ciência, partiu “da mais simples das

situações possíveis: a situação em que alguém faz uma afirmação e o que acontece quando outros acreditam nela ou não" (LATOUR, 2000, p.40). Ora, as HQs buscam convencer seu público que aquele entretenimento fantástico é verossímil, por isso se reveste de tantas máscaras de reprodução do "social". Apesar de Latour se referir a "sentenças", faço um exercício de enxergá-las enquanto imagens (obviamente com o intuito de garantir a aplicação ao meu objeto). As imagens desenhadas, quando construídas, se estruturam enquanto sentença: "esta é a aparência de um vilão forte", "Uma super-heroína negra deve ser desta forma e com estes poderes" etc.; E, assim como em Latour, não estive completamente interessado em analisar a qualidade das informações (só brevemente a título de posicionamento), mas de mapear suas transformações, particularmente nas mãos dos indivíduos e na própria dinâmica das publicações. As mudanças ou invariâncias não dependem apenas das vontades dos sujeitos envolvidos com a produção, mas de uma negociação entre a lógica interna das revistas, a avaliação dos editores, a vontade e visão de mundo dos desenhistas e a avaliação dos leitores (e da sociedade enquanto opinião pública). Da mesma forma que na prática dos cientistas, a

[...] literatura tornar-se mais técnica ao arregimentar cada vez mais recursos.
 [...] Quanto mais técnica e especializada é uma literatura, mais "social" ela se torna, pois aumenta o número de associações necessárias para isolar os leitores e forçá-los a aceitar uma afirmação como fato. (LATOUR, 2000, p.103).

Os quadrinhos de super-heróis se tornam mais reais e verossímeis, ricos em referências reais mescladas ao seu universo fantasioso, que só o leitor e assíduo consumidor sabe discernir quando e quanto de um está no outro nas composições às quais se depara nas revistas ao se apropriarem do discurso do cotidiano. É um tipo de retórica tal como aquela descrita e aplicada por Latour aos cientistas. Apesar das imagens desenhadas não serem imagens científicas, elas caminham no mesmo sentido: buscam convencer seu leitor de que elas contêm uma verdade, por mais abstrata que pareça ser. E o grande aspecto é que o público, em princípio, não se sente desafiado a analisar a veracidade de seus argumentos (como num texto científico), mas comporta-se de maneira bem semelhante. Os leitores tendem a ser criteriosos e estão atentos a tudo que acontece no material. Eles avaliam tudo, cada detalhe e são críticos quando se deparam com erros de continuidade ou particularidades que não se sustentam pela argumentação (textual ou visual) apresentada. Ao contrário do texto científico que provoca muita aderência, a imagem desenhada é criteriosamente avaliada pelos leitores. É possível sentir este clima nas sessões de carta das revistas (Fig. 5.03, 04).

No capítulo 3 apresentei alguns momentos onde a editora Marvel Comics buscava a opinião pública (da mídia e de seus leitores) para orientar as mudanças e ajustes na produção de seus quadrinhos; na durabilidade ou surgimento de integrantes no universo; no cancelamento ou surgimento de novos títulos. Este procedimento é bem comum entre os produtos midiáticos. A audiência (como instrumento de venda) é fator determinante na durabilidade de um produto e em suas escolhas criativas, como bem se sabe. O levantamento estatístico agia como mecanismo actante na produção destes materiais. A editora não apenas recomendava pesquisas de opinião e usava as sessões de carta como instrumento de avaliação, como também disponibilizava questionários de avaliação como encartes nas revistas (Fig. 5.05).

As sessões de carta eram um termômetro de tudo o que acontecia no universo dos quadrinhos e um local de interação com os leitores. Estes sempre se sentiram muito à vontade para se manifestar nestes espaços.

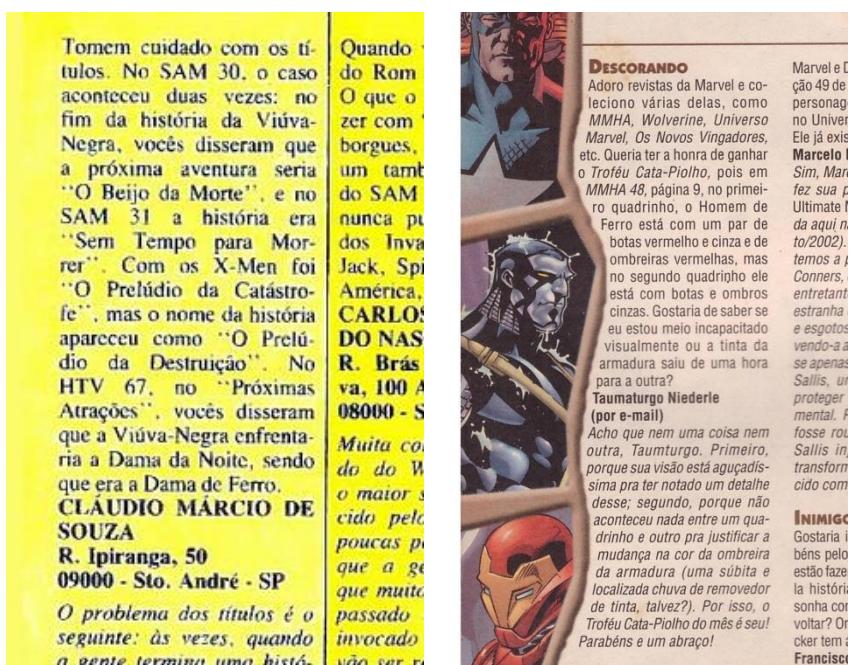


Fig. 5.03 e 5.04 – Sessão de cartas nas HQs. Controle de qualidade dos fãs gerenciando todos os elementos da história, dos subtítulos aos erros de artefinalização. Na primeira imagem, a carta de um fã relata os erros de continuidade entre os títulos das histórias dos personagens; Na segunda, uma variação de cores no uniforme do super-herói é descoberta. Fonte: Superaventuras Marvel, n. 36, jun. 1985; Homem Aranha Marvel Millenium, n.66, jul. 2007.

ASSINALE SUAS RESPOSTAS NOS QUADRINHOS EM BRANCO.							
1. Há quanto tempo, aproximadamente, você compra revistas MARVEL?							
Há menos de 6 meses	<input checked="" type="checkbox"/>	1					
De 6 meses a menos de 1 ano	<input type="checkbox"/>	2					
De 1 ano a menos de 3 anos	<input type="checkbox"/>	3					
De 3 anos a menos de 5 anos	<input type="checkbox"/>	4					
Há 5 anos ou mais	<input type="checkbox"/>	5					
2. Você freqüenta bancas de revistas:							
Uma vez por mês	<input checked="" type="checkbox"/>	1					
2 a 3 vezes por mês	<input type="checkbox"/>	2					
Uma vez por semana	<input type="checkbox"/>	3					
Mais de uma vez por semana	<input type="checkbox"/>	4					
3. No último mês você comprou:							
Revistas MARVEL que estão nas bancas	<input checked="" type="checkbox"/>	1					
através de cartaz de banco	<input type="checkbox"/>	1					
venda a revista na banca	<input type="checkbox"/>	2					
o jornalista avisa	<input type="checkbox"/>	3					
através de amigos	<input type="checkbox"/>	4					
anúncio em revistas	<input type="checkbox"/>	5					
4. Qual das revistas, você compra mais?							
Captain America	<input type="checkbox"/>	8					
Heróis da TV	<input type="checkbox"/>	9					
Homen-Avião	<input type="checkbox"/>	10					
Incrível Hulk	<input type="checkbox"/>	11					
Super-heróis	<input type="checkbox"/>	12					
Super-heróis MARVEL	<input type="checkbox"/>	13					
Almanaque	<input type="checkbox"/>	14					
5. Na maioria das vezes, como você compra as revistas MARVEL?							
Vai pessoalmente comprar, sempre na mesma banca	<input type="checkbox"/>	1					
Vai pessoalmente comprar, mas nem sempre na mesma banca	<input type="checkbox"/>	2					
Pede para alguém comprar para você	<input type="checkbox"/>	3					
Outra forma - Qual?							
6. Nos últimos meses, você se lembra se algum dos fatores abaixo tem interferido na sua decisão de comprar as revistas MARVEL?							
	Não tem nenhum interferido	Desenvolvendo ou pouco a compra	Motivando ou pouco a compra				
Visual da capa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16			
Aumento de preço	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17			
Atraso no lançamento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18			
Cartaz de banca	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	19			
Comentários ouvidos sobre a revista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20			
Destaque da revista na banca	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	21			
Falta de estoque na banca	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22			
Personagens anunciamos na capa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23			
Os autores dos desenhos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24			
7. Quantas pessoas além de vocêitem o seu exemplar da revista MARVEL?							
25-26							
8. Dê uma nota de zero a dez para os heróis das revistas MARVEL abaixo, conforme sua apreciação de cada um deles:							
Nota	Nota						
Homen de Ferro	28-Kull	38-39					
Kazar	30-31 Surfista Pretedo	40-41					
Hulk	32-33 Cristal	42-43					
Quarteto Fantástico	34-35 Cavaleiro da Lua	44-45					
Estranho	36-37 Pantera Negra	46-47					
9. Quanto você gosta das seções das revistas MARVEL?							
Marcos um X na coluna zero se você não gosta e dê notas de -1 a -3 se você não gosta e de 1 a +3 se você gosta de cada uma das seções:							
	Não gosta	Indiferente	Gosto				
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Próximas atrações							
Conversa com leitor	<input type="checkbox"/>						
Viagem responde	<input type="checkbox"/>						
Seção de cartas	<input type="checkbox"/>						
Dicionário MARVEL	<input type="checkbox"/>						
10. Você compraria as revistas MARVEL?							
	Compraria	Não compraria					
Se elas fossem quinzenais, com	Contaram provavelmente	Provavelmente, contaram					
menos páginas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	4	53	
Em edições especiais, com mais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	2	54	
apresentações coloridas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	4	55	
11. Você gosta de histórias com continuação?							
Não	<input type="checkbox"/>						
Sim	<input type="checkbox"/>						
11.1 Quanta história com continuação você acha que pode ter numa revista MARVEL?							
Uma	<input type="checkbox"/>						
Duas	<input type="checkbox"/>						
Mais de duas	<input type="checkbox"/>						
	56						
SEUS DADOS PESSOAIS							
12. Sexo: 57. Idade: 58. 17. Renda pessoal mensal:							
14. Você é estudante?							
Não <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/>	2	59					
14.1 Se Sim: e o curso que freqüenta é:							
1.º grau	<input type="checkbox"/>						
2.º grau	<input type="checkbox"/>						
Pós-vestibular	<input type="checkbox"/>						
Superior incompleto	<input type="checkbox"/>	60					
15. Qual é seu nível de instrução?							
Primário Incompleto	<input type="checkbox"/>						
Primário completo	<input type="checkbox"/>						
Ensino incompleto	<input type="checkbox"/>						
Ensino completo	<input type="checkbox"/>						
Colégio	<input type="checkbox"/>						
Ensino completo	<input type="checkbox"/>						
Superior incompleto	<input type="checkbox"/>						
Superior completo	<input type="checkbox"/>	61					
16. Você exerce alguma atividade remunerada? Não <input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/>	2	62					
16.1 Se Sim: qual a sua ocupação ou função atual?							
Televisor	<input type="checkbox"/>						
Rádio (incluso de carro)	<input type="checkbox"/>						
Banheiro	<input type="checkbox"/>						
Automóvel	<input type="checkbox"/>						
Empregada mensalista	<input type="checkbox"/>						
Aspirador de pó	<input type="checkbox"/>						
Máquina de lavar roupa	<input type="checkbox"/>						
	70						
	71						

Fig. 5.05 – Formulário de pesquisa disponibilizado em uma HQ. Questionário de avaliação encartado dentro de uma revista de histórias em quadrinhos. Assim como a matriz da editora Marvel promovia estudos de opinião pública sobre personagens e leitores, a editora Abril também começou fazer alguns levantamentos para guiar sua política editorial. Fonte: Revista Superaventuras Marvel, n. 25, jul., 1984.

É neste momento que nos deparamos com um dos espaços agenciais. A HQ torna-se actante quando causa uma controvérsia. Quando coloca a realidade e a verossimilhança em risco. Quando faz com que os envolvidos modifiquem o curso de suas ações (retomem os exemplos da mudança racial no Justiceiro, cancelada em três edições devido à reação dos leitores ou do deslocamento do Pantera Negra para as Savanas Africanas visando sua não associação com os movimentos revoltosos do grupo homônimo nos EUA ou, ainda, o lançamento de três títulos exclusivamente dedicados às personagens femininas na ocasião do fervor midiático em torno dos protestos feministas neste país). A TAR/ANT propõe que se pense em termos de dinâmica processual e nos ambientes pelos quais se formam associações. Apesar de suas bases iniciais se referirem à ciência e à prática científica, ao direcionar a atenção para o papel que os artefatos têm nas relações entre os humanos e os não-humanos, o exercício aqui foi replicar a lógica no entendimento de outras situações que envolvem as HQs.

São os deslocamentos e traduções (*translation*, Cf. LATOUR, 2005) que permitem identificar os pontos nodais da rede de associações que se formam e intervêm na relação entre humanos e não-humanos. Há uma realidade múltipla pelo qual as imagens construídas nas HQs tanto se referendam em ideologemas com natureza axiológica (conforme descritas por Viana [2005]), tanto são espaços de propagação de ações que se referem a grupos isolados, tanto quanto espaços de uma constituição amorfa que toma como base o senso comum,

midiatizado. O que temos é o estabelecimento de uma ação performática que dialoga com tudo o que acontece ao seu redor e cujo objetivo primal é manter-se em consumo. Não é um consumo que se sustenta exclusivamente na ideia de ganhos e vendas, simplesmente, mas que também não os deixa de fora da relação. Há ações que vão contra a hegemonia e que vão testando a resistência dos demais envolvidos (mídia, eleitores, governo) quanto às iniciativas de ordem pessoal (críticas políticas, ações em defesa de grupos minoritários etc.). A definição de ambiente natural estabelece os padrões aceitáveis pelos quais a concepção visual do que é um negro, uma gorda ou uma mulher latina, se estruturam. Trata-se de um esquema de negociação destes padrões com os envolvidos, sem um sentido único; muito mais, uma circulação auto engendrada pelos parâmetros de que se utiliza.

Os desenhistas usam fotografias do cotidiano para desenhar, cada vez mais frequentemente e de maneira mais intensa. Há momentos que a fotografia não se insere como um recurso, mas é o produto final pelo qual a imagem é reorganizada, mantendo um diálogo entre as necessidades fantásticas do roteiro e sua ambientação do coetâneo (Fig. 5.06). Cenários que se refiram a locais reais, passíveis de verificação, que não se utilizam de referencial fotográfico, serão descartados pelos editores, e se passarem por estes, pelos leitores. O que leva os desenhistas a modificarem sua forma de produção. Desenhar hoje é fotografar. O que levou a fotografia a desempenhar um papel decisivo na constituição destas produções (como já mencionado), tanto no que diz respeito à materialidade (por incluí-la no desenho), tanto no aspecto da fotografia enquanto recorte de realidade, cena enquadrada e intuitivamente associada a algum valor.

A reprodução do “social” e sua constituição estereotípica podem ser entendidas como aspectos de rediscussão aos moldes da “Caixa Cinza” (LATOUR, 2000), tanto nos quesitos de modalidade positiva, quanto negativa. A natureza da representação visual de gênero e de grupos étnico-raciais é tão irregular que só pode ser entendida (sem um recorte temporal e espacial) por vias dos processos de associação. Os quadrinhos de super-heróis da Marvel funcionam como mediadores. Não podem ser tratados simplesmente como instrumentos de transporte do “social”. Eles se engrenam em um circuito que provoca actâncias de múltiplas ordens: Em nível material: (1) gerenciam os moldes que condicionam o desenho dos corpos e a percepção de distinção de gênero; (2) estabelecem os meios que orientam a prática de construção de novas HQs (“quadrinhos brazucas”); (3) estabelecem uma demanda crescente de dependência da fotografia (tanto como referência, quanto como meio direto de produção do material); e (4) limitam e gerenciam as ações de seus próprios criadores. E, em nível “social”: (1) levam os indivíduos a incorporarem e reproduzirem, em diferentes graus, os

valores defendidos pelos seus heróis (e vilões); (2) Estabelecem (ou adiantam) situações de conflito social (ou de debate político) em torno de um tema “social” retratado na HQ.



Fig. 5.06 – Detalhe de uma HQ. Neste recorte, o destaque para as cenas criadas sobre imagem fotográfica (que foi desfocada no fundo do cenário, mas corresponde a ambientes reais da cidade de NY). Toda a história do Quarteto Fantástico, nesta edição, segue este padrão. Não é mais o lápis e a borracha que determinam o tipo de desenho, mas a capacidade técnica de gerenciamento de imagens fotográficas, seus softwares de edição e a capacidade de deslocamento do desenhista em registrar as imagens ou capturá-las de alguma forma pela internet (como citado no cap. 3). Fonte: Homem Aranha Marvel Millenium, n. 66, jul. 2007, p.77.

São suas traduções (no sentido Latouriano) que impregnam as traduções (no sentido linguístico) (o que poderíamos enxergar com um fluxo das traduções) dos materiais ao circularem em outros ambientes sociais diferentes de suas regiões de origem, como no caso do Brasil. Houve diversos momentos em que mudanças foram realizadas na republicação. Mudanças tanto textuais quanto de imagem (Fig.5.07 a 5.10). Estas mudanças e ajustes se realizaram porque os editores (da ed. Abril) sabiam que o material poderia ocasionar situações de crítica política ou serem acusados de doutrinação ou propagação de “ideologias” comunistas. Estes são exemplos de quando os autores conseguem inserir suas visões de mundo e ideias no material e, por alguma razão, eles passam pelos olhares atentos dos editores. A Marvel ficou famosa por ter editores que fiscalizam tudo na produção dos

desenhos, mas muita coisa passava pelos olhares atentos⁹⁹, de críticas aos próprios editores da Marvel, críticas ao governo atual e concepções políticas dos autores. Como já mencionado: os quadrinhos, ao mesmo tempo, podem ser instrumentos conservadores e liberais.

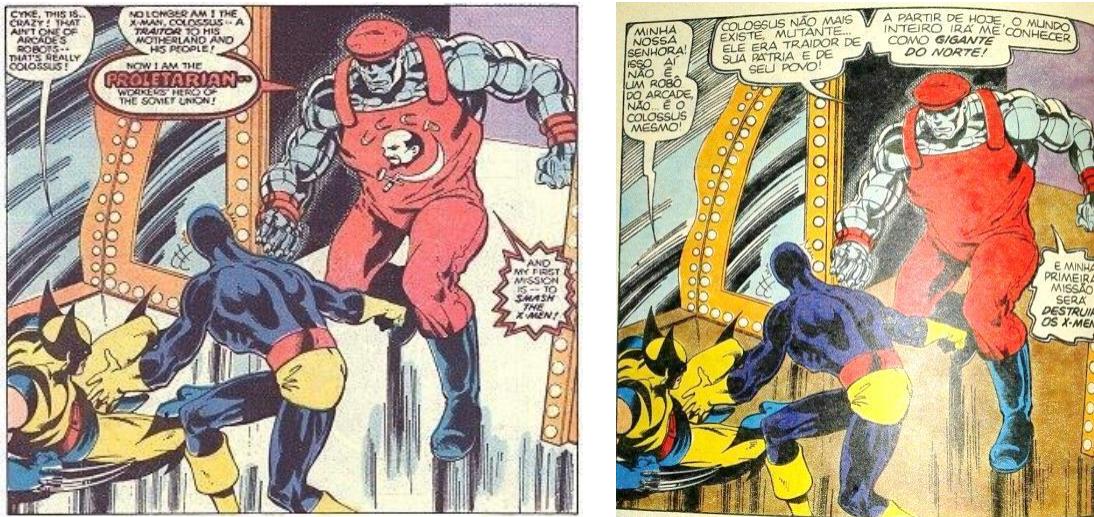


Fig. 5.07 e 5.08 – Comparação de duas cenas de HQ, original e republicação brasileira. A primeira imagem é uma cena de The Uncanny X-Men, n.123 de jul de 1979 e a segunda, a republicação no Brasil em 1983. A república sofreu ajustes tanto em aspectos textuais quanto nos elementos das imagens com a retirada do rosto do presidente soviético e os sinais da bandeira da URSS. O Brasil vivia o período do Regime Militar no governo de João Figueiredo. A decisão da editora em modificar os aspectos dos desenhos atesta como um simples quadro de uma imagem desenhada poderia criar uma situação política inapropriada para a editora Abril, apesar de o personagem ser um vilão na ocasião. Há duas considerações possíveis: os editores comungavam dos valores comunistas e não queriam que estes ficassem associados a vilania ou queriam se abster de qualquer menção direta a estas questões políticas.



Fig. 5.09 e 5.10 – Comparação de duas cenas de HQ, original e republicação brasileira. Nesta sequência de o Incrível Hulk (N.256, 1980), há falas no original (inglês) que mencionam ideais marxistas ao dizer (quadro 2): “livros velhos que mandam o povo lutar e matar pela terra”. Na 2ª versão: “vocês não repartem terra”. No aspecto original, Hulk critica o marxismo, inclusive, colocando que um menino morreu pelo livro. Já na tradução, o editor não quis colocar as ideias marxistas como a razão da crítica do Hulk e da morte de um menino.

⁹⁹ O vocalista da banda Pet Shop Boys foi editor da Marvel na Inglaterra e tinha a função de barrar na república das edições no Reino Unido as cenas que apresentavam mulheres muito sexualizadas.

inocente.

Latour estabelece que uma abordagem baseada em redes deve se situar nos momentos de controvérsias (fato em ação), nos momentos de circulação na rede e, que as estabilizações (da natureza e da sociedade) são ambientes de resolução das controvérsias; que a simetria é o ponto de onde deve se originar a percepção da rede, que a extensão da rede é relacionada a controvérsia sobre os fatos.

A utilização e mapeamento destas controvérsias em forma de imagens segue aqui a prerrogativa Latouriana de “(...) registrar, não filtrar; descrever, não disciplinar” (LATOUR, 2008, p.86) e assim, seguir os actantes. A forma de "entrar na rede" (PEDRO, 2008) foi descrever as ambientações étnico-raciais e de gênero de forma ampla e sem a preocupação de aprofundamento, perpassando pelos que "falam pela rede" (PEDRO, 2008), encontrando nas imagens desenhadas a "exposição visual" e suas ligações.

A controvérsia diz respeito, neste caso em especial, às definições do aspecto raciológico contido nas HQs. São agentes de reprodução da discriminação racial e de gênero como vêm afirmando inúmeros trabalhos (anteriormente citados). Há momentos de convergência com os grupos militantes de direitos civis, estando as HQs apoiando suas ações ao retratarem visualmente seus ideais e visões de mundo (protagonismo feminino, liberação da mulher, personagens gays e negros etc.), mas também, ao mesmo tempo (devido ao volume de produção e dos diferentes profissionais envolvidos com os materiais e sua necessidade de circulação intermitente) continuarem com ações de reprodução do senso comum e dos estereótipos, positivos e negativos, acerca dos mesmos elementos. Isto é, as HQs, de uma maneira esquizofrenicamente displicente são capazes de constituir-se em um espaço concomitante de ideias conservadoras e liberais (com um mesmo herói e uma mesma revista/título, basta pegar números diferentes). Assim, enquanto artefatos produzidos há referências tanto como instrumentos da dominação (propagação de ideologemas), quanto como instrumentos da reprodução. Os argumentos mobilizados por ambas as iniciativas podem ser revertidos e entendidos quando estão fora do seu contexto original.

Estas publicações trazem consigo o ambiente político que retrataram - não afirmo que sejam veículos de propagação, mas é inegável que trazem estas questões que estavam na mentalidade midiática popular no momento de sua circulação original, mas que ao serem reimpressos e circularem em novos ambientes estabelecem novas frentes que podem ou não serem entendidos ou creditados; podem ou não desengatilhar sensações semelhantes ou inculcar novas formas de pensar ou refletir sobre ideias políticas e acontecimentos sociais. A única certeza é que trazem consigo novas modulações sociais não contidas na nova região de

circulação. Se nas suas origens se tratava de mero objeto de reprodução, sem criticidade, pode, devido às novas circunstâncias, se estabelecer como objeto de actância múltipla e variável, seja pela questão material formal (produção de novas imagens), seja pela dimensão social e política (por se referirem a situações sociais ainda não vivenciadas).

Se os objetos são vistos como agentes, implica que os objetos “provocam a ação” (LATOUR, 2012, p.108). Ora, o que chamamos aqui de Histórias em Quadrinhos são produções artístico-midiáticas de entretenimento que se manifestam ao público através de materiais impressos (revistas, álbuns, livros, coletâneas, tiras etc), conhecidos popularmente no Brasil como gibis. Estes gibis são um produto concreto, material, objetificado. Os gibis circulam nas bancas de revistas, nas livrarias, gibiterias e entre os colecionadores nas feiras de troca-troca e stands de sebos e alfarrábios. São objetos circulantes. Por possuírem diferentes conteúdos são tratados com status diferenciado. Cada edição de uma revista é única em seu reconhecimento, apesar de não o ser em sua essência – haja vista as tiragens de cada exemplar.

As publicações de HQ possuem uma “vida” independente pela qual seus autores e controladores, muitas vezes, perdem o controle. Editores, desenhistas, e roteiristas não fazem tudo o querem com os personagens e as histórias. Não podem matar um personagem, casá-lo ou tomar uma ação que não seja “aprovada” por um grande número de indivíduos, dos editores aos produtores da empresa, passando pelos leitores:

Eu acho que ele já devia ter pedido aquilo pra todo mundo – e todo mundo disse não, porque é uma esquisitice matar super-herói. [Revela em depoimento a roteirista Ann Nocenti, sobre sua HQ onde a Mulher-Aranha é morta] Mas eu não era ligada. Pensei o seguinte: ‘ok, é tipo um boneco de papelão; é uma menina usando roupa de aranha, pra enfeitar copinho plástico’. Aí eu fiz quatro edições, eu a matei e recebi cachoeiras de cartas dos fãs tristes, horrorizados. Eu não entendia os laços que a meninada constrói com os personagens. Eles são vivos, sabe? (Ann Nocenti apud HOWE, 2013, p. 272).

É como se, uma vez criados, passassem a intervir em suas vidas, não propriamente tomando ações, mas, efetivamente, gerenciando-as. Por mais que suas falas sejam elaboradas por uma entidade que vive em outro plano e sobre outras regras – o roteirista – as circunstâncias de seu roteiro precisam se adequar às “personalidades” dos personagens ao qual roteiriza. Assim não agem de maneira aleatória. A dominação não ocorre deste para o personagem, mas ao contrário: dele – personagem – para o roteirista e demais membros da equipe. Em um depoimento do diretor da editora em 1992, Terry Stewart diz: “A importância dos criadores ainda é secundária à dos personagens [de quadrinhos]” (HOWE, 2013, p.357). Não é só a mão que desenha que tem controle e faz o que quer, mas o desenho que gerencia a

mão que risca os traços, também. Desenhistas são engenheiros que seguem um programa pré-determinado e não há como escapar dos parâmetros que a lógica de produção e a dinâmica do segmento os impõem: da maneira de desenhar ao que vai ser desenhado.

Tanto as HQs (como objetos circulantes), quanto as pessoas vinculadas à sua produção e consumo, desenvolvem uma rede social complexa onde a reprodução do “social” e a reprodução dos estereótipos se coadunam promovendo, em determinadas instâncias, a actância. Uma figuração onde o comportamento de ambos é mutuamente influenciado. As HQs vão se ajustando às necessidades de seus produtores e consumidores, e podem, a partir de seu deslocamento temporal e espacial, exercer o movimento contrário, fazendo as pessoas envolvidas se ajustarem às suas necessidades enquanto objeto. Por exemplo, quando John Byrne (um dos mais famosos e respeitados roteiristas destas revistas) fala, em uma entrevista, de onde partiu a ideia de revelar que um dos integrantes da Tropa Alfa (um grupo de super-heróis canadense) era gay, atesta como o perfil visual e o enredo da história gerenciaram suas escolhas, limitando-as:

[...] foi um processo de eliminação. Eu não queria que o personagem homossexual fosse uma das meninas, já que era algo que as pessoas tendem a associar (com ou sem razão) com as histórias de Claremont [outro roteirista]. Mac Hudson e Heather formavam um belo casal e eu não queria mexer com isso. Michael era um viúvo com uma filha, e dessa forma, colocá-lo como gay seria muito clichê. Além disso, como canadense nativo [indígena] ele já representava uma "minoria". O novato, Puck, tinha seu próprio conjunto de problemas [por ser anão]. Sasquatch seria muito assustador!! [E um pé grande] Então só sobrou o Jean-Paul, e, no momento em que eu fiz, eu percebi que as coisas já estavam acertadas. Em algum lugar no fundo da minha mente eu devo ter pensando em fazer ele gay antes mesmo desta nova "decisão". (BYRNE, 2004, [s.p.]. Traduzi.).

Há dois aspectos a considerar. Primeiro, fica claro que o peso da escolha de quem seria gay recaiu na ideia de minoria. (E, assim, diversos personagens gays do início até a presente data, foram selecionados nestes quadros de minoria: negros, latinos, alienígenas e quaisquer outros grupos que não estivessem enquadradas nos grupos dominantes). Segundo, as características físicas e sociais dos personagens limitavam ação do desenhista. A mudança não era decorrente das suas escolhas totalmente, mas do perfil dos personagens na revista, como um tipo de racionalidade imagética e tematicamente constituída: ‘não pode ser o anão, nem o gigante, o pai solteiro é clichê, e separar o casal, inapropriado e as meninas era um fetiche, logo...’. Estas mesmas inferências comentem os demais produtores de quadrinhos cujas ações são limitadas pela estrutura da revista/equipe/personagem. É o movimento das HQs que gerencia as ações/escolhas de seus produtores (e, em conformidade com a fala do

desenhista) não há menções ao leitor, mas às necessidades da revista/grupo de super-heróis em si.

Eles participam das ações e provocam mudança (ou podem provocar). Esta é a sensação dos editores ao promoverem ajustes, mudanças e simplificações nos conteúdos de uma HQ. Não se trata de simples censura, mas da percepção que a não-mudança (ajuste) poderá provocar mudanças não bem-vindas.

Latour (2012, p.108) descreve que “[...] qualquer coisa que modifique uma situação fazendo diferença é um ator – ou, caso ainda não tenha figuração, um actante.” Estes actantes, ainda em seu momento de desenvolvimento e criação quando estão sendo (re)gerados – já que já existem – já demostram interferir na ação humana a eles diretamente vinculados. Ao se efetivarem como objetos dotados de um caráter circulante (fluido) ganham o poder de agência. Eles ganham autonomia ao passo que começam a intervir na visão de mundo de seus (retro)agentes – consumidores ao reviverem neles os ambientes transmitidos. (Um exemplo disso são os cosplays, a propaganda e o comércio de produtos de merchandising associados aos personagens de quadrinhos, todos derivados do contato e consumo destes últimos).

É possível, portanto, seguir a trajetória social de tais objetos: “a continuidade de um curso de ação raramente consiste de conexões entre humanos [...] ou entre objetos, mas com muito maior probabilidade, ziguezagueia entre umas e outras” (LATOUR, 2012, p.113). Assim, se traz a ênfase que os objetos podem rastrear as conexões sociais. Entretanto, o objeto é incomensurável. Seguir o fluxo de adaptações da realidade “social” nos quadrinhos permite-nos perceber como este objeto procura se reconectar com os indivíduos, produzindo um tipo de associação que reconstrói o “social”. As produções deveriam ser um exemplo de seu tempo. As bibliotecas guardam uma memória daquilo que foi produzido e as escolas distribuem às obras o espaço do clássico e memorável (não deixando que os seus educandos percebam isso por si mesmos). Já as gibiterias (ou no termo mais convencionado pelos estadunidenses - *comic shops*) disponibilizam uma infinidade de publicações atemporais que não mais registram o seu tempo, mas o reproduzem atemporalmente. Construções sociais que dialogavam com o seu tempo primevo (t^1) e agora agem sobre o leitor, produzindo um novo tempo (t^2) que o faz contrastar (e talvez, contestar) o tempo presente (Tp) (Fig.5.11).

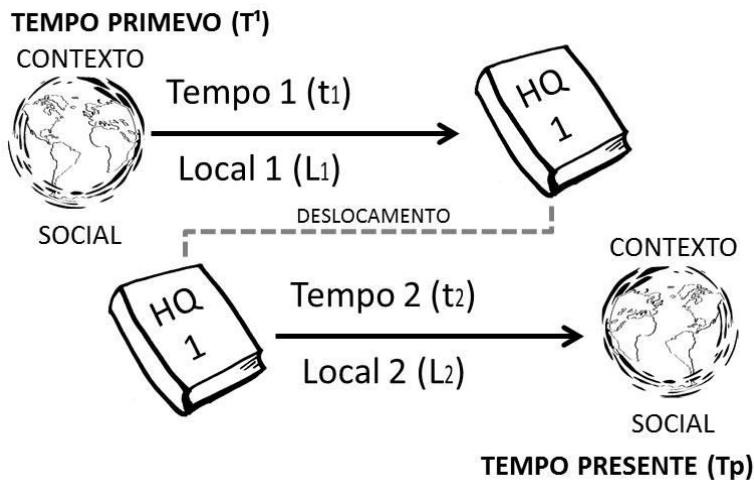


Fig. 5.11 – Esquema de deslocamento temporal e espacial de uma mesma edição de quadrinhos que é produzida com base em determinados contextos sociais e culturais e segue (podendo ou não sofrer alterações) pra outras praças (novas localidades) mantendo suas imagens como agentes que manifestam o contexto inicial nestas novas localidades.

São duas instâncias: (1) a descontinuidade temporal provocada pela contínua exibição (disponibilidade de leitura dos materiais); (2) a constante necessidade de se reagregar com o “social”, imagética e conteudisticamente. Além dos espaços citados, a republicação também provoca o mesmo fenômeno. Os contratos das empresas com seus parceiros comerciais (outras editoras) de outros países não estipulam prazos de publicação por época, mas por quantidade de títulos e continuidade. Elas estão interessadas em vender suas publicações em pacotes que ficam disponíveis às editoras para republicação.

O Brasil vem republicando os quadrinhos da Marvel por mais de cinco décadas ininterruptamente, porém, sem seguir a linha de tempo cronológica da publicação original. São os editores brasileiros que definem o que será publicado e quando. Até a década de 1990 o intervalo de publicação mínimo era de quatro anos e as edições podiam sair com histórias de diferentes anos e em uma mesma revista. Só no fim da década de 2000 é que o intervalo médio passou a ser entre um a dois anos na republicação.

Este atraso cria situações onde aquela temporalidade de representação coetânea (reprodução do “social”) não consegue a mesma dimensão no Brasil. Em outros países este efeito de retardamento é ainda maior. Há países (como na África do Sul e Colômbia) que ainda republicam histórias que saíram na década de 1980. Assim, histórias produzidas com temáticas e representações visuais vinculadas aos estereótipos da época de produção nos EUA, circulam duas/três décadas depois em ambientes sociais que não compartilham dos mesmos estereótipos ou cuja leitura pode causar estranhamento (como foi no caso de Casa Grande e Senzala em Quadrinhos).

Como procurei demonstrar na exibição dos dados empíricos, a inserção destes padrões estereotípicos são altamente variantes e mudam conforme muda a opinião pública e tipo de informação que circula na mídia.

Nesta perspectiva, as inserções estereotípicas e a reprodução de imagens baseadas nos valores (sociais) são vistos como ações de integração. Enquanto o material refletir o senso comum em torno dos aspectos sociais discutidos e apresentados nas revistas, ele terá continuidade (compra, aquisição, colecionismo). Quando quebrar a lógica estereotípica ariscará perder consumidores seja pelo gosto do leitor/colecionador, seja pelas críticas sociais (mídia) que receberá não importando se os valores que engatilharam o acontecimento são conservadores ou liberais. A polêmica entre os leitores pode implicar em ampliação de consumo de um lado, mas pode também levar a perder espaço publicitário ou de merchandising de outro, comprometendo de maneira ampla a recepção do material.

Em agosto de 2014 houve uma polêmica em torno de uma capa alternativa da revista Spider-Woman (Fig. 5.12 e 13). A Marvel contratou um desenhista italiano chamado Milo Manara para produzir a capa alternativa numa tentativa de aumentar as vendas da revista. Este desenhista é famoso e respeitado pelos quadrinhos que produz. Porém todos são quadrinhos eróticos. E, como esperado, a capa da revista colocava a Mulher-Aranha em uma posição erótica. O material, entretanto, quando divulgado, gerou protestos e críticas pela internet e nos eventos de quadrinhos nos EUA, resultando no cancelamento de mais duas outras capas já encomendadas pela editora àquele desenhista.

Segundo o editor-chefe da Marvel, em nota publicada na internet:

Nós queremos que todo mundo - a maior parcela possível de leitores - se sinta bem-vindo para ler Spider-Woman [...] Nós pedimos desculpas - eu peço desculpas - pela mensagem confusa que essa capa transmitiu. [Foi] uma edição limitada voltada para colecionadores. [...] É um item que não reflete a sensibilidade ou o tom da série. [...] Sempre escutamos o que os fãs têm a dizer, para melhorar o que oferecemos a eles. (Depoimento de Axel Alonso *apud* HESSEL, 2014, [s.p.]).

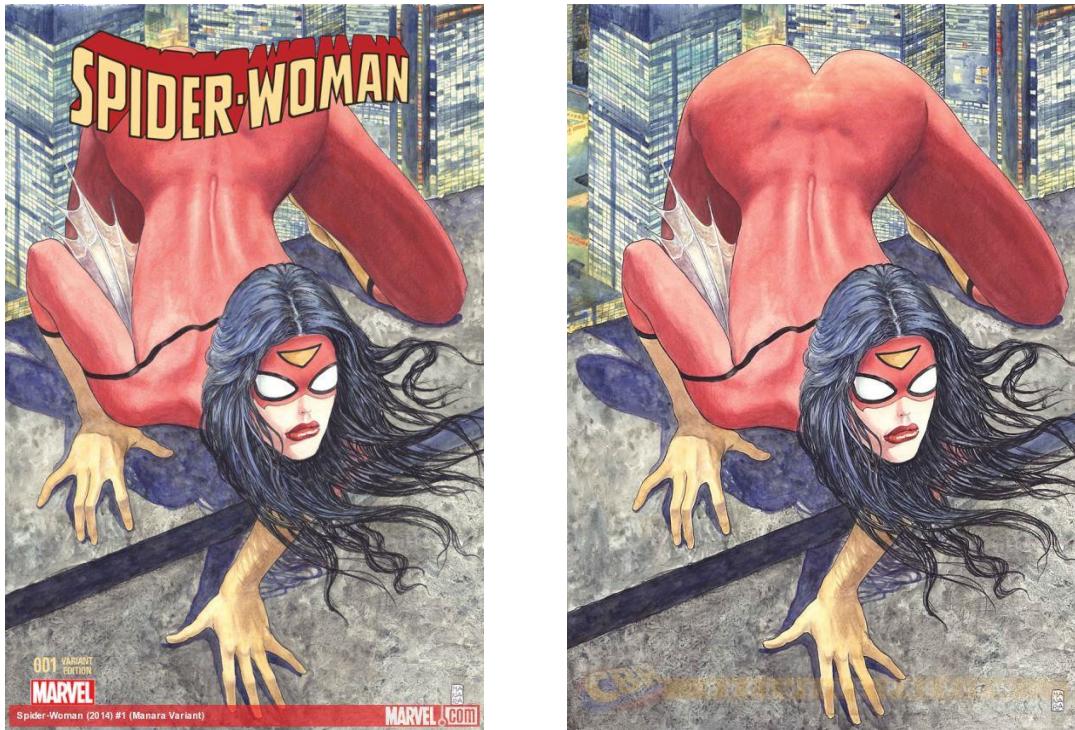


Fig. 5.12 e 5.13 – Comparação entre a ilustração e a capa da HQ da Mulher-Aranha. A ilustração da capa original e a capa (corrigida) da versão digital da revista. A pose foi considerada erótica e sexista pelas críticas feministas, apesar destas publicações já terem contido com cenas muito mais fortes e provocantes em outros momentos. A repercussão foi suficiente para motivar o cancelamento de duas capas que ainda sairiam do mesmo artista e um pedido público de desculpas do editor-chefe. E o desenvolvimento de uma política “menos sexista” nas demais produções – apesar dos desejos de desenhistas e leitores.

A polêmica em torno do desenho rendeu diversos artigos de feministas, inclusive publicados em grandes veículos¹⁰⁰, contra o crescente e contínuo sexismo das HQs. Foi o desenho que motivou a ação dos críticos. E, apesar de cenas e poses semelhantes serem facilmente encontradas nas revistas de super-heróis, nos anos anteriores, foi esta que despertou a ação dos grupos feministas. A aflição dos leitores é serem condescendentes com os ideais apontados pela crítica ao material, por mais que tenha sido o mesmo gosto que motivou a escolha do desenhista para a capa. Este leitor (que não pode ser personalizado e nem identificado) é a opinião pública, que atua como um coautor responsável pelo material.

Na apresentação o público não é convidado a interpretar (como na representação) mas a produzir a própria obra. Só assim as ideias, enquanto representações, poderão almejar a diferença do novo, porque deixarão de exprimir a repetição do ser, para lhe atribuírem uma nova origem produtiva. Nesse sentido, a autoria, não podendo invocar ingenuidade, não poderá ignorar a dimensão ideológica das suas formas, devendo assumi-las também como factor de moralidade, aspirando à co-autoria com os públicos (que encerrão o sentido das obras). (PROVIDÊNCIA, 2012, p. 35).

¹⁰⁰ No Jornal *The Gardian* e na Revista *Elle*, entre outros.

Esta situação é decisiva para exemplificar o papel dos leitores e seu controle e intervenção nas publicações de HQs. A mesma força que faz a imagem ser desenvolvida foi a que fez a imagem ser cancelada. Manara já havia desenhado outras capas e histórias da Marvel justamente porque é idolatrado pela rica produção de quadrinhos erotizados; e, como já mencionei, já houve imagens muito mais provocantes, chocantes e perturbadoras produzidas em outros títulos desta editora. A única diferença é que se tratava de um título de uma das personagens femininas mais feministas deste universo de quadrinhos.

A referência material da revista agiu sobre as escolhas dos desenhistas que, por sua vez, estruturaram a aparência das personagens, que, por conseguinte, impactarão em algum nível as escolhas dos leitores-desenhistas na reprodução de novos desenhos de personagens femininas baseados nos trabalhos anteriores de seus mestres e personagens prediletos. Esta rede de fatos concatenados é altamente contingencial, pois depende dos inúmeros objetos de referência que são usados pelos produtores e o nível de apropriação que os leitores-desenhistas estão dispostos a absorver. Não é o simples fato de usar revistas de moda, design de interiores ou design de veículos como referência. Os produtores propiciam às HQs uma rede de embrincamentos agenciais complexos, altamente contingenciais, onde as agências de um (humanos) é carregada pelo outro (não-humanos).

A aparência das imagens desenhadas sofre influência das mudanças de opinião pública acerca das questões sociais (raciais e de gênero) modelando-se a partir de seus aspectos midiáticos; como também da dimensão artística, exemplificada pela natureza plástica da produção da imagem e de seus recursos diversos (como o uso das fotografias e dos softwares de computação gráfica); concomitantemente com sua dimensão material (tipo de papel, tamanho da revista, meio de circulação etc.). Juntos exercem uma figuração cuja influência é derivada do conjunto destas ações performáticas.

O contexto social mediado pelos produtos da cultura de massa (as manchetes de jornal, os filmes e séries de TV com grande audiência, entre outros acontecimentos midiatisados) exercia uma pressão na produção das histórias em quadrinhos. Esta pressão motivava a reorganização dos elementos contidos nas HQs. Elementos estes de ordem material e visual (refiro-me, como mostrei no capítulo 3 e 4, às formas de desenhar os personagens, a aparência das pessoas e sua transfiguração da ideia de “raça” e “gênero” por exemplo). E, em cada uma destas pressões, existe uma forma de resistência. Uma resistência que se pretende “social” (coletiva), mas cujo termômetro é material (ou por vias de seus produtos massivos). As HQs negociam com estas ambientações e têm suas estruturas internas modificadas que, quando lançadas e em circulação comercial, engatilham novos processos de

circulação e ressignificação, pois passam a fazer parte daqueles materiais massivos por onde o “social” pode ser visualizado e resignificado. São, assim, apropriados por leitores, novos desenhistas e até militantes políticos, que as usam como artefato para exemplificar suas vontades e mediar mudanças. Seja pela direção e enredo de uma história não condizente com seus desejos (leitores); seja pela forma “correta” de desenhar (novos desenhistas); seja ainda, pela denúncia de práticas de discriminação ou reprodução de valores sociais dos militantes políticos. Em cada uma destas ambientações as revistas de HQs exercem um tipo de agência material, que por sua vez, foi oriunda de uma resistência e acomodação actante.

Neste sentido e no meio deste processo, os humanos produtores do material tiveram sua ação inerte ou passiva. Estavam suscetíveis às regras de representação visual condicionadas por esta dimensão social da prática, conforme descrita anteriormente. Ao mesmo tempo, as dimensões da agência material de produção de HQs, exerciam sobre os produtores seus condicionamentos, que uma vez concretizados, circulariam entre os consumidores humanos despertando actâncias variadas e nestes, por sua vez, haveria a possibilidade de retorno da ação. Mesmo com certa passividade, os produtores de HQs negociam sua capacidade agencial burlando estas limitações com a produção dos personagens coadjuvantes esporádicos, revelando um pouco de autonomia na representação visual de outros elementos contingenciais. Isto é, não há uma mudança da agência humana. Eles (os produtores) continuam exercendo suas vontades, porém, negociando os intervalos com a agência material e o contexto social. Este, claramente, é um nó da rede de associações pelo qual a “dança agêncial” (PICKERING, 1995) se desenvolve.

É a maneira de desenhar e representar visualmente um determinado senso (amparado nos contextos sociais) como: um personagem negro ou uma super-heroína mulher que determinam o sucesso ou o fracasso nas vendas das HQs e, por conseguinte, a necessidade de mudar ou continuar a forma de representar visualmente novos elementos nas HQs. Esta contingência é constantemente testada nas relações de produção, circulação e consumo e compõe o núcleo performático da agência material nas HQs. Em outros termos, (seguindo a mesma lógica da *Bubble Chamber* de Pickering [1995]) a agência material das HQs é irreduzível à agência humana, mas não é possível comprehendê-la sem acompanhar a gênese da agência humana. Isto é, a agência material das HQs emerge desta relação conturbada, temporalmente emergencial, contingente e híbrida.

As HQs apresentam diversos campos actantes. Em sua origem, ela exerce uma actância moderada, pois, tende a atuar no campo da reprodução. A actância moderada é relativa ao condicionamento de meios de produção (maneira de desenhar, recursos

tecnológicos de arte-finalização digital, como descrevi) e à metamorfose de produtos midiáticos de entretenimento e da expressão artística quando seus originais e edições primevas ganham os museus, galerias e leilões de arte. Também quando influenciam o mercado produtor com novas produções semelhantes baseadas no sucesso de um título (*spin-offs*¹⁰¹).

Porém, estou mais interessado no novo tipo de actância que se desenvolve com a circulação deste material para outros países. Obviamente pelo impacto que teve no território brasileiro e as novas figurações que desenvolveu. Capaz inclusive, de transformar sua dinâmica reprodutora em uma força agencial fortemente estabelecida pela natureza contingencial que assume no deslocamento.

A trajetória destas publicações envolve seu processo de produção e o conjunto revela que as HQs devem ser tratadas como objetos híbridos. Não podem ser tratados meramente como objetos, nem muito menos, simplesmente, como sujeitos. Elas são amorfas e circulam mesmo em uma tentativa de definição: são arte, mídia e objeto. Os jornais, revistas e demais impressos de banca assumem a construção do real e criam uma simbiose com os quadrinhos, mesclando-se. As revistas de moda e os jornais levam os quadrinhos a serem vistos como atuais e passíveis de verossimilhança com o cotidiano vivido. Por sua vez, as HQs reforçam a ideia de fato e notícia quando reproduzem estes conteúdos midiáticos. Juntos estabelecem uma relação de mútua dependência e influencia. Em verdade, uma ação performática entre objetos cujos produtores se tornam mediadores bombardeados por forças agenciais variantes.

Fica assim estabelecido o que Latour (2001) chamou de transferência, isto é, assim como atestou em seu estudo sobre os cientista, estas vicissitudes das HQs são atribuídas aos agentes humanos envolvidos com sua produção (dimensão recorrente nos estudos sobre a “ideologia” nas HQS, como fiz referência, em diversos momentos); apesar – como pretendi demonstrar nos capítulos antecedentes – de se estabelecerem com o auxílio das relações entre os agentes não-humanos (derivados dos produtos da mídia e da dinâmica interna de produção das HQs).

Nesta configuração ainda fazem parte os significados que foram moldados pelo desenho (o que não tive intenção de identificar, mas tenho ciência de sua existência, sejam eles quais forem) e que também exercem algum tipo de limite – juntamente com a técnica e os materiais empregados na sua produção – na prática dos produtores.

¹⁰¹ Os *Spin-Offs* são produtos derivados. É uma expressão inglesa que foi aplicada ao mundo dos negócios, migrou para a informática e passou a ser utilizada no mundo dos mangás e animês como um indicativo de produtos, deste segmento, feitos a partir de outros, geralmente de sucesso comercial antecedente (SPIN-OFF, 2013).

A meu ver, toda esta dimensão (de certa forma confusa) pode ser vista como uma alusão direta à resistência dos materiais descrita por Pickering (1995) na inferência sobre a *Bubble Chamber*. As propriedades materiais das HQs envolvem desde o tipo de publicação, o seu numero de páginas disponíveis para compor a história (e seus desenhos), o material de desenho e pintura utilizados, seus softwares de arte-finalização, até a trajetória biográfica das personagens e das revistas. Estas propriedades materiais impõem aos produtores (agentes humanos) uma negociação que os conduzem a desenvolver ajustes antes, durante e após o processo de produção e circulação das revistas; limitam suas ações e também as condicionam (por vias dos estereótipos), em uma eterna e contínua “dança agencial”.

Em todas as situações descritas – muito mais que o contexto das histórias e seus sentidos – foi pelas imagens desenhadas que o julgamento se processou e por onde se desencadeou as ações dos indivíduos. A maneira de desenhar algo impacta a percepção que as pessoas atribuem a este algo e pode fazer as pessoas agirem. De motivar uma simples revolta e protesto por meio de uma carta ou postagem até ações mais drásticas socialmente¹⁰², que podem partir dos fãs ou de outros agrupamentos sociais como o caso do Ministério Público de Pernambuco contra a versão em quadrinhos de *Casa Grande e Senzala* que agiu penalizando o álbum. Diversas ações semelhantes ocorreram nos EUA motivadas por grupos em defesa dos negros e das mulheres que protestavam contra as revistas que apresentavam imagens consideradas desprestigiosas por estes grupos, e que motivaram, por sua vez, mudanças no processo de produção de novas imagens (segundo Howe [2013] os editores consideravam estas intervenções “forças destrutivas” que atrapalhavam a produção de quadrinhos).

Porém, são estas mesmas imagens que engatilham novos processos. As revistas que contêm estas imagens continuam a fazer parte do catálogo da editora que é negociado nas republicações em outros países e circulam novamente, podendo ou não gerar novos movimentos de revolta na sociedade. As HQs terminam, sendo assim, veículos cuja actância manifestasse como uma forma de pulsação, que apesar de irregular, é mais frequente do que deveria.

¹⁰² Como os casos citados por Howe (2013) onde retoma depoimentos dos editores da Marvel que vivem recebendo cartas ameaçadoras quando realizam alguma mudança muito impactante, como no caso da morte do *Howard, the Duck*: a redação recebeu diversas caixas com patos mortos e bilhetes de ameaça.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Francastel nos apontou que as imagens artísticas possuem uma dimensão material incontestável que não pode ser descartada na análise sociológica. Ele apresenta as imagens enquanto objeto figuracional, conduziu nossa perspectiva para sua dimensão enquanto objeto artístico e figuracional (no sentido de se constituir enquanto figura, imagem). Esta figuração apesar de todos os vínculos com a realidade, não deve ser vista apenas como um processo de reprodução da realidade. Antes disso, ela é um processo de criação de realidades (ou melhor, reinvenção). A análise deste processo deve levar em consideração que há um disposição espacial e temporal que modifica estas imagens. O espaço (enquanto localidade devido às configurações culturais) impõe processos diferenciados de entendimento sobre os sentidos daquela imagem para o grupo, e o tempo provoca a percepção de leitura destas imagens a partir dos olhares contemporâneos podendo criar uma digressão de seus sentidos em relação ao tempo antigo (na ocasião de seu lançamento e circulação).

As imagens desenhadas dos quadrinhos de super-heróis da Marvel podem criar justamente este ambiente. Apesar de serem produzidas com aspectos de reprodução do “social” fortemente estabelecidos (como os cenários da localidade diária das pessoas, profissões e acontecimentos políticos imediatos, entre outros fatores, conforme descrito), são consumidos pelos leitores, na instância do deslocamento, como obras meramente ficcionais e sem os crivos da percepção que atestam suas necessidades de integração com o “social” coetâneo. Isto é, o consumo no Brasil das revistas produzidas dois ou quatro anos antes nos EUA, não tem o mesmo tipo de impacto de sua publicação no seu país de origem. Em princípio, estas republicações perdem toda sua dimensão de reprodução do “social” ao circularem em ambientes cujas referências não estão mais contidas (seja pela questão do tempo, seja pela nova localidade).

E, é nesta ambientação que tais materiais podem não apenas se deslocar enquanto produtos, mas deslocar seus efeitos sobre a sociedade ou seus leitores. Assim, instrumentos de reprodução em suas épocas de produção, podem passar a ser (ou desempenhar) actâncias quando deslocados espacial e temporalmente, criando uma anacronismo cultural, espacial e temporal sobre os sentidos de suas histórias e personagens. Leitores de todos os tipos (inclusive futuros desenhistas de HQ) consumem e idolatram estes materiais, atribuindo-lhes status de obra de arte, fragilizando assim sua percepção crítica quanto aos valores que

veiculam e conduzem. Tornam-se agentes pulsantes de valores anacrônicos conforme são republicados pela lógica da sequencia mensal ininterrupta (devido a necessidade de lucro) e se vivificando enquanto actantes. De reprodutores passam a ser actantes pelo simples deslocamento espaço-temporal de seus suportes. Tanto reforçando valores já contestados e apreendidos (como a questão do negro e do feminismo) quanto apresentando novos, ainda sem completa absorção ou debate cultural (como sobre os papéis sexuais ou de movimentos políticos).

Em determinado momento é possível levantar a perspectiva que este trânsito de informações transculturais aconteceriam independente das HQs, pela dinâmica da globalização. Entretanto, nada nos impede de pensar que este comércio das HQs e sua quebra de fronteiras é um esquema derivado. A globalização não é um instrumento que ocasiona o processo, mas apenas um instrumento que o acelerou, tornando-o ainda mais intenso e receptivo, às vezes diminuindo o tempo de exposição, mas também provocando o entrecruzamento de diversos destes fatores ao mesmo tempo, impulsionar aplicação de diversas fases destes personagens ou acelerar determinados arcos de história devido ao lançamento de um filme, recentemente adaptado, por exemplo. Mas seu efeito mais interessante é quando insere, no leitor brasileiro, questões de ampla discussão no cenário estadunidense (não acompanhado pela produção de materiais que se dirijam a leitor infanto-juvenil), como ocorreu com a questão do gênero.

Os desenhistas, em sua grande maioria, não desenham corpos do nada. Não criam seus personagens com corpos particulares, únicos e derivados da concepção de seus personagens. Eles criam estes corpos a partir de referências coletivas. Padrões estereotípicos que serão reconhecidos pelos leitores (e outros desenhistas) como femininos e masculinos¹⁰³. E, ao pensarmos no humor, nenhum elemento é mais forte que o humor corporificado, isto é, materializado na disfunção do corpo ou em sua discrepância ou ainda, na incompatibilidade entre pressupostos assumidos pelo formato do corpo e seu provável uso. Estas modalidades e moldagens nos revelam não apenas a dimensão do risível que os corpos assumem, mas também, uma gama de significados de discriminação que se fundam na determinação de certas características corporais assumidas pelos corpos, tanto masculinos, quanto femininos. Denúncias já gastas foram feitas por diversos estudos feministas (COOPER-CHEN, 2009;

¹⁰³ Há toda uma dimensão psicanalítica que também não pode ser negligenciada, afinal, os desenhistas criam homens e mulheres, machos e fêmeas, baseados em suas visões de mundo e seus desejos (anseios e recalques são os moldes destes corpos), como muitos dos estudos que relacionaram gênero e HQ, citados neste trabalho, apontaram e que por isso mesmo não cabe aqui aprofundar.

OLIVEIRA, 2007; ROBINSON, 2004; WONG, CUKLANE, 2009) que demonstraram a objetificação do corpo feminino, mas também, quais destes aspectos são considerados risíveis, irônicos e passíveis, por sua vez, de critica social. O que não foi apontado é como estas visões (partindo do princípio da concordância dos autores) impactam (e continuam impactando) leitores ao redor do mundo. Não são ações que ficam isoladas no tempo e espaço de produção e podem agir positiva ou negativamente nos ambientes de suas republicações. Como produção *mainstream*, as HQs da Marvel exercem o papel de instrumentos modeladores da produção regional (principalmente nos mercados periféricos onde estas publicações dominam comercialmente o mercado), reassumindo o papel de mecanismo socializador da produção de HQs (muito fortemente relacionado ao tipo de desenho e de como desenhar estas imagens).

As questões de gênero social podem ser interpretadas sobre várias óticas. Além dos aspectos feministas e das denúncias sexistas é possível analisar estas ambientações pelo próprio processo de construção identitária dos autores: “Se nos anos de 1950 e 1960 os quadrinhos faziam circular um modelo feminino padronizado, eles também nos mostram representações masculinas idealizadas, eles refletem os valores sociais de seus autores e mesmo as tendências políticas de toda uma sociedade” (NOGUEIRA, 2010, p.13). Algumas pesquisadoras (NOGUEIRA, 2010; 2013; 2014a; 2014b; ROBBINS, 2001; ROBINSON, 2004) têm mergulhado sobre o processo criativo das mulheres desenhistas que criaram personagens femininos. Até que ponto suas criações, esteticamente falando, diferem daquelas que seus colegas homens têm feito? Seriam realmente fruto de uma liberdade feminina ou dariam continuidade aos valores machistas? Em um primeiro momento pode-se achar que demorou para haver a participação feminina na produção de quadrinhos. É um engano. Muitos trabalhos têm apontado que as mulheres participam direta e indiretamente da concepção, produção e consumo deste universo (NOGUEIRA, 2013; 2014a; ROBBINS, 2001), muito desta invisibilidade latente deveu-se ao fato de diversos trabalhos serem assinados por pseudônimos masculinos ou abreviaturas de nomes assexuados ou andróginos que não deixavam claro o sexo do produtor¹⁰⁴. Desta forma, quando falamos da relação de gênero na

¹⁰⁴ Um famoso caso é no Brasil com a publicação de *A Garra Cinzenta*, produzido por uma mulher e assinado como um pseudônimo de homem. O trabalho foi pioneiro nos quadrinhos de terror no Brasil. “A HQ foi publicada originalmente no formato de tira no suplemento “A Gazetinha” entre 1937 e 1939 e que conseguiu reconhecimento mundial na época, sendo publicada no México, França e Bélgica. Um dos fatos que contribui para que essa HQ se tornasse cult foram os mistérios em torno da autoria das histórias. O maior deles é o fato de ninguém saber quem era o seu escritor, Francisco Armond, uma das hipóteses é que ele seria um pseudônimo da jornalista Helena Ferraz de Abreu, que assinava no jornal independente Correio Universal com o nome de Álvaro Armando, e que Francisco seria uma variação desse pseudônimo já existente. Segundo a jornalista Raquel Cozer do jornal O Estado de São Paulo, a hipótese foi levantada pelo quadrinhista e jornalista Gedeone Malagola em artigo escrito em 2008, à revista Mundo dos Super-Heróis da Editora Europa, que faleceu seis meses depois da publicação do artigo” (GARRA CINZENTA, 2014, [s.p.]).

produção de quadrinhos não é possível ter uma certeza ampla, salvo em afirmações muito circunscritas, como no alerta Nogueira (2014, p.23):

É tão comum a generalização acerca da produção e dos leitores de certos tipos de quadrinhos. Mulheres escrevem e ilustram melhor romances e quadrinhos com crianças; homens colocam todo seu machismo e seu sexismº em quadrinhos de aventura e terror. Mas mulheres também produziam quadrinhos de terror e aventura e homens também escreviam e ilustravam romances. Até que ponto as representações que temos acerca desses profissionais estão corretas? Não somos nós, também, influenciados por preconceitos, por ideias preconcebidas?

A análise sobre o papel dos gêneros nos quadrinhos perpassa, portanto, o gênero também dos analistas que discorrem sobre o fato. Robbins (1999) faz todo um trabalho documental de resgate das caracterizações das personagens femininas de 1940 até 1990, das meninas infantis e inocentes até a sensualidade explícita das super-heroínas, sem resvalar em nenhum aspecto de ordem feminista - apesar de ser mulher. Estas posições não ficam restritas aos comics. Nas *Bande Dessinées* as situações podem ser ainda mais problemáticas, como revelou o estudo de Ana Bravo sobre a invisibilidade do gênero feminino no clássico belga *Tintin*:

Hergé conduziu as mulheres a uma quase total invisibilidade, negando-lhes qualquer participação activa nos destinos colectivos e outorgando-lhes um papel folclórico ou perturbador promovendo mesmo uma zona zero entre o ser comum (real) e o predestinado (irreal) que lhe garantia o mito indispensável para sua obra, e o sentido providencialista da sua ideologia, passível de justificar a sua misoginia. [...] No caso de Hergé diríamos que a sua atitude de reacionarismo ideológico o levou à crença na incompatibilidade das mulheres perante a obra ficcional com base em parâmetros vigentes de um ideal feminino valorizado esteticamente em que a beleza é encarada como instrumento de tentação, mas desprovido de inteligência e capacidade de reflexão. (BRAVO, 2007, p.25 e 174).

O que enriqueceria estes estudos foi justamente aquilo que ignoraram: a dimensão material (técnicas de desenho) na produção destas imagens. Não importa se são homens ou mulheres desenhando, todos, ao desenhar, terminam por se submeter às regras da produção e aos limites dos materiais envolvidos. É por isso que descartei identificar se tais mecanismos se configurariam como dominação ou influência. Em princípio, o que temos, é um cenário rico em representações visuais, inegavelmente, com múltiplas potencialidades, positivas e negativas, e acima de tudo, materializáveis, quando o olhar é calibrado para percebê-las. A grande questão foi identificar uma ambientação não explorada nos trabalhos anteriores. De como os sujeitos envolvidos lidam com a produção; como se configura sua performance e

enfatizar como seu deslocamento é o elemento chave para identificar novos espaços de actância.

As questões de raça e gênero foram efeitos práticos das negociações entre o contexto social e as regras de produção. Estas questões se tornaram meios de transmitir credibilidade nestas publicações. Aquela mesma credibilidade que a fotografia assumiu como instrumento de registro da realidade no fotojornalismo e, por isso, que vem sendo utilizada, cada vez mais frequentemente, como meio e substituto do lápis nos desenhos de histórias em quadrinhos da Marvel. Todos os profissionais envolvidos se dedicaram a estabelecer todos os meios deste vínculo de como tornar um produto ficcional, inventado e ilusório, em algo crível e aceitável como possível de existir. Esta foi a fórmula da Marvel Comics, reproduzir o real com o objetivo de obter credibilidade entre os leitores. Leitores (e futuros desenhistas) estes que enxergam esta dinâmica como atestado da qualidade artística das HQs.

Há uma ênfase entre os leitores e produtores de HQ (que pode ser percebida nas próprias edições – pela qualidade do material em que são impressas – e pelo cuidado de inviolabilidade dos leitores-colecionadores) que estes detalhes são fruto da manifestação de uma expressão artística (prefiro evitar a ideia de criação de obra de arte) nas HQs. E talvez seja por ser tratada como arte (por todos os sujeitos humanos envolvidos) que as HQs busquem (assim como as demais expressões artísticas) ser condicionadas pelos processos sócio-históricos, investir na crítica do “social”; utilizar-se de materiais que consigam imprimir uma qualidade visual e naturalista no expectador. Finda que sua estrutura estética e conteudística mescla-se com os mesmos fatores das artes consolidadas e cria uma relação de dependência. Neste sentido, não defendo a ideia do desaparecimento do artista (e demais envolvidos na produção/criação), mas de seu papel enquanto catalisador dos valores sociais vigentes visando sua integração (associação) com o “social”. E, de forma complexa, como as HQs de super-heróis estadunidenses da Marvel se tornaram veículos que cultivaram uma imagética (cultura visual) de descrição da realidade circundante, valorada socialmente (de forma semelhante, guardando as devidas proporções, ao esteticismo da pintura holandesa do sec. XVII descrito por Alpers [1999], que inclusive, desde seu primeiro estudo supracitado até o mais recente sobre Rembrandt [Cf. ALPERS, 2010], busca estabelecer, pela descrição das imagens contidas nos quadros, as estratégias dos autores para agregar valor de reconhecimento social em suas obras).

Deparamo-nos com um tipo de expressão artística que, ao mesmo tempo em que reflete os valores sociais, pode agir, quando deslocada temporalmente e geograficamente, como agente socializador de novos procedimentos, ideias e valores, tornando-se assim um

objeto actante. É este deslocamento que configura a estas HQs um tipo de autonomia quanto ao tipo de impacto que provocam e configuram, particularmente, não nos seus países de origem e criação, mas naqueles de república. Muitas destas publicações são reeditadas com intervalos de dois ou mais anos, levando discursos ambivalentes a novas praças e novos leitores que, em princípio, pela diversidade cultural e dinâmica social, não foram aqueles aos quais tais obras foram idealizadas para agradar.

O que se identifica aqui é uma similaridade entre as estruturas da obra e do contexto “social”, entre as negociações de criação coletiva e as negociações da coletividade à qual a obra se destina. Afinal, tais ajustes e mudanças são mecanismos evidentes de uma necessidade de se manter no mercado, vender edições e ampliar as tiragens e/ou vendas concatenadas. Mas a economia e o mercado não explicam os momentos onde o material produz e reflete situações polêmicas ou sem o consenso da população (como as críticas aos políticos e presidentes ou às guerras e/ou movimentos de revolta popular relacionados aos direitos civis de negros, por exemplo) que, em muitas situações, provocaram (reveja as citações dos editores apresentadas no cap.3, referentes ao assunto) baixas na venda e prejuízos.

Ao mesmo tempo (e como já mencionei, isso é devido ao grande número de publicações e edições serializadas de maneira ininterrupta e reimpressas em novas praças) nos deparamos com um produto que apresenta diferentes visões, às vezes, conformista e conservadora, às vezes, crítica e liberal. Foi o que procurei demonstrar empiricamente no capítulo 4.

Quando os quadrinhos reproduzem os estereótipos estão a serviço de seus produtores. Terminam sendo um veículo de reprodução, agindo enquanto mecanismo de reconexão com o “social”. Entretanto, quando migram, circulam em outros grupos culturais e nações, não estão mais agindo como reprodutores dos padrões sociais endógenos, reproduzindo o rótulo perceptível em sua região de origem, mas, inaugurando um novo neste novo espaço de circulação.

Ao se tornarem esquemas visuais de produção de estereótipos, terminam, muitas vezes, envolvendo-se com a percepção (e reprodução) do que é desviante. Parece que os quadrinhos aceitaram e conduzem a premissa do senso comum acerca do conceito de desvio:

[...] há algo inherentemente desviante (qualitativamente distinto) em atos que infringem (ou parecem infringir) regras sociais. [...] o ato desviante ocorre porque alguma característica da pessoa que o comete torna necessário ou inevitável que ela o cometa. (BECKER, 2008, p.17).

A percepção do que é desviante varia de acordo com as normas, a cultura e os acordos microssociais, como exposto por Becker (2008) em seu estudo sobre o desvio: “Observa-se com facilidade que diferentes grupos consideram diferentes coisas desviantes” (BECKER, 2008, p.17). E ainda que as regras sociais sejam heteronômicas e complexas no campo social. Quando os materiais circulam entre estes campos eles se apropriam de uma normalidade homogênea que espalha aos leitores apenas um conjunto limitado de normas e visões de mundo. É assim que os objetos passam a desempenhar um papel mediador: “o desvio não é uma qualidade que reside no próprio comportamento, mas na interação entre a pessoa que comete um ato e aqueles que reagem a ele.” (BECKER, 2008, p.27). O que busquei mostrar foi como uma gama ampla de atores (humanos e não humanos) podem estar envolvidos no fenômeno analisado.

As HQs não são meros objetos intermediários, mas objetos mediadores destas situações. Não são simples intermediários, pois não transportam seus significados sem infligir algum tipo de mudança (entre leitores, produtores e nas próprias publicações subsequentes). São mediadores, pois alteram as circunstâncias e modificam a informação que deveriam simplesmente informar. Os levantamentos que fiz buscavam ambientar dados empíricos de como estas relações se desempenham no cotidiano das publicações e em suas relações de produção-consumo. E neste levantamento empírico o que importou não foi saber se o material mudou (ou mudará) a cabeça dos leitores ou se aquelas ambientações eram ou não a intenção dos produtores, mas de perceber as possibilidades de agenciamento que surgem pela simples introdução das revistas em quadrinhos na relação (como objeto circulante).

Minha pretensão foi demonstrar como as publicações de histórias em quadrinhos podem ser analisadas à luz da teoria das associações de Bruno Latour. De como a produção, circulação e consumo destas produções midiáticas criam vínculos de associação entre humanos (leitores, fãs, colecionadores) e não-humanos (as próprias revistas e personagens) findando em processo de mediação e actância de um ator não-humano (HQ, ou a imagem desenhada).

Com isto em vista, é possível questionar: qual a rede sociocultural aos quais as histórias em quadrinhos estão vinculadas? Apesar de não me deter especificamente em uma publicação em particular, materializada em forma de revista, segui os quadrinhos enquanto objeto, demonstrando como suas etapas de vida (a vida/trajetória/itinerários) criam entrelaçamentos sociais entre as pessoas e os objetos midiáticos analisados (as imagens desenhadas, enfaticamente relacionadas às HQs).

É possível falar em itinerários de objetos, de mesma natureza e de forma coletiva? Acredito que sim. Mostrei como as publicações de histórias em quadrinhos se estruturam como um objeto coletivo de natureza semelhante e itinerário também semelhante. E de como este itinerário é importante para compreender sua natureza agencial. Um tipo de agência que está associada à questão midiática, à questão artística e à sua própria natureza, por assim dizer, “quadrinhistica”, buscando despertar uma abordagem sociológica que privilegie as histórias em quadrinhos *per si*, ou como nomeei, uma sociologia da imagem desenhada. Por isso, de igual modo, durante esta trajetória, objetei mapear as questões metodológicas que aproximam o estudo sociológico do campo imagético, buscando estabelecer novas perspectivas acerca de uma sociologia da imagem, não mais como os estudos anteriores acertados sobre a fotografia ou o vídeo, mas sobre um tipo especial de imagem. A imagem que é desenhada, traçada, idealizada e de como seus mecanismos de vínculo com a realidade podem ser objeto interessante para compreender aspectos sociais diversos.

Meu interesse foi identificar os nós que se formam na agência de objetos midiáticos que se desenvolvem a partir do desígnio da constituição imagética e que se propõe ao entretenimento e aos tipos especiais de agência que são decorrentes de sua própria trajetória e de sua natureza material.

Expresso-me conforme Morais ao citar Harman (2005), Latour (2006) e Pickering (1995):

Diferente das análises humanistas, agência, em uma abordagem pós-humanista, não tem qualidades fixas. Elas emergem contingencialmente e são resultados dos engajamentos entre os diferentes tipos de agência (material e humana). Isso significa que **pessoas e objetos estão ligados através de tempo e espaço.** (MORAIS, 2013, p.250, grifo meu)

Esta ligação entre tempo e espaço que aproxima pessoas e objetos sendo um marco decisivo para entender o tipo especial de agência que se desenvolve nas imagens desenhadas.

Ao buscar os caminhos do meu objeto foi preciso coisificá-lo. Detive-me em sua natureza material e ao mesmo tempo, segui-o como uma coisa amorfa que toma diversas formas, uma “materialidade caótica” comum a determinados objetos descrita por Appadurai (2006, p.21 apud MORAIS, 2013, p. 271). Não foi uma revista, em si. Não foi um livro ou álbum, em si. Não foi a página original em nanquim ou muito menos o arquivo primário em bytes da colorização, mas sua estrutura arquetípica que fez este conjunto de imagens ser reconhecida como “quadrinho” que me interessou e de como a circulação, como decorrente de um grande processo físico-químico, pode resultar em agência.

Este tipo especial de imagem desenhada que me detive tem uma profunda ligação com a questão econômica. Ele nasce e é produzido como mercadoria. Sua comercialização é sua razão base de existência e morte (desaparecimento). Ao que parece, boa parte dos objetos detém esta natureza mercadológica, mas isso não é um empecilho para se compreender sua natureza agencial (como expressam e exemplificam os estudos de Stallybrass [2008], Morais [2013] e Latour [2000; 2005]). Entretanto, faz parte de sua natureza uma série de processos interativos de humanização.

Novamente, aproximo-me de Morais (2013) ao resgatar em Marx (1974) esta natureza social que os objetos produzidos pela ação do homem são um reflexo de suas próprias relações:

[...] os objetos, como mercadoria, não são meras coisas; eles são portadores do trabalho humano. Mais: eles não são mera significação das relações entre produtores e consumidores. Eles são portadores das relações de produção em uma dada sociedade. Em outras palavras, a formulação de Marx [sobre a mercadoria] é analiticamente poderosa por conceber os objetos como algo que liga seres humanos. Assim, **os consumidores e produtores estão ligados pelo objeto-mercadoria**, que carrega o trabalho concreto dos segundos a ser consumido pelos primeiros. (MORAIS, 2013, p. 263, grifo meu)

E digo mais: no caso dos objetos-mercadoria do tipo “imagem desenhada”, se estabelece uma relação de dependência dos produtores com os consumidores. O objeto-mercadoria resultante desta relação é desenvolvido a partir de critérios fortemente estabelecidos pelos consumidores a ponto de completa (e total) rejeição dos objetos-mercadoria, por parte destes últimos, em caso de uma independência dos produtores no estabelecimento da forma/composição de seus produtos. (Procurei demonstrar isso ao analisar especificamente algumas publicações, personagens e suas transformações ao longo da história.)

Parte significativa das pessoas que consomem as produções de HQs humanizam sua natureza ao tal ponto de fiscalizarem, avaliarem e julgarem cada elemento que compõe o objeto e sua trajetória (minhas referências às sessões de carta). Estas HQs retratam as vidas de personagens que são vistos pelos fãs (e mesmo pelos simples consumidores) num status semelhante ao de pessoas reais. De suas roupas, trejeitos, ações, falas e acontecimentos impactam de tal modo os leitores que estes reagem, positiva ou negativamente, interferindo na trajetória de vida destes mesmos personagens (através da continuidade das publicações ou do cancelamento das edições). Apesar do público não ter contato direto com o processo produtivo que esquematiza as situações e enredos destas personagens e revistas, eles os

influenciam diretamente pela sessão de cartas e pelo número de vendagens. A audiência tem poder impactante em qualquer produto midiático, mas no caso dos quadrinhos esta inferência é ainda mais problemática. Não há nenhum produto midiático ou artístico que apresente as mesmas características dos quadrinhos de super-heróis estadunidenses. Isso decorre de uma característica especial deste gênero de produção de quadrinhos: eles se pretendem eternos. Sua publicação é incessante e contínua. E é justamente esta característica que o torna especial (e importante para compreender seu tipo especial de agência). Sua necessidade de continuidade o faz desenvolver processos associativos contínuos com o público leitor (Fig.6.01). São objetos metamórficos – que assumem diferentes formas, porém, mantendo uma mesma natureza – que se adaptam às necessidades do público (e, por conseguinte, da sociedade). Estas dimensões estão além da relação econômica, pois se estabelecem a partir de uma empatia. Os quadrinhos de super-heróis estadunidenses são objetos de culto e veneração, são consumidos como mercadoria, mas, sobretudo, são objetos de adoração de fãs. “[...] um objeto é mais do que um mercadoria. O Objeto tem uma vida que não se resume ao mercado.” (MORAIS, 2013, p. 263). A influencia destes quadrinhos de super-heróis é tão avassaladora que modifica o processo de produção de outros quadrinhos fora dos EUA. (Uma parte significativa da produção brasileira é chamada de “quadrinho brazuca” ou de “super-heróis-nacionais” que se estrutura a partir de uma reprodução visual e conceitual, do gênero na produção de artistas/desenhistas brasileiros, ao ponto de anular comercialmente iniciativas independentes que não se aproximem das características destes quadrinhos estadunidenses. [vide Apêndice E]). Não é possível falar da história dos quadrinhos no Brasil ou em qualquer país, sem que se mencione a influência da produção estadunidense e dos quadrinhos de super-heróis deste país.



Fig. 6.01 – Esquema ilustrativo do deslocamento tomndo como base a “Faixa de Mobius”. A imagem acima se trata de uma metáfora visual que ilustra e problematiza a questão do deslocamento. A existência de uma imagem desenhada pode decorrer de seu deslocamento que, por sua vez, pode inverter os sentidos da história e dos contextos contidos na imagem quando de sua republicação em um novo contexto social. Esta ambientação é possível justamente devido à necessidade dos quadrinhos de super-heróis de se manterem em publicação ininterrupta. A continuidade e republicação terminam por proporcionar a possibilidade de que os valores e elementos de referência das imagens se tornem agentes de mudança.

Os itinerários deste tipo especial de HQ não são meras conjecturas, mas etapas concretas às quais me detive para compreender sua realidade. Sua produção é coletiva. São roteiristas, editores, desenhistas, arte-finalistas, coloristas e as equipes de editoração da empresa (que se guiam por manuais esquemáticos institucionalizados na “Escola Marvel”, na “Escola de Stan Lee” ou “Escola DC”). E ainda há o público, configurado coletivamente nas gíbeiras e/ou lojas especializadas que compram em quantidade as publicações e o público leitor que compra ou boicota uma publicação. Podem ser consideradas como “unidades de produção” (Cf. MORAIS, 2013; MARX, 1974).

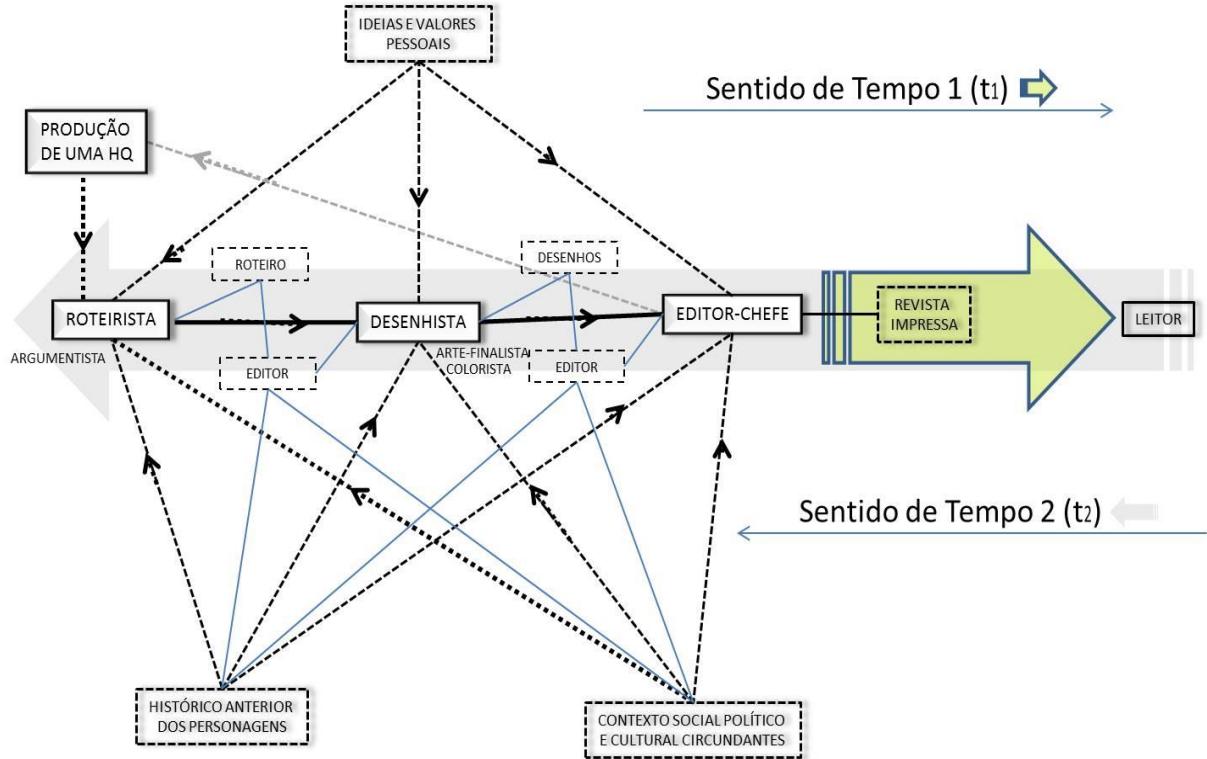


Fig. 6.02 – Esquema de produção de HQs e seus pontos de influência múltipla. Este é só um momento do processo que mostra o perfil coletivo e “social” pelo qual a produção de HQs se envolve. O esquema não leva em consideração as variações de deslocamento espacial e temporal, apenas o movimento concomitante entre as influências na produção e o caminho de retorno (*feedback*) do leitor. Não está expresso no esquema, mas o caminho de retorno seria diferente conforme o tipo de leitor de HQ.

A meu ver, estas etapas e processos que modificam cada parte de uma publicação de HQ configuram-lhe uma dimensão social, no sentido mais amplo que o termo possa se referir. Pois são produtos (objetos artístico-midiáticos, como prefiro) que só existem a partir de uma interação do e com o coletivo (Fig.6.02). E, como demonstro no capítulo 3, um processo tachatívo de sua necessidade de associação com o “social”.

Morais (2013, p. 267), em certa altura de seu artigo, afirma:

Meu argumento é que os objetos [...] não são meros portadores passivos de lembranças. Além de mediarem sociabilidades, **eles influenciam a minha performance**. A lembrança não é um simples fenômeno mental. Ela mexe com os meus sentidos e com o meu corpo. Ou seja, ao emanarem lembranças, esse meu objeto – obviamente, o ponto se estende a outros objetos – **pauta meu comportamento**.

Da mesma forma que um livro da biblioteca ganha agência ao estabelecer uma forte relação empática com seu novo dono, ao ponto de “pautar” seu comportamento, as HQs, ao se tornarem objetos colecionáveis e materiais de apreciação artística, ultrapassam os limites de suas possibilidades agenciais. Os jovens leitores são capazes de despender quantias

financeiras enormes por pequenas variações de capa ou tipo de papel de edições de suas HQs preferidas ou gastar tempo para enviar uma carta à redação da editora que republica o quadrinho no Brasil reclamando de mudanças ou descaracterizações de personagens que foram publicados dois a quatro anos antes, ou ainda, de produzirem uma fantasia deste mesmo personagem para circular em público nas convenções que reúnem estes fãs (como um cosplay). Para este, que é um estereótipo do típico leitor/consumidor de quadrinhos de super-heróis, a revista é algo tão sério e o ato de ler, tão comprometido, que estes objetos assumem uma dimensão muito mais impactante em suas vidas. Se for ele um leitor-desenhista o impacto é ainda maior. Este desenhista amador almeja se tornar profissional e para ele, ser profissional é conseguir reproduzir aquele padrão de qualidade que vê estampado nos desenhos. É conseguir desenhar e pintar daquela mesma forma. As revistas de quadrinhos passam a ser um objeto sagrado que é estudado à exaustão (pelo leitor desenhista), pois contêm os meios que o levarão à profissionalização. O leitor-desenhista sacrifica seu traço e sua visão de mundo para incorporar aquela realidade dos materiais consolidados que chegam às bancas. Aquela revista passa a ser o manual técnico de produção que, quando mimetizado, poderá levá-lo àquele mercado (retomem a inferência que fiz sobre a sessão de desenhos dos leitores da revista Mundo dos Super-heróis, no capítulo 3 e vide o Anexo B).

Os objetos, assim como as pessoas, se identificam e são identificados a partir de uma rede de relações. Há um contexto do sistema de relações que atribui pertencimento a um objeto ou pessoa, o distribui em uma hierarquia, não só de valores, mas de elementos determinantes. Estes sistemas de relações mudam o status de um indivíduo, se é alto ou baixo, por exemplo, independente de sua estatura real. Tais indicadores classificatórios levam em vista da classificação, sobretudo, o ambiente onde a coisa se localiza, como o tamanho de outros indivíduos que integram o grupo onde o indivíduo se relaciona. Estes sistemas de relação modificam, portanto, a estrutura dos indivíduos e dos objetos. Materiais reacionários ou conservadores podem – sem que sua estrutura interna se modifique – assumir novos papéis e mudarem seus status (mesmo que os direcione a uma posição antagônica ou contrária à original) se o sistema de relações se modificar.

Os quadrinhos de super-heróis estadunidenses sofrem estes efeitos. Suas ambientações originais apresentam ora uma ação de transgressão ora de inovação social. Por exemplo: quando incluíram personagens gays, casais inter-raciais ou novos modelos familiares agiam em um movimento de negociação atendendo as demandas da política social ao mesmo tempo em que poderiam inovar com as perspectivas pessoais dos desenhistas a retratarem alguma pessoa ou local conhecido. Ao incorporar mudanças sociais ocorridas na

sociedade em suas produções com o intuito de manterem o nível de aproximação com a realidade, estariam agindo simplesmente com o objetivo de se manter “atual” com o mercado. Em sintonia com seu público. Entretanto, esta mesma ação, mercadologicamente conservadora, tem a possibilidade de desencadear efeitos diversos em decorrência de sua circulação transtemporal (as republicações). Ao serem exportados e veiculados em outros países, isto é, serem traduzidos e lidos em outros sistemas de relação, ficam suscetíveis a um novo conjunto de (re)significações, instaurando mudanças ainda não percebidas ou efetivadas no novo ambiente social de consumo (em novos desenhistas e novos processos de produção). Nesse momento, suas estruturas de conservadorismo se transmutam em ações transgressoras ao visualizarem novas formas de sociabilidade e modelos de interação.

Um aspecto importante é que neste novo campo em que repliquei a abordagem latouriana, houve pouca voz para os objetos. No discurso da ciência (refiro-me à relação entre Pasteur e o fermento, descritas por Latour), o fermento tem voz ativa quando é constantemente chamado pelo cientista para contextualizar e justificar suas afirmações. Nas HQs os objetos de transferência não são evidentes – salvo quando aparecem ao serem mencionados em entrevistas e depoimentos dos produtores/desenhistas, como nos casos que citei no decorrer do trabalho. Atesta, como isso, que há uma assimetria na relação entre as demandas dos indivíduos produtores, os contextos sociais e midiáticos intervenientes e as dinâmicas internas do próprio processo de produção de uma HQ (as técnicas de desenho consensuais).

Este cenário me impôs, enquanto pesquisador que aplica a lógica latouriana – diante deste novo cenário, não-científico e cuja voz dos objetos é ausente – a proceder por atalhos (teóricos e metodológicos) em busca destas relações e vínculos. Este percurso possibilitou a constância do perigo de recair em análises humanistas, ao passo que a explicação conduzia o pensamento a uma dimensão determinista ou intencionalista. Ao resgatar uma enormidade de imagens desenhadas, não foi possível ter acesso a todos os objetos com voz ativa e que fizeram parte da rede sociotécnica. Em função disso, algumas conjecturas precisaram ser substituídas por outros meios de ambientação como os que recorri neste trabalho – tais como os perfis estatísticos de distribuição e presentificação históricas das personagens e suas variações visuais.

Assim como em Latour (2001; 2005) não estive interessado em demonstrar uma realidade ou uma verdade em relação às imagens desenhadas e ao contexto social, mas de vivificar a natureza performática das HQs e suas implicações. Ou ainda, de como sua natureza performática específica (objetos artístico-midiáticos de entretenimento), impulsionam uma

concepção particular de realidade. (Ocasionado pela própria relação entre as partes enquanto movimento – circular e espiralado). É na relação com os indivíduos que os objetos ganham a propriedade de se tornarem instrumentos de explicação. Nesta perspectiva os mundos dos objetos e dos sujeitos não foram vistos como mundos separados e assimétricos, com perspectivas que tendem a avaliá-los a partir de determinismos de um (sujeito) sobre o outro (objeto). Na perspectiva pós-humanista, que norteou este trabalho, esta relação se processou em termos de associação simétrica, sem prevalências de um sobre o outro, mas de uma dinâmica constante e irregular entre humanos e não-humanos, tal como disposta por Latour em seus estudos sobre a ciência.

Em outros termos: nem os acontecimentos sociais e nem os procedimentos técnicos de criação das imagens desenhadas são instrumentos opressores da produção das HQs. Quando os resgatei, ora enfatizando um, ora enfatizando o outro, foi com o intuito de demonstrar seus embrincamentos. (Apesar de que sua dimensão social ser mais frequentemente localizada como determinante e, por isso, no decorrer do trabalho, fiz um chamamento para os seus limites materiais). Procurando enfatizar, igualmente, que há um constante diálogo entre os dois e de como estão interligados e traduzem um ao outro, realizando os ajustes necessários (tanto de um lado, como do outro) para se manterem em associação.

REFERÊNCIAS

- ACEVEDO, Juan. *Como Fazer Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Global, 1990.
- ADILIFU, Nama. *Super Black: American Pop Culture and Black Superheroes*. Austin: University of Texas Press, 2011.
- ADORNO, T. ; HORKHEIMER, M. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1985.
- ADORNO, T. Introdução à controvérsia sobre o Positivismo na Sociologia Alemã. In _____. *Theodor W. Adorno: Textos Escolhidos*. São Paulo: Nova Cultural, 1999, p.109-189. [Coleção Os Pensadores]
- ADORNO, Theodor. *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002
- ALBERICH, R. ; MIRO-JULIA, J. ; ROSSELLO, F.. *Marvel Universe looks almost like a real social network*. 2002. Disponível em: <http://arxiv.org/pdf/cond-mat/0202174v1.pdf>. Acessado em: 21 dez. 2014.
- ALBERTI, Verena. *O riso e o risível na história do pensamento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- ALDAMA Frederick Luis (org.). *Multicultural Comics: From Zap to Blue Beetle (Cognitive Approaches to Literature and Culture Series)*. Austin: University of Texas Press, 2010.
- ALDAMA Frederick Luis. *Your Brain on Latino Comics: from Gus Arriola to Los Hernandez*. Austin: University of Texas Press, 2009.
- ALPERS, Svetlana. *A arte de descrever: a arte holandesa no século XVII*. São Paulo: Edusp, 1999.
- ALPERS, Svetlana. *O projeto de Rembrandt: o ateliê e o mercado*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- ALVES, Bruno. *Superpoderes, Malandros e Heróis: O Discurso da Identidade Nacional nos Quadrinhos Brasileiros de Super-Heróis*. 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Pernambuco.
- ALVES, E. G. R. ; ANTUNES, J. L. F. . Levando o humor a sério: representações da prática odontológica no imaginário social através de charges e histórias em quadrinhos. *Odontologia e Sociedade*, São Paulo, v. 2, n. 1/2, p. 40-44, 2000.
- AMBRIZZI, Miguel Luiz. Entre olhares - O romântico, o naturalista. Artistas-viajantes na Expedição Langsdorff: 1822-1829. *Dezenove e Vinte*. Rio de Janeiro, v. III, n. 4, out. 2008. Disponível em: http://www.dezenovevinte.net/artistas/viajantes_mla.htm . Acessado em: 03 nov. 2014.
- ANDRAUS, Gazy. *As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário*. 2006. Tese (Doutorado em Cultura e Informação). Universidade de São Paulo.
- ANSELMO, Zilda A. *Histórias em Quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975.

- APPADURAI, Arjun. “Disjunção e Diferença na Economia Cultural Global” in FEATHERSTONE, Mike. (org.) *Cultura Global: Nacionalismo, globalização e Modernidade*. 2^a ed., Petrópolis: Vozes. pp. 311-328, 1998.
- APPADURAI, Arjun. Introdução: Mercadorias e a Política de Valor. In APPADURAI, Arjun. (org.). *A Vida Social das Coisas: As mercadorias sob uma perspectiva cultural*. Niterói: Editora da UFF. 2008, p. 15-88.
- APPEL, John; APPEL, Selma. *Comics da Imigração na América*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1994.
- AREAL, Leonor. O que é uma imagem? Aulas Abertas. *Cadernos PAR*, n.5, maio 2012, p. 59-80. Lisboa. Disponível em: <http://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/566/1/art4.pdf>. Acesso em: 21 set. 2013.
- ARTIGAS, Vilanova. *O desenho*. Texto da Aula Inaugural pronunciada na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP em 1 de março de 1967. São Paulo: Centro de Estudos Brasileiros do Grêmio da FAU-USP, 1975. Disponível em: http://ftpvc.asser.com.br/~rlapa/Artigas_O%20DESENHO.doc. Acesso em: 12 jul. 2014.
- ASSUMPÇÃO JR, Francisco B. *Psicologia e histórias em quadrinhos*. São Paulo: casa do psicólogo, 2001.
- AUMONT, Jacques. *A Imagem*. São Paulo: Papirus, 2008.
- BAGNARIOL, P. Graffiti e quadrinhos na história da arte In BAGNARIOL, P. et al. *Guia Ilustrado de Graffiti e Quadrinhos*. Belo Horizonte: s/Ed, 2004, p. 05-74.
- BAINBRIDGE, Jason. “I Am New York” – Spider-Man, New York City and the Marvel Universe. In AHRENS, Jörn; METELING, Arno. (Orgs.). *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*. New York: Continuum, 2010.
- BANDEIRA, D. E. R. *O Escudo Manchado: um herói em tempo de guerra*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2007.
- BANKS, Marcus. *Dados visuais para pesquisa qualitativa*. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- BARI, Valéria Aparecida. *O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu*. 2008. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). Universidade de São Paulo.
- BARKER, M.. *Comics, ideology, power and the critics*. Manchester: Manchester University Press, 1989.
- BARROSO, F. A. “História recente dos quadrinhos” in BAGNARIOL, P. et al. *Guia Ilustrado de Graffiti e Quadrinhos*. Belo Horizonte: s/Ed, 2004, p. 75-154.
- BASTIDE, Roger. Problemas de Sociologia da Arte. In VELHO, Gilberto. (Org.). *Sociologia da Arte, II*. Rio de Janeiro: Zahar Ediotres, 1967. p.42-53.
- BAUCAR, Eugen. A Imagem, vestígio desconhecido da luz in NOVAES, Adauto. (org.) *Muito Além do espetáculo*. São Paulo: Ed. Senac, 2005, pp. 144-157.
- BAUDRILLARD, J. *O Sistema dos Objetos*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio D’Água, 1992
- BAUER, M. W. Análise de conteúdo clássica: uma revisão. In: BAUER, M. W, GASKELL G. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. 3a ed. Petrópolis (RJ): Vozes, 2002. pp.189-217.

- BAUER, Martin.; GASKELL, George. *Pesquisa qualitativa com Texto, Imagem e Som: um manual prático*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BEAUVOIR, Simone de. *O Segundo Sexo: a Experiência vivida*. Vol. 2, São Paulo: Difel, 1949.
- BEAZLEY, Mark ; YOUNGQUIST, Jeff; BRADY, Matt. *Enciclopédia Marvel*. São Paulo: Mythos Editora, 2005.
- BECKER, Howard. *Falando da Sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- BECKER, Howard. *Os Mundos da Arte*. Lisboa: Livros Horizontes, 2010.
- BECKER, Howard. *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BECKER, Howard. *Segredos e Truques da Pesquisa*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Indianapolis: Indiana University Press, 1995.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas. Magia e técnica. Arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BENJAMIN, Walter. Pequena História da Fotografia. In _____. *Obras Escolhidas*. V.1. 8^a ed., São Paulo: Brasiliense, 2012. [1931]
- BERELSON, B.; SALTER, P. Majority and Minority Americans: an analysis of Magazine fiction. *Public Opinion Quarterly*, 1946, v. 10, p.168-190.
- BERNIS, Jeanne. *A Imaginação: do sensualismo epicurista à psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987.
- BHABHA, Homi K. *O Local da Cultura*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2005.
- BISMARCK, Mário. Contornando a origem do desenho. *Repositório Aberto Universidade do Porto*. 2001. Disponível em: <http://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/19045/2/5650.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2014.
- BOHNSACK, Ralf. A interpretação de imagens e o método documentário. *Sociologias*, Porto Alegre, n. 18, Dezembro de 2007.
Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/sociologias/article/view/5659/3257>. Acesso em: 20 nov. 2014
- BOURDIEU, Pierre. *Un arte medio: ensayo sobre los usos sociales de la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.
- BOURDIEU, Pierre; BOURDIEU, Marie-Claire. O camponês e a fotografia. *Rev. Sociol. Polít.*, Curitiba, 26, p. 31-39, jun. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rsocp/n26/a04n26.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2014.
- BRABANT, Sarah; MOONEY, Linda A.. The Social Construction Of Family Life In The Sunday Comics: Race As a Consideration. *Journal of Comparative Family Studies*. Vol. 30, No. 1, 1999, pp. 113-133. Disponível em: <http://www.questia.com/library/journal/1G1-54626797/the-social-construction-of-family-life-in-the-sunday>. Acesso em: 21 set. 2013.
- BRAGA JR, A. X. A diversidade Homoafetiva nos Quadrinhos Japoneses. In BRAGA JR, A. X. (org.) *Questões de Sexualidade nas Histórias em Quadrinhos*. Maceió: Edufal, 2014. p. 81-116.
- BRAGA JR, A. X. *Desvendando o Mangá Nacional: Reprodução e Hibridização nas Histórias em Quadrinhos*. Maceió: Edufal, 2011.

BRAGA JR, A. X. *Desvendando o Mangá Nacional: uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil.* 2005a. Dissertação. (Mestrado em Sociologia). Universidade Federal de Pernambuco.

BRAGA JR, A. X. *O Estudo da Sociedade e as Histórias em Quadrinhos*, In: VI Encontro de Ciências Sociais. Recife: Anais do VI Encontro de Ciências Sociais. 2003. [CDRom]

BRAGA JR, A. X. O que é Nacional nos Quadrinhos Brasileiros? *REA - Revista Espaço Acadêmico*, Vol.12, nº 142, mar. 2013, p.27-34. Disponível em:
<http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/download/19774/1050>
 1. Acesso em: 23 abr. 2013.

BRAVO, Ana. *A Invisibilidade do Gênero Feminino em Tintin: a conspiração do silêncio.* Queluz: Chronos Editora, 2007.

BRETON, Philippe; PROULX, Serge. *Sociologia da Comunicação*. São Paulo: Ed. Lyola, 2002.

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.

BRYMAN, Alan. The nature of qualitative research. In BRYMAN, Alan. 2008, *Social Research Methods*. New York: Oxford University Press. Third edition.

BYRNE, John. Was NorthStar always intended to be a gay character? In *Byrne Robotics*. 24 ago. 2004. Disponível em:
<http://byrnerobotics.com/FAQ/listing.asp?ID=2&T1=Questions+about+Comic+Book+Project>
 s. Acesso em: 20 dez. 2014. [Depoimento/Entrevista]

CABECINHAS, R. "Nós somos diferentes, mas eles são todos iguais": Um estudo sobre estereótipos e percepção da variabilidade grupal entre jovens angolanos e portugueses. 1998. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt>. Acesso em: 20 ago. 2010.

CABECINHAS, R. *Media, etnocentrismo e estereótipos sociais*. 2002. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt>. Acesso em: 20 ago. 2010.

CADET, André; CATHELAT, Bernard. *La Publicidad: del instrumento económico a La institución social*. Barcelona: Gráficas Saturno, 1971.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CAIRO, Alberto. *El Arte Funcional: infografía y visualización de información*. Madrid: Alamut, 2011.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. *Histórias em Quadrinhos na Escola*. São Paulo: Paulinas, 2004.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. (org.).*As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*. São Paulo: Intercom-Unesp/Proex, 1997. (Coleção Gts da Intercom, vol.7)

CALLON, Michel. Entrevista com Michel Callon: Dos estudos de laboratório aos estudos de coletivos heterogêneos, passando pelos gerenciamentos econômicos. *Sociologias*, Porto Alegre, ano 10, nº 19, jan./jun. 2008, p. 302-332. Disponível em:
<http://www.scielo.br/pdf/soc/n19/a13n19.pdf>. Acessado em: 20 fev. 2015.

- CANCLÍNI, Nestor Garcia. *A Produção Simbólica; Teoria e Metodologia em Sociologia da Arte*. Rio de Janeiro: Civilização, 1979.
- CARAZO, Claudio B. *Caricaturas*. São José: Editorial de la Universidad de Costa Rica, 2003.
- CARPENTER, Standford Wayne. *Imagining identity: Ethnographic investigations into the work of creating images of race, gender, and ethnicity in comic books*. Tese de Doutorado em Filosofia. Texas: Rice University, 2002. Disponível em: <http://scholarship.rice.edu/bitstream/handle/1911/18514/3090132.PDF?sequence=1>. Acesso em: 21 set. 2013.
- CARROLL, Nöel. *Filosofia da Arte*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.
- CARTIER-BRESSON, Henri. *Henri Cartier-Bresson*. New York: Aperture, 1976. (The Aperture History of Photography, v.1).
- CARTIER-BRESSON, Henri. *The Decisive Moment*. New York/Paris: Simon and Schuster/Verve, 1952. Disponível em: http://photojournalism.udcphotoclub.org/wp-content/uploads/2013/01/Bresson_DecisiveMoment1.pdf. Acesso em: 7 ago. 2014.
- CARVALHO JUNIOR, Dario de Barros. *A morte do herói : introdução ao estudo de sobrevivência de modelos míticos nas histórias em quadrinhos*. 2002. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Campinas.
- CAVALCANTE, Nathalia Chehab de Sá. *Ilustração: uma prática passível de teorização*. Rio de Janeiro, 2010. Tese de doutorado em Design. Pontifícia Universidade Católica. Disponível em: http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0610655_10_Indice.html. Acesso em: 13 jul. 2014.
- CAVALCANTI, Bruno de Oliveira. *Quem Vigia os Vigilantes: as Histórias em Quadrinhos como uma Forma de Expressão Social*. Série Sociológica, n. 192, Brasília: UNB, 2001.
- CÈ, Otávia Alves. Elas para Eles e Elas para Elas: Diferenças e Semelhanças na Representação de Personagens Femininas nos Mangás Shonen e Shojo. In BRAGA JR, A. X. *Representações do Feminino nas Histórias em Quadrinhos*. Maceió: Edufal, 2015, p. 171-190.
- CELLARD, A. A análise documental. In: POUPART, J. et al. *A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos*. Petrópolis: Vozes, 2008. pp. 295-316.
- CHINEM, Nobuyoshi. *O Papel do Negro e o Negro no Papel: Representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros*. Tese de Doutorado em Ciência da Comunicação. São Paulo: USP, 2013.
- CHIU, Monica. (Org.). *Drawing New Color Lines: Transnational Asian American Graphic Narratives*. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2015.
- CIRNE, Moacy. *História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros*. Rio de Janeiro: Ed. Europa/FUNARTE, 1990.
- CIRNE, Moacy. *A Explosão Criativa dos Quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.
- CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- CIRNE, Moacy. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.
- CIRNE, Moacy. *Vanguarda: Um Projeto Semiológico*. Petrópolis: Vozes, 1975.
- COHN, Gabriel. *Sociologia da Comunicação: Teoria e Ideologia*. São Paulo: Pioneira, 1973.

- COMA, Javier. *Los Comics: un arte del siglo XX*. Barcelona: Punto Omega/Guadarrama, 1977.
- COOPER-CHEN, A. The Dominant Trope: Sex, Violence, and Hierarchy in Japanese Comics for Men. In McALLISTER, M. P. ; SEWELL JR, E. H.; GORDON, I. (orgs.). *Comics & Ideology*. New York: Peter Lang, 2009. p.99-128.
- COSTA, Alves. *A Longa Caminhada para a Invenção do Cinematógrafo*. Porto: Cineclube Editorial, 1988.
- COSTA, Flavia Cesarino. “Primeiro cinema” in MASCARELLO, Fernando. (org.). *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Papirus, 2006. pp. 17-52
- COSTA, L. M.; GENÉ, M. Advertencia. In BURUCÚA, José Emilio; KWIATWSKI, Nicolás (Org.). *Principios de la caricatura seguidos de um ensayo sobre la pintura cómica*. Buenos Aires: Katz Editores, 2011.
- COSTA, Ricardo da; DANTAS, Bárbara. Bondade, Justiça e Verdade. Três virtudes marianas nas Cantigas de Santa Maria e no Livro de Santa Maria, de Ramon Llull. *Idade Média*. 18 jul. 2008. Disponível em: <http://www.ricardocosta.com/artigo/bondade-justica-e-verdade-tres-virtudes-marianas#sthash.UkdsP4EL.dpu>. Acesso em: 03 nov. 2014.
- COUPÈRIE, P. Et al. *História em Quadrinhos e Comunicação de Massa*. São Paulo: MASP, 1970.
- D'ASSUNÇÃO, Otacílio. *O quadrinho erótico de Carlos Zéfiro*. Rio de Janeiro: Record, 1984.
- DANTAS, Daiany Ferreira. *Sexo, mentiras e HQ : representação e auto-representação das mulheres nos quadrinhos*. 2006. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Pernambuco.
- DANTON, Gian. *Watchmen e a Teoria do Caos*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005.
- DAROWSKI, Joseph J.. *X-Men and the Mutant Metaphor: Race and Gender in the Comic Books*. New York: Rowman & Littlefield, 2014.
- 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.
- DiPAOLO, Marc. *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., 2011.
- DORFMAN, Ariel. *Para Ler o Pato Donald: Comunicação de Massa e Colonialismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.
- DORFMAN, Ariel; JOFRÉ, Manuel. *Super-Homem e seus Amigos do Peito*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- DUNCAN, R.; SMITH, M. J.. *The Power of comics: history, form & culture*. New York: The Continuum International, 2009.
- DURAND, Gilbert. *Estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- DURAND, Yves. *L'exploration de l'imaginaire: introduction à la modélisation des univers mythiques*. Paris: L'Espace Bleu, 1988.

- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FEATHERSTONE, Mike; HAPWORTH, Mike. Images of positive Aging: a case study of retirement choice magazine. In FEATHERSTONE, Mike; WERNICK, Andrew. *Images of Aging: cultural representations of later life*. London: Routledge, 1995. p.27-46.
- FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em Ação*. São Paulo: Moderna, 1997.
- FERRO, Lígia. Ao encontro da Sociologia Visual. *Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto*, nº15, 2005. p. 373-398. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/3738.pdf> . Acesso em: 19 nov. 2014.
- FIDALGO, António. GRADIM, Anabela. *Manual de Semiótica*. Lisboa: UBI, 2004.
- FILATRO, Andrea. *Design Instrucional Contextualizado: Educação e Tecnologia*. São Paulo: SENAC, 2004.
- FLICK, Uwe."Utilização de Documentos como Dados", in _____. *Uma introdução à pesquisa qualitativa*. Porto Alegre: Artmed, 2009, pp.231-237. (cap. 19)
- FRANCATEL, Pierre. *A imagem, a visão e a imaginação*. Lisboa: edições 70, 1998.
- FRANCATEL, Pierre. *A realidade figurativa: elementos estruturais de sociologia da arte*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1973.
- FRANCO, E. S. *Hqtrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2004.
- FRANCO, Filipe. *Ilustração Científica: definição, história, métodos e técnicas*. 2009. [Slides de Aula]. Disponível em: <http://darwin2009.cienciaviva.pt/img/upload/FFApresenta%20I.C.2009Darwin.ppt.pdf>. Acesso em: 13 out. 2014.
- FRANGE, Lucimar Bello. *Por que se esconde a violeta? Isto não é uma concepção de desenho, nem pós-moderna, nem tautológica*. São Paulo: Anna Blume/Uberlândia: EDUFU, 1995.
- FREEMAN, Michael. *O olhar do fotógrafo*. Lisboa: Dinalivro, 2012.
- FREHSE, Fraya. Cartões postais paulistanos da virada do século XX: problematizando a São Paulo “moderna”, *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 6, n. 13, p. 127-153, jun. 2000. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ha/v6n13/v6n13a07.pdf> . Acesso em: 19 nov. 2014.
- FRESNAULT-DERUELLE, P. “El Espacio Interpersonal en los Comics” in HELBO, André. Et al. *Semiología de la Representación: Teatro, Televisión, Comic*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1978. pp. 137-158.
- FRY, Peter. Apresentação. In MOUTINHO, Laura. *Razão, “Cor” e Desejo: uma análise comparativa sobre relacionamentos afetivos-sexuais “inter-raciais” no Brasil e África do Sul*. São Paulo: Unesp, 2004.
- FURUYAMA, Gustavo. *Mangá e a transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin*. 2008. Dissertação (Mestrado em Literatura). Universidade de São Paulo.
- GARRA CINZENTA, A. In: WIKIPÉDIA, a encyclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2014. Disponível em:

http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=A_Garra_Cinzenta&oldid=39052236. Acesso em: 13 ago. 2014.

- GERVEREAU, Laurent. *Ver, Compreender, Analisar As Imagens*. Lisboa: Edições 70, 2004.
- GOFFMAN, Erving. *Gender Advertisements*. New York: Harper & Row, Publishers, 1979.
- GOFFMAN, Erving. *Os Momentos e os Seus Homens*. Lisboa: Relógio D'Água, 1999.
- GOMBRICH, E. H. *História da Arte*. São Paulo: LTC Editora, 2002.
- GOMBRICH. E. Gombrich Essencial: textos selecionados sobre arte e cultura. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- GONÇALO JR. *A Guerra dos Gibis 2: Maria Erótica e o Clamor do Sexo*: imprensa, pornografia , comunismo e censura na ditadura militar, 1964-1985. São Paulo: Editoractiva Produções Artísticas [Peixe Grande], 2010.
- GONÇALO JR. *Tentação à Italiana: um perfil dos mestres do erotismo contemporâneo*. Vinhedo: Editoractiva Produções Artísticas [Opera Graphica], 2005.
- GONÇALO JR; LOPES, Fernando. A História Secreta da Marvel no Brasil. *Marvel: 40 anos no Brasil*. São Paulo: Panini, 2007, p. 7-34.
- GOODMAN, J. Robyn. The Women's Suffragist Movement Through the Eyes of Life Magazine Cartoons. In McALLISTER, M. P. ; SEWELL JR, E. H.; GORDON, I. (orgs.). *Comics & Ideology*. New York: Peter Lang, 2009. p.39-68.
- GRESH, Lois; WEINBERG, Robert. *A ciência dos Super-heróis*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- GROENSTEEN, T. *Histórias em Quadrinhos: essa desconhecida arte popular*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2004.
- GROSE, Francis. Principios de la caricatura seguidos de um ensayo sobre la pintura cómica. In BURUCÚA, José Emilio; KWIATWSKI, Nicolás (Org.). *Principios de la caricatura seguidos de um ensayo sobre la pintura cómica*. Buenos Aires: Katz Editores, 2011.
- GUBERN, Roman. *En lenguaje de los Comics*. Barcelona: Ediciones Península, 1974.
- GUBERN, Roman. *Literatura da Imagem*. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1979.
- GUEDES, Roberto. *A era de Bronze dos Super-heróis*. São Paulo: HQ Maniacs, 2008.
- GUEDES, Roberto. *A Saga dos Super-heróis Brasileiros*. São Paulo: HQ Maniacs, 2005.
- GUEDES, Roberto. *Quando surgem os Super-heróis*. São Paulo: HQ Maniacs, 2004.
- GUERRA, Fábio Vieira. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação de Mestrado em História. Universidade Federal Fluminense, 2011.
- GUIMARÃES, Célio Heitor. *Quadrinho Também é Cultura*. Curitiba, Edição do Autor, 1997..
- GURAN, Milton. Considerações sobre a constituição e a utilização de um corpus fotográfico na pesquisa antropológica. *Discursos fotográficos*, Londrina, v.7, n. 10, p.77-106, jan./ jun. 2011. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/discursosfotograficos/article/viewFile/9215/7841>. Acesso em: 19 nov. 2014. ;
- HAGUETTE, Tereza Maria Frota. *Metodologias qualitativas na sociologia*. Petrópolis: Vozes, 1987.

- HARLEY, Brian. Mapas, saber e poder. *Confins*. n.5, 24 abr. 2009. p. 01-24. Disponível em: <http://confins.revues.org/index5724.html>. Acesso em: 13 out. 2014.
- HARMAN, Graham. Guerilla metaphysics: phenomenology and the carpentry of things. Chicago: Open Court, 2005.
- HARPER, Douglas. On the Authority of the image: visual methods at the crossroads. In: DEZIN, Norman K. e LINCOLN, Yvonna S. (eds) 1994. *Handbook of qualitative research*. London: Sage Publications, pp. 403-412.
- HART, John. The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV, and Animation. Boston: Focal Press, 1998.
- HAUSER, Arnold. *Historia social del Arte y la Literatura*. Barcelona: Ediciones Guadarrama, 1998 [1951].
- HAUSER, Arnold. *Sociología del arte*. V, 1. Barcelona: Ediciones Guadarrama, 1975.
- HENRY, Carlos. *Super-Brazucas – o universo dos super-heróis brasileiros*. São Paulo: Ag Books, 2012.
- HERMES, Gilmar. Da história da arte para as mídias. *Revista Fronteiras - estudos midiáticos*. Unisinos. Vol. 8, n.2, maio/ago, 2006. p. 112-122.
- HESSEL, Marcelo. Mulher-aranha. Marvel se desculpa pela capa de Milo Manara. Notícias. *Omelete*. 30 ago. 2014. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/mulher-aranha-marvel-se-desculpa-pela-capa-de-milo-manara/>. Acesso em: 13 set. 2014.
- HODGES, Elaine R. S..(Ed.) *The Guild Handbook of Scientific Illustration Hardcover*. 2^a ed., New York: John Wiley & Sons, 2003
- HORKHEIMER, M. “Sobre o *Problema da Verdade*”. In: Teoria critica I. São Paulo: Perspectiva: 1990. p. 139-174
- HORKHEIMER, M. “Teoria Tradicional y Teoria Critica”. *Teoria Crítica*. Buenos Aires\ Madrid: Amorrortu Editores, 2003.
- HORKHEIMER, M. *Eclipse da razão*. São Paulo: Centauro, 2000.
- HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. . A Indústria Cultural: O Iluminismo como Mistificação de Massa. In LIMA, L. C. (Org.) *Teoria da Cultura de Massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2011. p.179-238.
- HOWE, Sean. *Marvel Comics: a história secreta*. São Paulo: LeYa, 2013.
- INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre , v. 18, n. 37, Jun. 2012 . Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ha/v18n37/a02v18n37.pdf>>. Acessado em: 17 jan. 2013.
- JANSON, Klaus. *Guia Oficial DC Comics: Desenhos*. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2005.
- JAY, Martin. *The Dialectical Imagination: a history of the Frankfurt School and the Institute of Social Research*. 1923-1950. California: University of California Press, 1996.
- JOHNSON, Isabel Simeral. Cartoons . *Public Opin Q*. n. 1, v. 3, p.21-44. 1937. Disponível em: <http://poq.oxfordjournals.org/content/1/3/21.full.pdf>. Acesso em: 10 set. 2014.
- JOHNSON, Jeffrey K.. *Super-History Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to the Present*. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., 2012.
- JOLY, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*. 12 ed., São Paulo: Papirus, 1996.

- KARBUSICKY, Vladimir. La interacción realidad-obra de arte-sociedad. In SILBERMAN, A. et al. *Sociología del Arte*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Vision, 1971.
- KELLNER, D.. "Critical Theory " In Turner, Bryan S. (org.). *The Cambridge Dictionary of Sociology*. Cambridg: Cambridge University Press, 2006, pp.104-106. [2006a]
- KELLNER, D.. "Horkheimer, Max (1895–1973)" In TURNER, Bryan S. (org.). *The Cambridge Dictionary of Sociology*. Cambridg: Cambridge University Press, 2006, p.273. [2006b]
- KLAPPER, J. T. Os Efeitos da Comunicação de Massa. In COHN, Gabriel (org.). *Comunicação e Indústria Cultural*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977, p. 162-176.
- KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os Quadrinhos e a Comunicação de Massa. In MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1977, p. 103-114.
- KOPYTOFF, Igor. A Biografia Cultural das Coisas: A mercantilização como processo. In APPADURAI, Arjun. (org.). *A Vida Social das Coisas: As mercadorias sob uma perspectiva cultural*. Niterói: Editora da UFF. 2008, p. 89-121.
- KOSSOY, Boris. *Fotografia e História*. São Paulo: Ática, 1989.
- KOSSOY, Boris. Hércules Florence: 1833, a descoberta isolada da fotografia no Brasil. 2^a ed., São Paulo: Duas Cidades, 1980.
- KRAKHECKE , Carlos André. *Representações da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos Batman O Cavaleiro das Trevas e Watchmen (1979-1987)*. 2009. Dissertação (Mestrado em História). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.
- KREBS, Stephanie. The film elicitation technique. In: HOCKINGS, Paul. (Org.) *Principles of visual anthropology*. The Hague: Mouton Publishers, 1975.
- KUSUNOKI, Raquel Minako. *Espinosa e Vigotski: o problema da imaginação*. Trabalho de conclusão de curso (graduação). Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas: 2011.
- LARA, Antonio. Prólogo. In VILLAFAÑE, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide, 2012, p.11-17.
- LASSWELL, H. D. A Estrutura e a Função da Comunicação na Sociedade. In COHN, Gabriel (org.). *Comunicação e Indústria Cultural*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977, p.105-117.
- LATOUR, B. *Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora*. São Paulo: Editora UNESP, 2000.
- LATOUR, Bruno. "Os objetos têm história? Encontro de Pasteur com Whitehead num banho de ácido láctico". *História, Ciências, Saúde - Manguinhos*, II(91), 7-26 mar-jun. 1995. Disponível em: <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/downloads/56-WHITEHEAD-POR.pdf>. Acessado em: 20 ago. 2012. [1995a]
- LATOUR, Bruno. "Como prosseguir a tarefa de delinejar associações?", in *Configurações*, nº 2, 2006, pp. 11-27. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/4414325/Bruno-Latour->. Acessado em: 20 ago. 2012.
- LATOUR, Bruno. A few steps towards the anthropology of the iconoclastic gesture. *Science in Context*, Vol., 10, n°1, pp.63-83, 1998. Disponível em: <http://www.bruno->

latour.fr/sites/default/files/68-FACTISHES-JERUSALEM-2-96-GB.pdf. Acessado em: 20 ago. 2012.

LATOUR, Bruno. Gaston, “*A Little Known Successor of Daedalus*”. 1995b. Disponível em: <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/P-52-GASTON-GB.pdf>. Acessado em: 20 ago. 2012.

LATOUR, Bruno. *Jamais Fomos Modernos: ensaio de antropologia simétrica*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993a.

LATOUR, Bruno. Pasteur on lactic acid yeast- a partial semiotic analysis. 1993b. In *Configurations* Vol.1 n°1, pp.127-142, 1993. Disponível em: <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/51-PASTEUR-GB.pdf>. Acessado em: 20 ago. 2012. [1993b]

LATOUR, Bruno. *Reagregando o Social: uma introdução à teoria do Ator-Rede*. São Paulo: Edusc, 2012.

LATOUR, Bruno. *Reassembling the Social: an introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: New York, 2005.

LAW, John. “Actor Network Theory” In TURNER, Bryan S. (org.). *The Cambridge Dictionary of Sociology*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006. p.4-5.

LAZARSFELD, P. F.; MERTON, R. K. Comunicação de massa, gosto popular e ação social organizada. In COHN, Gabriel (org.). *Comunicação e Indústria Cultural*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977, p.230-254.

LAZARSFELD, Paul F.. *Radio and the Printed page*. Nova York: HardPress Publishing, 2012. [1940]

LEE, Stan; BUSCEMA, John. *Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

LEITE, André Luiz de Barros. *Intervenção Digital no Fotojornalismo*. Faculdade de Comunicação Social Cásper Líbero. Mestrado em Comunicação e Mercado. São Paulo. 2000.

LESSER, Wendy. *Sua Cara-metade: a mulher na arte segundo a perspectiva masculina*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

LOIZOS, Peter. Vídeo, filme e fotografias como documentos de pesquisa. Em: BAUER, Martin W. e GASKELL, George (eds.) 2002. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som*. Um manual prático. Petrópolis: Ed. Vozes, pp. 137-155.

LOPES, João H. *Elementos do Estilo Mangá*. Belém: Ed. do Autor, 2010.

LUCHETTI, M. A. *A Ficção Científica nos Quadrinhos*. São Paulo: GRD, 1991.

LUCHETTI, M. A. *As Sedutoras nos Quadrinhos*. São Paulo: Opera Graphica, 2001.

LUCHETTI, M. A. *Desnudando Valentina*. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o Poder dos Quadrinhos Japoneses*. 2ª. edição. São Paulo: Hedra, 2000.

LUYTEN, Sônia M. Bibe. *Mangá: o Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Achiamé, 1999.

LUYTEN, Sônia M. Bibe. (org.). *Histórias em Quadrinhos – Leitura Crítica*. 3.a. Ed, São Paulo: Paulinas, 1989.

LUYTEN, Sônia M. Bibe. *O que é Histórias em Quadrinhos?* São Paulo: Brasiliense, 1985.

- MACDONALD, Dwight. Masscult & Midcult In HINDS, H. E.; MOTZ, M. F.; NELSON, A. M. S. (Orgs.). *The Popular Culture, Theory and Methodology: A basic Introduction*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 2006, p.9-14.
- MADRID, M. *The Supergirls: fashion, feminism, fantasy, and the history of comic book heroine*. [s/c]: Exterminating Angel Press, 2009.
- MAGALHÃES, Henrique. *Humor em Pílulas: a força criativa das tiras brasileiras*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.
- MANNHEIM, Karl. *Sociologia do conhecimento* (vol. I). Porto: RÉS-Editora, 1986
- MANTHEI, Jennifer Judith, *Art of becoming: Space, time, and place in Editora Globo Comics' representation of Brazilian national identities*. Dissertação de Mestrado em Antropologia. [s.c.]. The University of Arizona, 1994. Disponível em: http://arizona.openrepository.com/arizona/bitstream/10150/278437/1/azu_td_1358519_sip1_m.pdf Acesso em: 21 set. 2013.
- MARANGONI, Adriano José. *História em quadrinhos: o herói entre a tradição e o desajuste como síntese da cultura norte-americana*. 2006. Dissertação (Mestrado em História). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- MARCUSE, H. *A ideologia da Sociedade Industrial: o Homem Unidimensional*. 4ª ed., Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1973.
- MARNY, Jacques. *Sociologia das História aos Quadrinhos*. Porto: Editora do Minho, 1988.
- MARQUES, Denilson Bezerra. *Performatividade e Agenciamentos Humanos e Não-Humanos da Realidade – uma leitura por trás da Lei de Biossegurança a partir da Sociologia Simétrica de Bruno Latour*. Universidade Federal de Pernambuco. Doutorado em Sociologia. 2006. Disponível em: www.repositorio.ufpe.br/handle/123456789/9755. Acesso em: 17 mar. 2015.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos Meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2003.
- MARTINEZ, Amalia Barbosa. Sobre el uso de la imagen en la sociología de la cultura. El método de la interpretación documental del sociólogo Karl Mannheim. In: AMADOR CARRETERO, Pilar; ROBLEDANO, Jesús; RUIZ FRANCO, Rosario (Ed.). *Imagen, cultura y tecnología*. Madrid: Universidad Carlos III, 2002. Disponível em: http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/8954/sobre_amalia ICT 2002.pdf?sequence=1. Acesso em: 20 nov. 2014.
- MARTINEZ, Amalia. Sobre el método de la interpretación documental y el uso de las imágenes en la sociología: Karl Mannheim, Aby Warburg y Pierre Bourdieu. *Sociedad e Estado*. Brasília, v. 21, n. 2, Agosto de 2006. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/estado/article/view/3632/3171>. Acesso em: 20 nov. 2014
- MARTINS, Bartolomeu [Lancelott]. *Catálogo de heróis Brasileiros, vol.1*. Parnaíba: Edição do Autor, 2010.
- MARTINS, José de Souza. “Tio Patinhas no centro do universo”. In: MARTINS, J. S.. *Sobre o Modo Capitalista de pensar*. São Paulo: HUCITEC, 1980, p.03-18.
- MARTINS, Jose de Souza. *Sociologia da Fotografia e da Imagem*. São Paulo: Contexto, 2008.
- MARTINS, Luiz Geraldo Ferrari. *A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de*

- conhecimento.* III Fórum de Pesquisa FAU.Mackenzie. 2007. Disponível em: http://www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/FAU/Publicacoes/PDF_IIIForum_a/MACK_IILFORUM_LUIZ_MARTINS_2.pdf. Acesso em: 12 jul. 2014.
- MARTINS, Maria C. S.: *A personagem afro-descendente no espelho publicitário de imagem fixa*. Tese (doutorado em comunicação e semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2000, 189p.
- MARTINS, N. *Fotografia: da analógica à digital*. Rio de Janeiro: SENAC, 2010.
- MARVEL COMICS DATABASE. 2013. Disponível em: <http://marvel.wikia.com/>. Acessado em: 20 ago. 2013.
- MARX, Karl. *O Capital*. Vol, 1. Coimbra: Centelha, 1974. Disponível em: <http://www.marxists.org/portugues/marx/1867/ocapital-v1/index.htm>. Acessado em: 12 out. 2014.
- MASCARELLO, Fernando. (org.) *História do Cinema Mundial*. Campinas/SP: Papirus, 2006
- McALLISTER, M. P.; SEWELL, E. H.; GORDON, I. (Orgs.). *Comics & Ideology*. New York: Peter Lang, 2009.
- MCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: MBooks do Brasil, 2008.
- MCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: MBooks do Brasil, 2005.
- MCLOUD, Scott. *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: MBooks do Brasil, 2006.
- MEGGS, Philip B. *A History of Graphic Design*. New York: John Wiley & Sons, 1998.
- MENDO, A. G. *Histórias em quadrinhos; impresso VS. Web*. São Paulo: UNESP, 2008.
- MOIX, Ramon Terenci. *Los “comics”: arte para el consumo y formas pop*. Barcelona: Llibres de Sinera, 1968.
- MOLES, Abraham A. Em busca de uma teoria ecológica da imagem? In THIBAULT-LAULAN, Anne-Marie (Org.). *Imagem e Comunicação*. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1976.
- MOLES, Abraham A. *La comunicación y los mass media*. Bilbao: Ediciones Mesajero, 1975.
- MORAIS, Jorge Ventura de. Biografia e Itinerários de um Livro: uma Abordagem Pós-Humanista das Associações de uma Obra de Gisèle Freund. *Revista Brasileira de Sociologia*, v. 1, n.2, jul./dez., 2013. p. 247-275. Disponível em: <http://www.sbsociologia.com.br/revista/index.php/RBS/article/view/50/26>. Acesso em: 23 set. 2014.
- MORAIS, Jorge Ventura de; SOARES, Paulo Marcondes F.. *Agência, Estrutura e Objetos Artísticos: Dilemas Metodológicos em Sociologia da Arte*. In XXIV Encontro Anual da ANPOCS, 2000, Petrópolis. Disponível em: http://portal.anpocs.org/portal/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=4879&Itemid=357. Acesso em: 17 ago. 2014.
- MORIN, Edgar. *Cultura de Massas no Século XX*. 2^a ed., Rio de Janeiro, Forense, 1969.
- MORRIS, T.; MORRIS, M. *Super-heróis e a Filosofia: verdade, justice e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2005.
- MOSCOVICI, S. *Representações sociais: investigações em Psicologia Social*. Petrópolis: Vozes, 2003.

- MOUTINHO, Laura. *Razão, “Cor” e Desejo: uma análise comparativa sobre relacionamentos afetivos-sexuais “inter-raciais” no Brasil e África do Sul*. São Paulo: Unesp, 2004.
- MOYA, Álvaro de. *História das Histórias em Quadrinhos*. 2^aed. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1993.
- MOYA, Álvaro de. *Vapt-Vupt*. São Paulo: Clemente & Gramani Ed., 2003.
- MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- MPPE analisa versão em quadrinhos de Casa-Grande & Senzala. *JusBrasil*. Notícias. 1999. [Fragmento]. Disponível em: <http://mp-pe.jusbrasil.com.br/noticias/274352/mppe-analisa-versao-em-quadrinhos-de-casa-grande-senzala>. Acesso em: 13 set. 2014.
- MUNDO DOS SUPER-HERÓIS. São Paulo: Ed. Europa, 2007-2014. Bimensal/Mensal. [63 edições]
- NEGRÃO, E.V. Preconceitos e discriminação racial em livros didáticos e infanto-juvenis. *Cadernos de Pesquisa*, n.65, p. 52-65. maio, 1988.
- NEKES, Werner. *Glossary C*. 2005. Disponível em: http://wernernekes.de/00_cms/cms/front_content.php?idart=506. Acesso em: 10 set. 2014.
- NICBIO. NÚCLEO DE ILUSTRAÇÃO CIENTÍFICA DA UnB. *O que é Ilustração Científica?*. Universidade de Brasília, 2010. Disponível em: http://nicbio.unb.br/index.php?option=com_content&view=article&id=2&Itemid=7. Acesso em: 13 out. 2014.
- NICOLAU, Marcos. *Tirinha: a síntese criativa de um gênero jornalístico*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007.
- NOGUEIRA, N. A. S. II Guerra Mundial e as “Super-Mulheres”: O Surgimento das Super-Heroínas nos Estados Unidos da Década de 1940. In BRAGA JR, A. X.; SILVA, V. F.(org.) *Representações do Feminino nas Histórias em Quadrinhos*. Maceió: Edufal, 2014b. p. 85-101.
- NOGUEIRA, N. A. S. Jackie Ormes: a ousadia e o talento da mulher negra nos quadrinhos norte-americanos (1937-1954). *Identidade!*. São Leopoldo, v.18, n. 1,p. 21-38, jan.-jun. 2013. Disponível em: <http://est.tempsite.ws/periodicos/index.php/identidade/article/viewFile/649/670>. Acesso em: 21 nov. 2013.
- NOGUEIRA, N. A. S. *Nina Albright e a História das Mulheres nos Quadrinhos*. Leopoldina. 2014. Trabalho Não Publicado.
- NOGUEIRA, N. A. S. Representações femininas nas histórias em quadrinhos da EBAL. *História, imagem e narrativas*. N. 10, abr. 2010. Disponível em: http://www.academicos.gibihq.org/artigos_academicos/reprfeminquadrinhosebal_nogueira.pdf. Acesso em: 21 nov. 2013.
- OGI, Fusami. Beyond Shoujo, Blending Gender. In HEER, J.; WORCESTER, K. (orgs.). *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009, p. 244-252.
- OLIVEIRA , Gêisa Fernandes De. *De Jeca a Bento: identidade nacional nos quadrinhos de Mauricio de Sousa*. 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Pernambuco.

OLIVEIRA, Maria A. J. *Negros personagens nas narrativas literárias infanto-juvenis brasileiras: 1979-1989*. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade do Estado da Bahia, 2003.

OLIVEIRA, R. L. ; CONDURU, R. Nas frestas entre a ciência e a arte: uma série de barbeiros do Instituto Osvaldo Cruz. *História, Ciências, Saúde – Manguinhos*. vol. 11, n.2, p.355-84, maio-ago, 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/hcsm/v11n2/06.pdf>. Acesso em: 03 nov. 2014.

OLIVEIRA, Roberto Cardoso de. *Identidade, Etnia e Estrutura Social*. São Paulo: Pioneira, 1972.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao Quadrado - as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990)*. Brasília: Editora UnB/Finatec, 2007.

PASSARELLI, Fernando Ribeiro. *Por trás dos balões: um estudo da adaptação das histórias em quadrinhos norte-americanas publicadas no Brasil*. XX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. GT 24 - Humor e Quadrinhos. 1997. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/99d70c5034c62606e781c28911e0c7a3.pdf>. Acesso em:

PATATI, C.; BRAGA, F. *Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PEDRO, Rosa. Redes e Controvérsias: ferramentas para uma cartografia da dinâmica psicossocial. In *VII Esocite - Jornadas LatinoAmericanas de Estudos Sociais das Ciências e das Tecnologias*, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <http://www.necso.ufrj.br/esocite2008/trabalhos/36356.doc>. Acesso em: 20 fev. 2015.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica e Filosofia*. São Paulo: Cultrix, 1972.

PENN, N. G. “Análise Semiótica de Imagens Paradas” in BAUER, M. W.; GASKELL, G. (orgs.) (2002). *Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som: Um Manual Prático*. Petrópolis: Vozes, 2002.

PEREIRA, André. *Campo e jogo profissional: autores das histórias em quadrinhos na sociedade contemporânea*. Projeto de Pesquisa. 2009. (Mestrado em Sociologia) - Universidade Federal de Pernambuco. (digitado)

PEREIRA, M. E. *Psicologia social dos Estereótipos*. São Paulo: EPU, 2002.

PESSIN, Alain. BECKER, Howard S.. Epílogo à edição comemorativa do 25º aniversário: um diálogo acerca das noções de ‘Mundo’ e de ‘Campo’. In BECKER, Howard S. *Mundos da Arte*. Lisboa: Livros Horizonte, 2010, p.302-312.

PICKERING, Andrew. *The Mangle of Practice: Time, Agency & Science*. Chicado: The University of Chicago Press, 1995.

PINTO, Joelcio Fernandes. *Representações de esporte e educação física na Ditadura Militar: uma leitura a partir da revista de história em quadrinhos Dedinho (1969-1974)*. Dissertação (Mestrado em Educação). 2003. Universidade Federal de Minas Gerais.

PINTO, Júlia Peres. FERNANDES, Maria das Graças Oliveira. HORTA, Ana Lúcia de Moraes. Representação da família na arte: análise da estória em quadrinhos. *Acta Scientiarum. Health Sciences*. Maringá, v. 26, no. 1, p. 21-26, 2004. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciHealthSci/article/viewFile/1607/1053>. Acesso em: 31 jan. 2010.

- PIRES, Maria da Conceição Francisca. Cultura e Política nos Quadrinhos de Henfil. *Revista História*, São Paulo, v. 25, n. 2 p. 94-114, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/his/v25n2/04.pdf>. Acesso em: 31 jan. 2010.
- PITTA, Danielle P. R. *L'impact socio-culturel sur le régime des images. Dérivatios d'images (Brésil)*. Université Grenoble III, França. Doutorado em Sciences Humaines. 1979.
- PLATÃO. *Diálogos*. São Paulo: Ed. Abril Cultural, 1993. [Col. Os Pensadores]
- 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.
- PROCÓPIO, M. R. Os imaginários sócio-discursivos sobre o homem do campo difundidos pelos quadrinhos de Chico Bento. *Revista Investigações*, Recife, Vol. 22, nº. 02, p. 181, julho de 2009.
- PROVIDÊNCIA, Francisco. *Ilustrar: dar à luz ou trazer a luz? Ilustração como revelação exaltada da diferença* . In BARBOSA, Helena; QUENTAL, Joana. (Orgs.). 2nd International Conference Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education : Creative processes and childhood-oriented cultural discourses. Universidade de Aveiro, Portugal, dez. 2012. p.33-40. Disponível em: <http://congresoarteilustracion.web.ua.pt/wp-content/uploads/2012/12/proceedingsAICVEIP.pdf#page=33>. Acessado em: 14 out. 2014.
- QUADROS, Eduardo. A letra e a linha: a cartografia como fonte histórica. *Rev. Mosaico*, v.1, n.1, p.27-40, jan./jun., 2008. Disponível em: <http://revistas.ucg.br/index.php/mosaico/article/download/227/181>. Acesso em: 13 out. 2014.
- QUELLA-GUYOT, D. *A história em quadrinhos*. São Paulo: Edições Loyola, 1994.
- RAHDE, M. B. F. *Imagem. Estética Moderna & Pós-moderna*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.
- RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (orgs.) *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.
- RAMA, Maria Angela Gomez. *A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de Batman*. 2006. Dissertação (Mestrado em Geografia). Universidade de São Paulo.
- RAMOS, P. *A Leitura dos Quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.
- RAMOS, Paulo. *Tiras Livres: um novo gênero dos quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.
- RAMOS, Rubem Borges Teixeira. *Histórias em quadrinhos na sociedade contemporânea: lazer, produção e obtenção de conhecimento na leitura das revistas de super-heróis*. 2008. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) . Universidade Federal de Minas Gerais.
- RAY, Larry. "Frankfurt School ". Turner, Bryan S. (org.) In. *The Cambridge Dictionary of Sociology*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006, pp.214-215.
- REBLIN, I. A. *Para o alto e Avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis*. Porto Alegre: asterisco, 2008.
- REILLY, Sara K., Superheros as Social Practice. *Master's Theses, Dissertations and Graduate Research Overview*. 2013. Disponível em: <http://digitalcommons.ric.edu/etd/69>. Acessado em: 20 dez. 2014.

RILEY, J. W. JR; RILEY, M. W. A Comunicação de Massa e o Sistema Social. In COHN, Gabriel (org.). *Comunicação e Indústria Cultural*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977, p.118-154.

RIVERA, Paolo. "Presearch" — Part 1 of 3. *Muddy Colors: a fantasy art collective*. 10 dez. 2012. Disponível em: <http://muddycolors.blogspot.com.br/2012/12/presearch-part-1-of-3.html>. Acesso em: 02 jan. 2015.

ROBBINS, Trina. *From Girls to Grrlz : A History of Women's Comics from Teens to Zines*. San Francisco: Chronicle Books, 1999.

ROBBINS, Trina. *The Great Women Cartoonists*. New York: Watson-Guptill Publications, 2001.

ROBINSON, L. S. *Wonder Women: feminism and superheroes*. New York: Routledge, 2004.

RODRIGUES, A. *Detecção de preconceito racial e de estereótipo sexual através de atribuição de diferencial de causalidade*. Relatório Técnico. Rio de Janeiro: FGV/CBPP, 1984.

SÁ, Celso Pereira de. *A construção do objeto de pesquisa em representações sociais*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.

SALERNO, M. *Miracleman: um outro mito ariano*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2004.

SALKED, Richard. *Como ler uma fotografia?* São Paulo: GGBrasil, 2014.

SANDERSON, Peter. *The Marvel Comics Guide to New York City*. New York: Simon & Schuster, 2007.

SANDERSON, Peter. 1939. In DeFALCO, Tom et al. *Marvel Chronicle: a year by year history*. New York: DK Publishing, 2008. p. 10-13.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: ed. Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, L.. *O que é Semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SANTOS, Ricardo Ventura .Da morfologia às moléstias, de raça à população: trajetórias conceituais em antropologia física no século XX.In MAIO, M. C. ; SANTOS, R. V. *Raça, ciência e sociedade*. Rio de Janeiro, Fiocruz/CCBB, pp. 125-40. 1996.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *História em Quadrinhos Infantil*. João Pessoa: Ed. Marca da Fantasia, 2006.

SANTOS, Roberto Elísio dos. O caos dos quadrinhos modernos. *Comunicação e Educação*, São Paulo, n. 2, jan./abr. 1995. Disponível em:
<http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/Comedu/article/view/4241/3972>. Acesso em : 27 fev. 2009. p. 53 a 58.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *Para Releer os quadrinhos Disney*: Linguagem, Evolução e Análise de HQ's. São Paulo:Paulinas, 2002.

SANTOS, W. O., SILVA, P. V. B. Racismo discursivo ea mulher negra: análise a partir dos personagens presentes na publicidade e nos cadernos de saúde de jornais impressos. *Revista Theomai*. N.21, 2010. p.161-169. Disponível em: <http://revista-theomai.unq.edu.ar/NUMERO%2021/ArtOliveira.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2010.

SARTRE, Jean-Paul. *A Imaginação*. Porto Alegre: L&PM, 2008.

SARTRE, Jean-Paul. *Sartre*. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

- SBERK, W. *Quadrinhos & outros bichos*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2006.
- SBERK, W. *Um Mundo em Quadrinhos*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005.
- SCHMITZ, Raphael. Uma breve história da ilustração. *Não, olha... só vendo mesmo! Eu vejo tudo e não morro. ou a miscelânea de divagações, observações gerais e picuinhas*. Santa Catarina. 5 mar. 2008. Disponível em: <http://rtz2.blogspot.com.br/2008/03/uma-breve-histria-da-ilustrao.html>. Acesso em: 13 out. 2014.
- SCHODT, Frederik L.. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo/New York: Kodansha International, 1983.
- SCOTT, Anna Beatrice. A Superhumanization ‘Bias in Whites’ Perceptions of Blacks. *Social Psychological and Personality Science*. October 8, 2014. Disponível em: <http://spp.sagepub.com/cgi/reprint/1948550614553642v1>. Acessado em: 21 dez. 2014.
- SELGAS, Fernando J. GARCÍA. Posthumanismo(s) y ciencias sociales: una introducción. *Política y Sociedad*, 2008, v. 45, n. 3, p.7-15. Disponível em: <http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0808330007A/21943>. Acesso em: 29 jan. 2015.
- SENAC. *Como desenhar personagens em quadrinhos*. Departamento de Comunicação e Artes. Apostila do curso de Desenho de Histórias em Quadrinhos, 1999. Fotocópia.
- SHIMAMOTO, J. *Volúpia: os melhores quadrinhos eróticos*. Vinhedo: Editoractiva Produções Artísticas [Opera Graphica], 2000.
- SILVA, Eunice Isaias da. *A Linguagem dos quadrinhos na mediação do ensino de geografia: charges e tiras de quadrinhos no estudo de cidade*. 2009. Tese (Doutorado em Geografia). Universidade Federal de Goias.
- SILVA, Henrique César da. Lendo imagens na educação científica: construção e realidade. *Pro-Posições*, v. 17, n. 1 (49) - jan./abr. 2006. Disponível em: <http://pibidufprbio.files.wordpress.com/2013/11/05-lendo-imagens-silva.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2014.
- SILVA, Nadilson [Manoel da]. *Fantacias e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos*. 2002. Dissertação (Mestrado em Sociologia). Universidade Federal de Pernambuco.
- SILVA, Nadilson [Manoel da]. *Quadrinhos, Carnaval e Comercialização: um estudo da revista em quadrinhos inglesa Viz (1979-1995)*. 2005. Tese (Doutorado em Sociologia) - Universidade Federal de Pernambuco.
- SILVA, P. V. B., SANTOS, W. O. E ROCHA, N. G: *Personagens negros e brancos em peças publicitárias publicadas em jornais paranaenses*. Cadernos NEPRE. Cuiabá, N. 9, 2007, p. 7-24.
- SONTAG, Susan. *Sobre fotografia*. São Paulo: Cia. das Letras, 2004.
- SOUSA, Jorge Pedro. *Uma história crítica do fotojornalismo ocidental*. Universidade do Porto. Doutorado em Ciências da Comunicação. Porto. 1998. Disponível em: <http://2yggwi3714jt19aodrv1700nhq.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2012/04/HISTORIA-CRITICA-DO-FOTOJORNALISMO-OCIDENTAL.pdf>. Acesso em: 17 out. 2014.
- SOUZA, Helga V. A. de. Os estereótipos sociais: instrumento para a construção de identidades. *Anais do Evento PG Letras 30 Anos*, 18 e 19 dez. 2006, Vol. I, n.1, p.150-161. Disponível em: <http://www.pgletras.com.br/Anais-30->

[Anos/Docs/Artigos/2.%20Pesq%20em%20andamento%20Ling%C3%BC%C3%ADstica/2.7%20Helga%20Vanessa.pdf](#). Acesso em: 02 fev. 2015.

SPIN-OFF. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Spin-off&oldid=35226107>>. Acesso em: 9 abr. 2013.

SPINOZA, B. *Ética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

STALLYBRASS, Peter. *O Casaco de Marx: roupas, memória, dor*. 4ª ed., Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

STAN Lee: Mutantes, Monstros & Quadrinhos. Scott Zakarin. EUA: Columbia Tristar Entertainment, 2002, 95 min. DVD, color.

STOLTZFUS, Laura Suzanne. Keeping the ‘He’ in ‘Heroes’: A Feminist Political Economic Look at DC and Marvel Superhero Film Adaptations. *Electronic Theses, Treatises and Dissertations*. Abr. 2014. Disponível em: <http://diginole.lib.fsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=8116&context=etd>. Acesso em: 20 jan. 2015.

SUBIRATS, Eduardo. Viagem ao final do paraíso. Arquitetura e Crise Civilizacional. Texto Especial *Arquitectos*, n. 139, jul. 2002. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/arquitectos/arq000/esp139.asp>>. Acesso em: 19/01/2009

TAJFEL, H. *Grupos humanos e categorias sociais*. Lisboa: Livros Horizonte, 1982.

TAMAYO, Daniel. Como desenhar as belas mulheres dos quadrinhos. *eHow Brasil*. Passatempos. [2014]. Disponível em: http://www.ehow.com.br/desenhar-belas-mulheres-quadrinhos-como_167444/. Acesso em: 11 jul. 2014.

TAVARES, Zulmira R. Posfácio. In BAUDRILLARD, J. *O Sistema dos Objetos*. São Paulo: Perspectiva, 2004. p.213-230.

TORIYAMA, A.; SAKUMA, A. *Mangaká: Lições de Akira Toriyama*. São Paulo: Conrad, 2001.

TOZATTI, D. M. *Salão Internacional de Humor de Piracicaba: do Humor em Tempos Sombrios ao Caricato Contemporâneo*. 2005. Dissertação (Mestrado em Sociologia). Universidade Federal do Paraná.

VAN DIJK, TEUN (org.): *Racismo e Discurso na América Latina*. São Paulo: Contexto, 2008.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTE, Anne. Ensaio sobre a Análise Fílmica. 5ª Ed., Campinas: Papirus Editora, 2008.

VELOSO, F. O. D.. ‘Never awake a sleeping giant...’: *A multimodal analysis of Post 9–11 Comic Books*. Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. Tese de Doutorado em Letras. 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Histórias em Quadrinhos: seu Papel na Indústria da Comunicação de Massa*. São Paulo: ECAS/USP, 1985. (Dissertação de Mestrado em Comunicação)

VERGUEIRO, Waldomiro. *The Image of Brazilian Culture and Society in Brazilian Comics*. Popular Culture Association National Conference, California, USA, 1999. Disponível em: <http://www.sp.uconn.edu/pcanc/papers>. Acessado em: 25/06/2001.

- VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005. *UNIrevista*, Vol. 1, n. 3, jul.2006. p.01-12. Disponível em: http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_VergueiroSantos.PDF. Acesso em: 31 jan. 2010.
- VIANA, Nildo . A Era da Aventura no Mundo dos Quadrinhos. *Revista Espaço Acadêmico*, Maringá/PR, v. 35, 2004. Disponível em: <http://www.espacoacademico.com.br/035/35cviana.htm>. Acesso em: 31 jan. 2010.
- VIANA, Nildo . O Que Dizem os Quadrinhos?. *Sociologia, Ciência & Vida*, v. 17, p. 53-62, 2008a. Disponível em: <http://portalciencaevida.uol.com.br/ESSO/edicoes/18/artigo98209-1.asp?Email=>. Acesso em: 31 jan. 2010.
- VIANA, Nildo . Super-Heróis e Inconsciente Coletivo. *Revista Espaço Acadêmico*, Maringá/PR, v. 25, 2003. Disponível em: <http://www.espacoacademico.com.br/025/25cviana.htm>. Acesso em: 31 jan. 2010.
- VIANA, Nildo . *Senso Comum, representações sociais e representações coletivas*. Bauru: Edusc, 2008b.
- VIANA, Nildo. *A concepção materialista da história do cinema*. Porto Alegre: Asterisco, 2009.
- VIANA, Nildo. *A Esfera Artística. Marx, Weber, Bourdieu e a Sociologia da Arte*. Porto Alegre: Zouk, 2007.
- VIANA, Nildo. *Cinema e Mensagem: análise e assimilação*. Porto Alegre: Asterisco, 2012.
- VIANA, Nildo. Heróis e Super-heróis no Mundo dos Quadrinhos. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.
- VIANA, Nildo. Quadrinhos e Crítica Social: o universo ficcional de Ferdinando. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013
- VIEIRA, Marcos Fábio Medeiros. *Corpo e identidade nos quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações*. 2008. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
- VIEIRA, Nancely H. *Fotografia: Princípios e técnicas*. São Paulo: Editora Sol, 2014.
- VILLAFAÑE, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide, 2012.
- WAGNER, Christiane. Zeitgeist, o Espírito do Tempo – Experiências Estéticas. *Rev. Cult. e Ext. USP*, São Paulo, n. 12, p.21-29, nov. 2014. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rce/article/download/86802/89801>. Acesso em: 29 jan. 2015.
- WAIZBORT, Ricardo. A busca de inteligibilidade na cultura brasileira: fragmentos de um retrato evolutivo. *Hist. cienc. saúde-Manguinhos* [online]. 2003, vol.10, n.3 Disponível em: www.scielo.br/pdf/hcsm/v10n3/19318.pdf. Acesso em: 20 abr. 2008.
- WEBER, Max. *Economia e sociedade*. Brasília: Editora da UNB, 2009.
- WELLER, W. A contribuição de Karl Mannheim para a pesquisa qualitativa: aspectos teóricos e metodológicos. *Sociologias*, v. 7, n. 13, p. 260-300, jan./abr. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/soc/n13/23564.pdf> . Acesso em: 20 nov. 2014
- WELLER, W. et al. Karl Mannheim e o método documentário de interpretação: Uma forma de análise das visões de mundo. *Sociedade e Estado*. Brasília, v. XVII, n. 02 [Inovações no

- Campo da Metodologia das Ciências Sociais], p. 375-396, jul./dez. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/se/v17n2/v17n2a08.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2014
- WITHROW, Steven; DANNER, Alexander. *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2009.
- WOLF, Francis. “Por trás do espetáculo: o poder das imagens” in NOVAES, Adauto. (org.) *Muito além do espetáculo*. São Paulo: Ed. Senac, 2005. pp. 17-45
- WOMEN of Marvel: Celebrating seven decades omnibus. China: Donnelley Asia Printing, 2010.
- WONG, W. S.; CUKLANZ, L.M. Humor and Gender Politics: A Textual Analysis of the First Feminist Comic in Hong Kong. In McALLISTER, M. P. ; SEWELL JR, E. H.; GORDON, I. (orgs.). *Comics & Ideology*. New York: Peter Lang, 2009. p.69-98.
- WOOD, Phyllis. *Scientific Illustration: A Guide to Biological, Zoological, and Medical Rendering Techniques, Design, Printing, and Display*. 2^a ed., New York: John Wiley & Sons, 1994.
- WORLD of Black Heroes. 2013. [2010] Disponível em: <<http://worldofblackheroes.com/black-supervillains/>>. Acesso em: 15 jan. 2013.
- ZEEGEN, Lawrence. *The Fundamentals of Illustration*. Londres: AVA, 2005.

APÊNDICES

APÊNDICE A – O QUE SE TEM ESTUDADO SOBRE QUADRINHOS?

Apesar da especificidade, as HQs têm chamado muita atenção. Mas, aquilo que consideramos mais importantes: mapear seus impactos sociais e suas “funções latentes” não tem sido identificado, explicitado nem aprofundado como deveria.

Sua natureza de veículo de comunicação tem garantido contínuos estudos na área de comunicação social, com relativo sucesso e influência nos estudos jornalísticos e educacionais, entretanto ainda são raros os de caráter sociológico ou feitos por sociólogos.

A maioria dos trabalhos acadêmicos ou ensaios teóricos miram no caráter comunicacional, semiótico ou semiológico (ANSELMO, 1975; ALVES, 2003; CAGNIN, 1975; CIRNE, 1975, 2000; COUPÈRIE, 1970; DORFMAN, 1977, 1978; ECO, 1979; LUYTEN, 1985, 1989; MOYA, 1977; RAMOS, 2009; SANTOS, 2002; VERGUEIRO, 1985) muitas vezes transpassando por sua essência artística (BAGNARIOL, 2004; GUBERN, 1974, 1979; QUELLA-GUYOT, 1994;; RADHE, 2000; SBERK, 2005), mas sem focá-la diretamente, ou seguindo por estudos de intersemiose (FRANCO, 2004; LUCCHETTI, 2005; MENDO, 2008), de altercações filosóficas (DANTON, 2005; BANDEIRA, 2007; MORRIS, MORRIS, 2005; REBLIN, 2008; SALERNO, 2004; VIANA, 2005), aplicados à educação (CALAZANS, 2004; RAMA, VERGUEIRO, 2004) ou na grande maioria das vezes, desenvolvem-se a partir de uma abordagem histórica e historicistas (CALAZANS, 1997; CIRNE, 1990; FEIJÓ, 1997; GUEDES, 2004, 2005, 2008; GUIMARÃES, 1997; GROENSTEEN, 2004; LUCCHETTI, 1991, 2001; LUYTEN, 1999; MOYA, 1993, 2003; PATATI, BRAGA, 2006; SANTOS, 2006).

Entretanto, ainda são poucos os que se dedicam a uma abordagem sócio-antropológica ou puramente sociológica. Nesta última, além dos trabalhos estrangeiros, oriundos da sociologia francesa (FRESNAULT-DERUELLE, 1978; MARNY, 1988), temos alguns trabalhos na UNB com as dissertações de Cavalcanti (2001) e os ensaios de Vianna (2003; 2004; 2005; 2008a; 2008b; 2010) e com grande destaque a UFPE com as pesquisas de Silva (2002; 2005) e Braga Jr (2005a).

A questão de perceber os quadrinhos como um ambiente pelo qual se desenvolve as representações do “social” parece ter uma maior recepção, tendo em vista as dissertações e teses na área de geografia que se propuseram a avaliar como o espaço é retratado e percebido (RAMA, 2006; SILVA, 2009). Também de como as representações históricas são mediadas e interpretadas (CARVALHO JR, 2002; FURUYAMA, 2008; KRAKHECKE, 2009; MARANGONI, 2006; TOZATTI, 2005) e, de forma bem desenvolvida, as questões sobre a

representação do corpo e o papel da mulher (DANTAS, 2006; NOGUEIRA, 2010; OLIVERIA, 2007; PINTO, 2003; PINTO, FERNANDES, HORTA, 2004; VIEIRA, 2008).

Outros ao analisar a questão de como a identidade cultural vêm sendo trabalhada, perfazem as representações, mas ficam delimitadas a um ou outro papel, do que é caipira (OLIVEIRA, 2005) ou do que é o herói nacional (ALVES, 2003).

Um caso que nos chamou atenção, é a abordagem de Ramos (2008) que analisa as HQs de super-heróis e negligencia por completo seu caráter de agente reprodutor de aspectos sociais, ao contrário, foca uma abordagem de agente comunicativo e facilitador do caráter científico, simplesmente.

É óbvio que não se finda aqui a bibliografia sobre o tema, porém, este breve levantamento, oferece uma perspectiva de como os quadrinhos foram vistos, tratados e estudados até os dias atuais; e mais ainda, propicia avaliar a necessidade de proceder a uma análise sociológica focada nas representações do “social” (e não me refiro às *representações sociais*).

APÊNDICE B - A Imagem Cinematográfica

O surgimento do cinema é decorrente das experimentações com a fotografia durante o final do século XIX. Foi o fotógrafo Eadweard Muybridge que desenvolveu os princípios que levariam ao seu desenvolvimento¹⁰⁵. Por volta de 1870 este fotógrafo criou o zoopraxiscópio: um parelho para exibir uma sequencia de imagens fotografadas de um cavalo em movimento. Muybridge fez o registro com vinte e quatro câmaras da corrida do animal que, ao ser exibido no aparelho, ocasionava uma sensação de movimento animado das fotos. A projeção de imagens em sequência criava a sensação de movimento e animação. A história terminou por relegar aos irmãos Lumière, na Paris de 1895, a primeira exibição cinematográfica quando exibiram imagens de um trem em movimento (*Chegada de trem à estação Ciotat*) em uma sala com trinta pessoas. O aparelho usado na exibição destas imagens que ocasionavam a ideia de movimento real foi chamado de cinematógrafo. E assim surgiu o cinema. Novos experimentos logo levaram o cinema a produzir imagens de natureza muito mais complexa, como foi caso dos filmes de Georges Méliès que criou os efeitos especiais e o conceito de montagem (trucagem) no cinema. A imagem agora poderia ser manipulada e criar sensações de realidade completamente ficcionais com forte sensação de realidade, ao mesmo tempo. A imagem cinematográfica superava a fotográfica pela inefabilidade da realidade movimentada na frente dos expectadores (apesar de que ainda sem cor e sem som). Méliès desenvolveu também a animação de objetos inanimados quadro-a-quadro (o *stop motion*), cujo princípio permanece o mesmo até os dias de hoje. As inovações mediadas pela tecnologia acompanharam o cinema desde seu surgimento e legitimam o conceito de inovação da produção de imagens sempre com o objetivo de encantar e surpreender o expectador pelas possibilidades e efeitos hiperreais que ocasiona. O cinema sempre buscou conduzir sua audiência numa narrativa convincente da realidade (mesmo que não fosse nem próxima dela). A posterior introdução do som e das cores ou dos efeitos especiais de cromaqui (*chroma key*) ou da computação gráfica sempre tiveram o mesmo objetivo: imprimir maior realidade à narrativa. Não se tratava apenas de contar uma boa história ou de ter bons autores, mas de criar imagens cada vez mais reais que levassem o expectador ao convencimento pela visão. Esta propriedade da imagem cinematográfica é compartilhada pelo próprio processo de criação de imagens Criamos

¹⁰⁵ Outros autores (COSTA, 1988) citam que os princípios estão bem antes, em 1645 com os estudos de projeção da Lanterna Mágica de Athanasius Kircher que descrevia um tipo de projetor com placas de vidro pintadas que ao serem movimentadas provocavam a sensação de movimento.

imagens para convencer o expectador a conhecer o desconhecido por sua representação gráfica.

Em seus primeiros anos as imagens desenhadas também foram usadas como substitutas das fotografias devido a sua limitação em representação. Afinal, só podia registrar algo real que pudesse ser enquadrado nas câmeras. Com o sucesso dos filmes ilusionistas de Méliès houve uma demanda pelas imagens de ficção, logo os criadores destas imagens se depararam com um problema técnico: como criar estas imagens? A solução foi recorrer e retornar ao desenho e inseri-lo na lógica do cinematógrafo (ou da lanterna mágica que já aplica o mesmo princípio também já com imagens desenhadas e pintadas). Assim surgia a animação ou os desenhos animados, que descrevem, obviamente, o que são.

A primeira produção do gênero ocorreu em 1908 com *fantasmogorie* do cartunista Émile Cohl que foi produzido pela tecnologia das lanternas mágicas, que na ocasião, contavam com trilhos móveis que permitiam aproximar e distanciar as cenas projetadas (que foi chamada de fantascópio), provocando a sensação de paragens fantasmagóricas na tela branca. Cohl desenhava com nanquim e fotografava as imagens que eram depois projetadas pelo maquinário. Havia, neste momento, os dois recursos presentificados: o desenho e a fotografia. Esquema que se mostrará promissor no cinema ao se tornar a base do *Storyboard*. Os mesmos princípios foram aplicados pelo desenhista de quadrinhos Winsor McCay que aplicou uma série de técnicas dos quadrinhos na produção das animações (que já haviam sido experimentadas antes na produção de *Little Nemo in Slumberland* de 1905) como as técnicas de aproximação com o cenário parado e estático que aceleravam a percepção de movimento. E foi com os estúdios de Walt Disney que a técnica se desenvolverá, incorporando som e cor até as tecnologias mais avançadas de computação gráfica que permitiam criar cenas mais reais. Os estúdios de animação já incorporavam a prática de desenhar não simplesmente cenas aleatórias, mas baseadas no movimento natural do corpo para ampliar a sensação de veracidade do traço, mesmo quando os personagens eram inconcebíveis ao antropomorfizar os animais falantes. (BENDAZZI, 1995).

Todas as críticas direcionadas à produção da fotografia encontraram respaldos congruentes com as do cinema. E é com isto em mente que abrevio este tópico sobre as imagens cinematográficas visando concentrar a atenção em outros aspectos, mais de síntese, haja vista que os mesmos problemas e aplicações, anteriormente mencionados, são semelhantes. Mesmo assim, o cinema, em relação à fotografia e o desenho cômico, conseguiram despertar mais rapidamente a sociedade para sua função de entretenimento e expressão artística, além de encontrar maior aceitação na academia enquanto instrumento

metodológico. Tanto a fotografia quanto o cinema serão decisivos para compreendermos as implicações sociológicas do uso das imagens e os parâmetros que busco defender, teórica e metodologicamente, quanto ao uso das imagens desenhadas.

APÊNDICE C - DEFININDO O ETNICO-RACIAL

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 esforços, uma mentalidade raciológica se desenvolveu em diversos campos do planeta, ora apoiada na biologia, ora na psicologia genética ou no jornalismo, inclusive. E, consequentemente, 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, por exemplo, e as associações com os parâmetros comportamentais ou as competências foi sendo construída.

Esta associação sempre foi tratada pelos pesquisadores como uma denúncia da mentalidade dos produtores de quadrinhos (BARKER, 1989; McALLISTER, SEWELL JR, GORDON, 2009). O que proponho, me distanciando dos trabalhos anteriores, é enxergar esta perspectiva sob novo ângulo. Acredito que este processo de reprodução estereotípica é parte de um processo maior de integração social, por onde pode decorrer a discriminação, mas não como uma ação consciente ou vinculada à dominação ou a reprodução axiológica, mas simplesmente derivada do mecanismo de acomodação das negociações que são estabelecidas entre a produção material (desenhos) e as vontades dos indivíduos. Trata-se de uma performance contingencial. Um mecanismo de integração, com vista à legibilidade, entre os produtores, os leitores e o próprio material.

Enquanto esta ambientação não se esclarece, é preciso compreender os outros termos pelos quais fiz o levantamento e construí minha análise. 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 indicar 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 próximas geneticamente. Esta percepção começou nos estudos das ciências sociais nos trabalhos de Paulo Prado (Retrato 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 (patrilineagem). Quanto à linhagem feminina (matrilineagem), **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. (WAIZBORT, 2003, p.1106, grifo meu).

Não é uma afirmação leviana, é uma constatação: as diferenças entre a maioria das populações humanas não são genéticas e sim culturais (SANTOS, 1996; WAIZBORT, 2003). É ai que surge a noção de Etnia. O que os sociólogos e antropólogos chamam de Etnia é um conjunto de traços culturais, maneiras de falar, linguagem, práticas sociais e alimentares que reúnem e distinguem os grupos humanos uns dos outros. Alguns enfatizam, inclusive, que houve uma substituição de um conceito sobre o outro, mas ambos caminhando com a mesma tentativa: estabelecer parâmetros fixos que definam e apontem as diferenças entre os grupos humanos. O que houve (e ainda ocorre) é a confusão de parâmetros étnicos com os raciais. Ou a tomada de um pelo outro. Da mesma forma que o conceito de raça ganhou uma dimensão visual ao ser interpretado pela população como os traços visíveis do corpo (cor de pele, cabelo e olhos, por exemplo), a etnia, também terminou por corresponder às características visuais. Estilos de vestimenta, práticas alimentares, formatos e cortes de cabelo ou o conjunto de gestos em situações específicas, enfim, um compêndio de aspectos que possuem uma ordem material e são visíveis: uma etnicidade imagética ou uma imagem étnica distintiva sobre quem é o outro. A percepção da distinção do outro, por diversos fatores, é mediada pela noção estereotípica que se estrutura enquanto repertório no entendimento de quem é o outro.

Estas representações étnico-raciais sempre foram um tema de debate nas ciências sociais. Muitos dos principais problemas enfrentados por diversas sociedades estiveram relacionados a este campo. Os choques, contatos e trânsitos de grupos étnicos e seus produtos culturais também sempre estiveram em pauta nos estudos antropológicos, sociológicos e políticos. Seja a partir do debate sobre a desigualdade, seja pelas inferências sobre os estudos de identidade. Tais preocupações, ora ou outra, analisavam e se debruçavam sobre o papel

desempenhado pelos indivíduos na forma de lidar e processar o contato entre grupos, entre culturas, entre etnias ou entre “raças”. Essencialmente, sempre houve uma preocupação com os fenômenos de representação desta instância:

O conceito de identidade pessoal e social possui um conteúdo marcadamente reflexivo ou comunicativo, posto que supõe relações sociais tanto quanto um código de categorias destinado a orientar o desenvolvimento dessas relações. No âmbito das relações interétnicas este código tende a se exprimir como um sistema de “oposições” ou contrastes. Melhor poderemos dar conta do processo de identificação étnica se elaborarmos a noção de “identidade contrastiva”. A identidade contrastiva parece se constituir na essência da identidade étnica, i.e., à base da qual esta se define. Implica a afirmação do nós diante dos outros. Quando uma pessoa ou um grupo se afirmam como tais, o fazem como meio de diferenciação em relação a alguma pessoa ou grupo com que se defrontam. É uma identidade que surge por oposição. Ela não se afirma isoladamente. No caso da identidade étnica ela se afirma “negando” a outra identidade, “etnocentricamente” por ela visualizada. Nesse sentido, o etnocentrismo, como sistema de **representações**, é a comprovação empírica da emergência da identidade étnica em seu estado mais “primitivo” – se assim podemos nos expressar. Através dos “nossos valores não julgamos apenas os dos outros, mas os ‘outros’”. (OLIVEIRA, 1972, p.3-4).

Além das diversas formas de manifestação que a cultura pode assumir e das esferas de comportamento manifestadas pelos indivíduos, a produção cultural humana vem desenvolvendo sistemas metamórficos que são impregnados destes valores sociais. Livros, propagandas, festejos e uma infinidade de maneiras de manifestar suas ideias, conceitos e visões de mundo. E, entre estes inúmeros documentos produzidos pela humanidade – e que pode ser objeto de análise sociológica – estão as histórias em quadrinhos. Estes materiais são produtos que estão atrelados à esfera do entretenimento, do lazer e da diversão. São materiais de consumo que visam um entretenimento baseado na contação de histórias, que diferentes de outras manifestações orais ou eminentemente literárias, se constituem apoiadas em imagens, cuja forma mais recorrente é o desenho.

APÊNDICE D – QUADROS ADICIONAIS

QUADRO A.1: Distribuição Geral de Personagens Femininos no Universo Marvel Comics

Nome	Ano	Definição	Classe	“Raça”	Origem
115	2010	Poderes Sônicos	V	B	I
14	1994	Mutante, Emite secreções que se moldam	V	N	I
A. Summers	1987	Mutante	C	B	EUA
A’Kane	1995	Humana	C	N	Wakanda
Aaliyah Hardin	2002	Humana	C	N	EUA
Amshad (Divinity Drake)	2004	Deusa Sumeriana	V	B	I
Abbess Horror	2006	Armadura	V	B	I
Abbey Sykes	2010	Humana	C	B	EUA
Abby Levin	1996	Humana	C	B	EUA
Abigail	2006	Humana	C	N	EUA
Abigail Baxter	2000	Humana	C	N	EUA
Abigail Boylen (Cloud 9)	2007	Controle de gases	H	B	EUA
Abigail Brand	2004	Controle do Fogo, AM	H	B	EUA
Abigail Burns (Red Peril)	2014	Anéis de Poder	H	B	Inglaterra
Abigail Dunton (Visioneere)	2007	TT	H	A	EUA
Abigail Stewart	2003	Humana	C	N	EUA
Abigail Varden	1946	Humana	C	B	EUA
Abigail Wright (Mercy)	1987	TT, Manipulação de energia	V	B	EUA
Abira (Lomancer)	2010	FHSH, aquática	H	B	I
Abstract	2008	Armadura	H	I	I
Absynthe	2007	Controle Tecnológico	V	B	I
Absynthia van Mort	1997	Demônio	V	B	I
Adai	2006	Humana	C	N	África
Adelicia von Krupp	1997	Humana	V	B	I
Adelynn Duquesne (Swordsman)	2014	AM	H	B	França
Adjunct	1992	Mutante	C	B	I
Adora	1979	FHSH	C	B	I
Adria	1966	Feiticeira	V	B	EUA
Adrian Lynn (Adrenazon)	1993	Mutante, FHSH	H	B	EUA
Adriana Soria (Rainha Aranha)	2004	Aranha, FHSH	V	B	EUA
Adrienne Bowen	2005	Humana	C	B	EUA
Adrienne Frost	1999	Psicometria, TT	V	B	EUA
Adva	1998	Deusa	V	B	Asgard
Aegis	2006	Armadura	V	B	I
Aeltri	1979	Deusa	H	B	I
Afterburner	1994	Super velocidade	V	B	I
Agatha Harkness	1970	Feiticeira	H	B	EUA
Agent Anesthesia	2011	Emite gases venenosos	V	B	I
Agente 17	1977	Humana, Terrorista	V	B	I
Agente 22	1994	Humana, Shield	C	N	EUA
Agente Carver	2007	Humana, Shield	H	B	I
Aghanne	2007	Alien	V	I	I
Agony	1992	Manipula o cabelo	V	B	I
Aguja	2006	Manipula energia	V	L	I
Ahh	1991	Poderes Cósmicos	V	B	I
Ahqlau	1985	Demônio	V	I	I
Aiko Miyazaki (Honey Limon)	1998	Convoca objetos de outra dimensão	H	A	Japão
Ailma	1943	Aumento de tamanho	H	B	EUA
Aimee	2012	Humana	C	B	EUA
Ainet	1998	Humana	C	N	África

Airborne	1998	Armadura	V	B	EUA
Airhead	1987	Mutante, infla o corpo com gases	V	B	EUA
Aislinn	2002	Valkíria	C	B	I
Ajes'há	1999	Alien, TT	H	B	I
Ajna	2013	TT	V	A	Japão
Akasha Martinez	1997	Poderes Cósmicos	V	L	Egito
Akira Kiamata	2007	FHSH	V	A	Japão
Akulia	1991	Humana, Profecia	C	N	África
Aladi Ko Eke	2010	Alien	C	B	I
Alaisa Ruatha Pethnan (Avatar)	1992	Alien, Dominação	V	B	I
Alana Jobson (Jackpot)	2008	FHSH	H	B	EUA
Alana Sloan	1997	Humana	C	B	EUA
Alani Ryan	2004	Mutante, distorção molecular	H	K	EUA
Albakor	2009	Alien, aquática	H	I	I
Alchemist	1996	Mutante,	V	B	Inglaterra
Alda Huxley	1999	Humana	C	B	África
Aldebron	1995	Indeterminado	V	B	I
Aldrif Odinsdottir (Angela)	2013	FHSH	H	B	Asgard
Aldvi (Maiden of Deceit)	2013	Indeterminado	V	I	I
Alecto	2005	Alien, Asas	H	I	I
Alecto (Ember)	1968	Deusa	V	B	Grécia
Alejandra Blaze (Motoqueira Fantasma)	2011	Controle do Fogo	H	B	EUA
Aleksandra Nikolaevna	2008	FHSH	V	B	Rússia
Alena Bazin	1992	Humana	C	B	EUA
Aleta Ogord	1975	Manipula a Luz	H	B	I
Alex Flores	1991	Projetar imagens	C	B	EUA
Alexandra Draguno (Lancelot)	2013	Armadura	H	I	Rússia
Alexandra Gabler (Callisto)	1983	Mutante – FHSH	V	B	EUA
Alexandra Rasputina	1975	Humana	C	B	Rússia
Alexis (Protector)	2013	Robô, FHSH	H	N	EUA
Aleytys Forrester	1981	Humana	C	B	EUA
Alflyse	2009	Alien, FHSH	V	I	I
Alice	1993	Mutante	C	B	I
Alice Gleason	2014	Humana	C	B	EUA
Alice Graham	1948	Humana	C	B	EUA
Alice Hayes	2003	Mutante, TT	V	B	EUA
Alice Hu	2011	Humana	C	A	Canadá
Alice Nugent	1985	Armadura	V	B	EUA
Alice Spring	1995	FHSH	C	B	Austrália
Alice Taylor-Kedzierski	2013	Manipulação do Tamanho dos objetos	H	B	EUA
Alicia Masters	1962	Humana	C	B	EUA cega
Alisa Morales	2008	Humana, Agente SHIELD	C	L	Cuba
Alisa Tager (Cipher)	2009	Mutante, tangibilidade e invisibilidade	H	N	EUA
Alison Blaire (Dazzler, Cristal)	1980	Mutante –Converte som em luz	H	B	EUA
Alison Double	1983	Telepatia	H	B	Inglaterra
Alison Kane	1993	TT	H	B	EUA
Alison Lange	2001	Humana, Esposa	C	B	EUA
Alison Mongrain	1996	Humana, Enfermeira	C	B	EUA
Alix Buchanan	2006	Humana, Esposa	C	N	EUA
Alizon Baunacha (Pyre)	1992	Controle de fogo	V	B	EUA
Alkhema	1993	Robô	V	I	I
Allatou	1974	Demônio	V	N	I
Allegra	1994	Supervelocidade	H	B	EUA

Allie "Mac" Magruder	2000	Humana, Engenheira	C	N	EUA
Allison Kemp	2012	Humana, Agente, Tetraplégica	C	B	EUA
Allison McCourt	1985	Humana, Estudante	C	B	EUA
Alma Chalmers	1984	H, Idosa Aposentada	C	B	EUA
Althea Green	2007	H, Esposa	C	N	EUA –Gorda
Alysande Stuart	1989	H, Militar	C	A	Inglaterra
Alyssa	2011	H, Secretária	C	B	EUA
Alyssa Moy	1998	H, Cientista	C	B	EUA
Amalgam	1992	M, Absorver poderes	H	B	EUA
Amanda (Firebrand)	2012	Bolas de energia	V	B	EUA
Amanda Chaney	1994	H, Relações Públicas	C	B	EUA
Amanda Fairmont	1998	H, Filha	C	B	EUA
Amanda Fallows	1989	M, TT	C	B	EUA
Amanda Mueller (Blaack Womb)	2000	M, Geneticista	V	B	EUA
Amanda Sefton (Jimaine Szardos)	1976	Feiticeira, teleporte	H	B	Alemanha/Cigana
Amanda von Doom	2011	H, Armadura	V	B	EUA
Amaquelin Boltagon (Medusolith, Medusa)	1965	Manipulação Capilar	H	B	I
Amara Julianiana Olivians Aquilla (Magma)	1983	Mutante – Controle Geotérmico	H	B	Brasil
Amazon	2000	FHSH	H	B	Ucrânia
Amber	2002	M, Transmorpha	H	I	EUA
Amber D'Alexis	1989	H, Mãe	V	B	I
Amber Douglas	1976	H, Namorada	C	B	EUA
Ambur Amaquelin	2011	Alien, mãe	C	B	I
Ameiko Sabuki (Goldfire)	2000	Emite bolas de energia	H	A	Japão
Amelia Barnhardt (Sprocket)	1992	H, Mercenária	H	B	EUA
Amelia Greer (longbow)	1990	H, Mercenária	C	N	EUA
Amelia Trask	2009	H	V	B	EUA
Amelia Vought	1993	Mutante - controlar o fluxo do vapor	V	B	EUA
Amelia Weatherly (Nemesis)	2004	Voo, Velocidade e Teletransporte	H	B	EUA
America Chavez	2011	Voo, FHSH	H	L	EUA
Amie Zamborano (Makeshift)	1993	H, Armadura	V	N	EUA
Amiko Kobayashi	1984	AM	H	A	Japão
Amina Synge	2006	Mutante que captura almas	V	I	Inglaterra
Amir	2006	Alien, FHSH	H	B	I
Amity Hunter (Big Zero)	2009	Modifica seu tamanho	V	B	EUA
Amora (Enchantress)	1996	Feiticeira	V	B	Asgard
Amy	2011	H, Secretária	C	B	EUA
Amy Brewer	1992	M, Possessão	C	B	EUA
Amy Chen	1992	H, Mercenária	C	A	Vietnã
Amy Power	1982	H	C	B	EUA
Amy Stringer	2001	Telepatia	C	B	EUA – Cadeirante
Ana Cortes	2014	Ciborgue, Fator de cura, garras	V	L	Colômbia
Ana Shwartz (Stigmata)	1997	M, projeta forma angelical	H	N	Rep. Dominicana
Anais	2000	M, Garras, FHSH	V	N	Egito
Anaïs	2007	Controla gatos	C	N	França
Analisa Soto Medina	1992	H	C	B	EUA
Ananastasia Rinaldi	2000	H, tatuadora	C	L	EUA
Anonym (Witchfire)	1989	Feiticeira	V	B	I
Anastasia Kravinoff	2008	FHSH	V	B	Rússia
Anastasia Sablinova	1992	H, Esposa	C	B	I
Anastasia Summit	1993	H, AM	V	B	EUA

(Rive)						
Andrea Benton	2013	Simbionte Alien, FHSH	V	B	EUA	
Andrea Haggard (Lodestone)	1991	M, controle magnético	V	B	EUA	
Andrea Hobbes	2005	M	C	I	EUA – testa Grande	
Andrea Janson	1997	H, cientista	V	B	EUA	
Andrea Margulies (Rubber Maid)	2003	M corpo elástico	H	B	EUA	
Andrea Roarke (Sunstreak)	1996	M, energia solar	V	B	EUA	
Andrea Sterman	1990	H, psiquiatra	C	B	EUA	
Andrea von Strucker	1985	M, emite energia	V	B	Asia	
Andromeda Attumasen	1985	Alien, aquática	H	I	I	
Anelle	1965	Alien, metamorfa	C	I	I	
Angel Salvadore	2001	Mutante, Voo e controle de Insetos	H	N	EUA	
Angela	2003	H, Agente do FBI	C	N	EUA	
Angela Barbato	2001	H, reporte	C	B	EUA	
Angela Bradford (Synario)	1998	M, Projeta Realidade virtual	V	B	EUA	
Angela Cairn (Nocturne)	1992	Asas, controle capilar	H	LN	EUA-Cuba	
Angela del Toro (Tigre Branco)	2003	FHSH	C	B	EUA	
Angela Dinu	2011	H	C	B	EUA	
Angela Golden (Golddigger)	1991	H	V	B	EUA	
Angela Lipscombe	2000	H, psiquiatra	C	B	EUA	
Angela Snow	2014	H, esposa	C	B	EUA	
Angela Tortelli (Vienna)	1983	H, AM	C	B	EUA	
Angela Yin	1994	H	C	A	Korea	
Angelface	1996	AM	V	B	EUA	
Angélica "Angel" Jones (Firestar)	1985	Mutante – Manipula micro-ondas de calor	H	B	EUA	
Angelina Brancale (Stunner)	1995	FHSH	V	B	EUA	
Angeline Kutter (Surgeon General)	1992	H, terrorista	V	B	EUA	
Angeline Morrow (Mouse)	1980	H	C	B	EUA	
Angerboda	1985	Feiticeira	V	B	Asgard	
Anielle (The fallen)	1997	Anjo	C	B	I	
Anissa Dillon	1997	Mãe	C	B	EUA	
Anita Ehren (Battleaxe)	1986	FHSH	V	B	EUA	
Ankhi Gottberg	2002	Projeta ilusões	H	B	Suécia	
Ann Darnell (Vapor)	1980	Forma gasosa	V	B	EUA	
Ann Fraley (Auntie Freeze)	1986	H	V	N	EUA	
Ann Herd (Aura)	1995	Gera campo de força	V	B	EUA	
Ann Macintosh	1984	H, repórter	C	B	EUAA	
Ann Raymond	1969	H, esposa	C	B	EUA	
Anna Frankstein	1944	H, cientista	V	B	Suíça	
Anna Kapplebaum	1979	H	C	B	Alemanha	
Anna Maria Marconi	2013	Humana	C	B	EUA	
Anna Marie Raven (Rogue, Vampira)	1981	Mutante – Absorver poderes	H	B	EUA	
Anna May Watson	1964	-	C	B	EUA	
Anna Ryker	1992	H	C	B	EUA	
Anna Wei	2001	H	C	A	EUA	
Annabelle Riggs	2013	H, cientista	C	B	EUA	
Annalee	1985	M, Empata	V	B	EUA	
Anne	1983	M, terrorista	V	B	EUA	
Anne Garthwaite	1987	H	C	B	EUA	

Anne Marie Hoag	1989	H, agente	C	N	EUA- grda
Anne Moore (Lipid)	2005	M	C	B	EUA
Anne Weying	1993	Simbionte, FHSH	H	B	EUA
Anne Weying	1993	Simbionte	V	B	EUA
Anne-Marie Baker	1988	H, cientista	C	B	França
Annie	2010	H	C	B	EUA
Annie	2011	FHSH	H	B	EUA
Annie Christopher	1974	H	C	B	EUA
Annie Deitz	1988	H, secretária	C	B	EUA
Annie Prazniki	1996	H	C	B	EUA
Annie Wong	1979	H, Agente Shield	C	A	China
Antoinelle Arceneaux	2005	H, feiticeira	C	N	EUA
Anya "Aña" Sofia Corazon (Araña)	2004	FHSH	H	B	EUA - Latina
Anya Eisenhardt	1987	Humana	C	B	Polônia/Judia
Anzhelika Medvedev	2002	H, militar	C	B	Rússia
Anzhela Federova (Bora)	1984	Controle dos ventos árticos	V	B	Rússia
Apalla	1977	Feiticeira	C	I	I
Aphrodite Ourania (Vênus)	1948	Deusa	H	B	Grécia
Appraiser	2004	M, Avaliar os poderes	V	B	I
Aquaria Nautica	1947	FHSH, invulnerabilidade, voo, respira na água e no ar	H	I	Atlântida
Neptunia (Namora)					
Aradnea	2011	Alien	V	I	I
Aranda Charboneau	1994	AM	V	B	I
Araoha Tepania (Tuatara)	1998	I	V	K	Austrália
Arcadia DeVille	1998	M, forças cósmicas	H	B	EUA
Ardina	2002	Poderes cósmicos	H	B	EUA
Aria	1999	I	V	I	I
Ariana	1998	H	C	B	Rússia
Ariana Saddiqi (Black Race)	1988	FHSH	V	I	EUA
Arianna Jankos	1991	H	V	B	EUA
Ariel (Coconut Grove)	1987	M, teletransporte	H	B	EUA
Ariel Tremmore (Shock)	1993	Provoca medo	V	B	EUA
Arkea	2013	Possessão e controle tecnológico	V	I	I
Arlette Truffaut (Murmur)	1997	Controle mental e teletransporte	H	K	Canadá
Arlise (Katar)	1998	H, Modelo	V	B	EUA
Armena Ortega	2004	M, bolhas de proteção	H	L	Cuba
Artys-Gran	1992	Feiticeira	V	I	I
Asahiri Aoki (Go-go)	2004	I	V	A	I
Asha	2013	Manipula luz	H	N	Wakanda
Ashake	1985	Feiticeiro	C	N	Egito
Ashema the Listener	1997	Poderes cósmicos	V	I	I
Ashley Barton	2011	FHSH	H	B	EUA
Ashley Crawford (Big Bertha)	1989	Mutante, FHSH, Transformação Corporal	H	B	EUA - Gorda
Ashley Kafka	1991	H, psicóloga	C	B	EUA
Astra	1993	FHSH	H	B	EUA
Astra	1977	Alien, controle densidade molecular	H	B	I
Astra	1999	M, teletransporte	V	B	EUA
Astrid Bloom	2004	M, Telepatia	H	N	EUA
Astrid Mordo	1996	Feiticeira	V	B	I
Asylum (Psionex)	1990	Corpo de névoa	V	I	EUA
Atleza Langunn	2002	Poderes cósmicos	C	B	I
Atsuko	2008	H	C	A	Japão
Autumn Rolfson (Famine)	1987	Mutante, desintegração de matéria	V	B	EUA
Ava Ayala (Tigre Branco)	2011	FHSH	H	B	EUA
Ava'Dara	2011	Alien, FHSH	H	B	I

Naganandini						
Avery Connor	2002	Fator de cura	C	B	Canadá	
Avia	2000	M, asas	C	I	I	
Avia	2007	Alien	H	I	I	
Awilda Ayala	1976	H	C	N	EUA	
Aya Komatsu (Kuroko)	1991	AM	V	A	Japão	
Ayesha (Kismet)	1977	Poderes cósmicos	H	B	I	
Azura (Theena)	1940	FHSH	H	B	Grécia	
Baby Karen	1988	H	C	B	EUA	
Bai Gu Jing	2009	Espírito	C	A	China	
Balda	2013	Deusa	V	B	I	
Bambina Arbogast	1979	H, CEO	C	B	EUA	
Banca Rech (Halflife)	1986	Alien	V	I	I	
Bandeira	1989	M, Empata	H	L	Cuba	
Bangs	2010	I	H	B	EUA	
Ban-Luck	2009	H, I	C	A	China	
Barb	1977	H	C	B	EUA	
Barbara DeGioia (Blazeye)	1995	Gera bolas de energia	H	B	EUA	
Barbara Ketch	1990	H	C	B	EUA	
Barbara McDevitt (Quickfire)	2014	Afeta o tempo	H	B	EUA	
Barbara	2005	FHSH	H	B	EUA	
Norriss (Valkíria)						
Barbara Rave	1994	H, Arquiteta	C	B	EUA	
Barbara Robb (Dream Weaver)	1978	Feiticeira	V	B	I	
Barbra Morse (Mockingbird, Harpia)	1971	FHSH	H	B	EUA	
Barracuda (Heavy Mettle)	2000	Armadura	V	I	EUA	
Basenji	1992	Lobisomem	V	I	Inglaterra	
Bathsheva Joseph	1994	H	C	B	EUA	
Baylee Ann	2012	I	V	B	I	
Bear	2013	Assume forma de urso	H	B	Rússia	
Beatrix Keener (Coachwhip)	1988	H, usa armas de choque	V	B	EUA	
Beatta Dubiel (Bloodlust)	1990	Garras, agilidade	V	I	Polônia	
Beck Lockhart	1995	H, Agente SHIELD	C	B	EUA	
Bekka Wallis	2006	H, professora	C	B	EUA	
Beldame	2000	I	V	I	I	
Bella Blaire	1981	H	C	B	EUA	
Bella Donna	1992	M, Projeção Astral	C	B	EUA	
Boudreaux						
Benazir Kaur (Rainha Branca)	1994	M, provoca envelhecimento	V	B	EUA	
Benita Sanchez	1994	H, médica	C	L	EUA	
Bereet	1977	FHSH	H	B	I	
Bermuda Schwartz (Bedlam)	1989	M, provoca alucinações	H	B	EUA	
Bernadette Rosenthal	1980	H, empresária	C	B	EUA	
Bess Bliss (Bones)	1999	Usa os ossos como arma	V	B	EUA	
Bestla	1963	H	C	B	Asgard	
Bethany Cabe	1978	H, política	V	B	EUA	
Betsy Schneider	1999	H, esposa	C	B	EUA	
Betty Sumitro	2005	AM	V	B	EUA	
Betty Swanson	2009	H, mercenária	V	B	Alemanhã	
Betty Wilson	1954	H, filha	C	B	EUA	
Bev Sykes	2007	H, agente SHIELD	C	B	EUA	
Bhakti Gavaskar	2010	H	C	B	Índia	
Bianca LaNeig	1998	M, teletransporte	V	B	EUA	
Big Mother	2001	M, Transmorfa, FHSH	V	I	I	
Big top	1988	M, Zoomorfose	V	I	I	
Birdy	1992	M, telepatia	V	B	Canadá	
Bisq	1970	FHSH	V	B	I	

Black Knight	2011	Armadura	V	B	I
Black Lotus	1983	AM	V	A	I
Black Mariah	1973	H	V	N	EUA –gorda
Blackwing	2000	Voo	V	I	EUA
Blake Schiel (Animax)	2013	Cria criaturas	V	B	EUA
Blanca del Hierro	2000	H	C	L	Espanha
Blanche Sitznski (Anaconda)	1980	Fisiologia anfíbia	V	B	EUA
Blind Al (Althea)	1997	Humana	H	B	Inglaterra
Blindspot	2005	M, absorver memórias	V	A	Japão
Bliss	1990	Bocarra venenosa	V	B	EUA
Blitziana	1994	Bolas de luz	H	B	I
Blobba	1998	M, Resistência	V	B	EUA – Gorda
Blodwen Reese (Stinger)	1993	M, Projeta energia	H	B	Inglaterra
Bloodtide	2005	Alien, controle da água	V	B	I
Bloody Bess	2000	M, FHSH	V	B	EUA
Bombardier	1995	H, mercenária	V	B	EUA – careca
Bonita Juarez	1981	M, Manipula energia	H	L	EUA
Book	2005	M, guarda conhecimento	C	B	EUA
Boudica Gorman (Joust)	1996	H	V	B	EUA
Bouncing Betty	2006	FHSH	V	B	EUA
Bounty	1999	FHSH	C	B	I
Brandy Ash	1989	H	C	B	EUA
Braxus	1993	I	H	B	EUA
Breeze James	1990	Supervelocidaade	V	N	Inglaterra
Brenda Barclay	1982	H, Babá	C	N	EUA
Brianna Robbins	2010	H	C	B	EUA
Briar Raleigh	2014	I	C	B	EUA
Bride	2013	FHSH	V	B	EUA
Bride of Nine Spiders	2007	AM	H	A	Nepal
Bridget Malone	1999	Terrorista	V	B	Irlanda
BrIDGET Warner (Nocturne)	1999	Manipula energia	V	B	EUA
Bridgit O'Hare (Sea Witch)	1980	Controle da água	V	I	Irlanda
Brie Daniels	1987	H, atriz	C	B	EUA
Brie Larmer	2005	H, repórter	C	B	EUA
Brigid O'Reilly (Mayhem)	1983	Emite gás paralisante	C	B	EUA
Brigitte Lahti (Snow Queen)	1990	FHSH, estática mental	V	B	Holanda
Briquette	1992	FHSH, absorve qualidades do metal	V	I	EUA –Gorda
Broken Blade	2010	Alien	C	B	I
Bronwen Gryffn	1992	FHSH	V	N	Inglaterra
Brün	2010	Deusa	V	B	I
Brunnhilde (Valkíria)	1970	Deusa	H	B	Asgard
Bubbles O'Day	1977	I	V	B	I
Burgundy	1977	H	C	N	EUA
Burke, Dr^a.	2008	H, cientista	C	B	EUA
Buttefly	1994	I	V	A	China
Buttle	1987	Corpo de Pedra	V	B	EUA
Bux	1997	Cura	C	B	EUA
Cadena	2007	Emite energia elétrica	V	B	I
Caiera the Oldstrong	2006	FHSH	H	I	I
Caitlyn MacDonald	2009	H, secretaria	C	B	Canadá
Calcabrina	2012	Feiticeira	V	B	I
Callie Betto (Dryad)	2004	M, comunicação com plantas	H	B	EUA
Cal'syee Neramani (Rapina, Deathbird)	1977	I – FHSH	V	B	I
Candace Candy Southern	1967	H	C	B	EUA
Candance Calder	1999	H, agente do governo	C	B	EUA
Candra (Red Death)	1993	Telecinese	C	B	EUA
Carapaca	2010	M, reveste a pele com	C	N	EUA

armadura					
Carina Walters	1978	Manipula energia	C	B	I
Carla	2005	H	C	B	EUA
Carla	2001	M, forma simiesca	C	I	I
Carlie Colon	1996	H	C	L	EUA
Carlie Cooper	2008	FHSH	H	B	EUA
Carmelita Camacho	2013	Humana	C	L	EUA
Carmella	1991	H, assassina	V	B	EUA
Carmella Unuscione	1993	M, exoesqueleto psiônico	V	B	Itália
Carmen Alcantara	2009	H	C	L	México
Carmen Escudero	1976	H, cigana	V	B	I
Carmilla Black (Scorpion)	2005	Controla venenos e tem reflexos sobre-humanos	V	B	Singapura
Carol Campbell	2004	M, controle do fogo	C	B	EUA
Carol Hines	1991	H, cientista	V	B	I
Carol Susan Jane	1968	FHSH, manipulação de energias	H	B	EUA
Danvers (Miss Marvel, Binária, Capitã Marvel)					
Carolina Washington	2011	H, cientista	V	B	I
Caroline Le Fay	2013	H, cientista	V	B	I
Carolyn Trainer (Lady Octopus)	1995	Armadura	V	B	EUA
Carrie	2005	M, troca de pele	C	B	EUA
Carrie	2013	H	C	B	EUA
Carrie	2004	H	C	N	EUA
Carrie Alexander	1990	H, Cientista	C	B	EUA
Carrie Bradley	1995	H	C	B	EUA
Carrie Gruler	2014	Controle Molecular	H	B	Alemanha
Cary St. Lawrence	1996	H, militar	C	B	EUA
Caryn Earle	2001	H	C	B	EUA
Caryn Wise	1983	H	C	B	EUA
Casey Kinmont	2010	H, Feiticeira	C	B	EUA
Cassandra	1993	H, Terrorista	V	B	EUA
Cassandra Eleanor "Cassie" Lang (Estatura)	1979	Manipulação da Estatura	H	B	EUA
Cassandra Nova Xavier	2001	Mutante -TT	V	B	EUA
Cassandra Romulus	1991	Espiã	V	B	EUA
Cassandra Webb (Madame Teia)	1980	Habilidades telepáticas	H	B	EUA
Cassie Lathrop	2003	H, agente	C	B	EUA
Cassie St. Commons (Dusk)	1998	Poderes sobrenaturais	C	I	I
Cassiolena	1970	Feiticeira	V	B	I
Cassiopeia	1994	Absorve energia	H	B	I
Catherine D'Antan (Commanda)	1996	H, Armadura	V	B	França
Catherine Moranis (Daydreamer)	1980	Telepatia	C	B	I
Catherine Saccharine	2001	M	C	B	Inglaterra
Catherine Wilder	2003	Poderes místicos	V	A	EUA
Cecília Reyes	1997	Mutante - criar um bio-escudo de psicoplasma	H	N	EUA
Celia Ricadonna	2006	Alien, FHSH	H	B	EUA
Cerise	1992	Manipula energia, FHSH	C	B	I
Cessily Kincaid (Mercury)	2003	Mutante – Corpo de Mercúrio	H	B	EUA
Chakra	1994	Projeção Astral, Teletransporte	V	N	EUA
Chandra O'Keefe	1994	H, Arquiteta	C	N	EUA
Chantal Stone	1999	H, cientista	C	N	EUA
Charlemagne	1987	H, Agente	V	B	EUA
Charlie Cluster-7	2013	FHSH	H	B	Inglaterra
Charlotte Hastert	2014	H, Militar	C	B	EUA
Charlotte Jones	1990	H, detetive	C	N	EUA

Charlotte Witter (Mulher-Aranha)	1999	Voo, FHSN	H	B	EUA
Chastity McBryde	1986	H, Assassina	C	B	EUA
Cheesecake	2007	H, Agente	C	B	EUA
Cherry Blossom	2010	AM	C	A	Japão
Cheryl Lansing	1999	Lobisomem	C	B	EUA
Chi Lo	1972	Controla plantas	C	A	Japão
Chikeko Tomomatsu	2013	H, Detetive	C	A	EUA
Chimera	1991	Metamorfa	V	B	EUA
Chloe Tran	1989	AM	C	B	EUA
Christina (Angel Dust)	2002	M, Superforça	H	B	EUA
Christina Carr	1999	Se torna um homem poderoso	V	B	EUA
Christina Valentino	1993	H	C	B	EUA
Christine Chen	2012	H, ESTUDANTE	C	A	EUA
Christine Cord (Longstrike)	2002	M, PELE DE CAMALEÃO	H	B	EUA
Christine Everhart	2004	H	C	B	EUA
Christine Hatcher	2003	H	C	B	EUA
Christine McDermott	2004	H	C	B	EUA
Christine Murrow	1973	H, secretaria	C	B	EUA
Cinder Fontatine (Gauntlet-3)	1998	Telepatia	V	B	EUA
Cindy Moon (Silk)	2014	Poderes de aranha	H	B	EUA
Claire MacNeil	2003	I	C	B	EUA
Claire Moore (A)	2001	Humana	V	B	EUA
Clara Creed	2014	M, fator de cura	C	B	EUA
Clara Menninger	1992	Habilidades Psíquicas	C	B	EUA
Clarice Ferguson (Blink)	1994	Mutante - Teletransporte	H	B	Bahamas
Clash	1995	AM	V	B	EUA
Claudette and Nicole St. Croix (M-Twins)	1994	Telepatia	C	N	Argéria
Claudine Renko (Srta. Sinistra)	2008	Mutante – TT	V	B	EUA
Clea Strange	1964	Feiticeira	H	B	Ind.
Clemence Duval (Poodle)	1992	Mulher Cadela	V	B	França
Cleopatra "Cleo" Nefertiti (Asp, Áspide)	1991	Projeta Energia Radioativa	H	B	Egípcia
Clothilde (Wind Witch)	1982	Controle do Vento	V	B	EUA
Cloud	1983	Forma de Nuvem	V	B	I
Clytemnestra Erwin	1983	H, CIENTISTA	C	B	EUA
Coil	1999	I	V	B	I
Cole Wittman	2004	Controle de gravidade	V	B	EUA
Colleen Wing	1974	FHSN	H	B	EUA
Collette Drumm	1998	Feiticeira voodo	V	N	EUA
Commander Cypher	1996	Robo	V	B	EUA
Connie Ferrari	1999	H, advogada	C	B	EUA
Constance MacDermid	2005	H, advogada	C	B	EUA
Constance Molina	2014	H, jornalista	C	B	EUA
Consuela Sanchez	1991	Babá	C	L	I
Cooter	1990	M	V	B	I
Cora Birch	2013	H, escritora	C	B	EUA
Coral	1990	H	V	B	EUA
Corben	2001	I	V	N	EUA
Cordelia Frost	1995	M, contorle mental	V	B	EUA
Corregidora	2010	M	V	B	I
Countess Kyra (Leopard Woman)	1944	H, Espiã Nazista	V	B	Alemanha
Countess Mara	1942	H, Espiã	V	B	Alemanha
Courtney Johnson	2013	H, secretária	C	B	EUA
Courtney Ross	1976	H, Banqueira	C	B	Inglaterra
Crane Mother	2007	I	C	I	I
Crimson Commando	2000	H, terrorista	V	N	I
Cristal Lemieux (Crux)	1998	M, controle de Temperatura	V	B	EUA

Crone	2010	I	C	N	I
Crystalia Amaquelin	1965	Controla os elementos	H	B	I
Maximoff (Cristalys)					
Cybelle	1986	M secreção ácida	V	B	EUA
Cybill	2003	M, habilidades felinas	C	I	EUA
Cylla Markham (Skullbuster)	1999	Ciborgue	V	I	I
Cynas	1995	Olhos de chamas	V	I	I
Cynthia Chalmers	1991	H, arqueóloga	C	B	EUA
Cynthia Glass (Agente X)	1991	H, agente	C	B	EUA
D'Narda	2004	Feiticeira	C	B	EUA
D'vorak	2013	Alien	C	I	I
Dafi	2007	I	C	I	I
Dagny Forrester (Corona)	1991	Manipula energia	V	B	EUA
Dahrev	2009	Alien	C	I	I
Dai'andral	2006	Alien	C	N	I, gorda
Daisy	2007	FHSH	V	B	EUA
Daisy Dugan	2009	H, agente	C	B	EUA
Daisy Johnson (Quake)	2004	Controle sísmico	C	B	EUA
Dakota Bennett	2014	H	C	B	EUA
Dallas Riordan	1997	FHSH	C	B	EUA
Dana Holmes (Polymer)	2002	M, produz líquidos	C	N	EUA – careca
Dancing Water	2012	Controle da água	V	B	EUA
Dandy	1974	H	C	N	EUA
Danger Room	2005	Robô	H	I	I
Dania	1991	Asas	C	B	Islândia
Daniele Moonstar	1982	Mutante, Teletransporte	H	K	EUA
Danielle Belmonde	1984	H	V	B	Canadá
Danielle Blunt (Aftershock)	2010	Manipula eletricidade	V	B	EUA
Danielle Cage	2006	Sem poderes	C	N	EUA
Danielle Forte (Mindblast)	1990	M, Telecinese	V	B	EUA – careca
Danielle Nicolle	1975	Absorve Energia Emocional	V	I	EUA
Danika Trevani	1990	H, mercenária	C	B	EUA
Dansen Macabre	1980	Dança hipnótica	V	B	EUA
Da'o Coy Manh (Susan Hatchi)	2012	Telepatía	V	A	Vietnã
Dara Ko Eke	2010	Alien	C	I	I
Darcia	1996	H	C	B	EUA
Daria	1996	Alien	C	B	I – careca
Dark	1994	FHSH	V	B	I
Darla Deering (Miss Thing)	2012	Armadura	H	B	EUA
Darlene	2007	H, namorada	C	B	EUA
Darlene Wright	2012	H	C	B	EUA
Davida DeVito (Lascivious)	1979	FHSH	C	B	EUA
Dawn Fury	1967	H, irmã	C	B	EUA
Dawn Greenwood	2014	H, modelo	C	B	EUA
Daydra	1969	Alien	C	K	I
De'Lila	1990	Alien	C	I	I
Dead Girl	2002	M, fator de cura, necromancia	H	B	EUA
Deanna Stockbridge	1999	H, filha	C	B	EUA
Death	1973	Deusa	C	I	I
Death Reaper	2009	I	V	N	I
Death-Stalker	2012	Teletransporte	V	I	I
Deb Lowry (Cowgirl)	1986	AM	V	B	EUA
Deborah Bertrand (Diamondback)	2004	AM	V	B	EUA
Deborah Fields (Debrii)	2005	Telecinese	H	N	EUA
Deborah Green	2008	H, professora	C	B	EUA

Deborah Harris	1965	H, esposa	C	B	EUA
Deborah Kinney	2005	H, irmã	C	B	EUA
Deborah Summers	1983	H, avó	C	B	EUA
Deena Drayson	1942	H, fotógrafa	C	B	EUA
DeHalle	2008	H, militar	V	B	EUA
Deidre Wentworth	1991	FHSH, AM	V	B	EUA
Deidre Wentworth (Superia)	1991	FHSH, Cientista, Terrorista	V	B	EUA
Delilah	1996	FHSH	V	B	EUA
Delilah Dearborn	1996	FHSH	H	B	EUA
Delphi (Genosha)	1999	M, extraí memórias	C	N	EUA
Delphi (Morlock)	2007	M	C	B	EUA
Delphi (Pantheon)	1991	FHSH	H	B	EUA
Delphos	2000	Precognição	V	B	I
Delphyne Gorgon	2008	Deusa	V	I	I
Dementia	1993	Causa desorientação	V	B	EUA
Demise, Dr^a.	1948	H, médica	V	B	EUA
Den Vakre	2011	Ilusão	V	B	EUA
Denise Baranger (Vamp)	1978	Telepatia	V	B	EUA
Derry Campbell	2006	H	C	I	I
Dervish	2003	M, energia psiônica	V	B	EUA
Desidera	2007	Alien	C	B	I – careca
Desinna	1975	I	V	B	I
Desire	1982	I	V	B	I
Desiree Winthrop	1995	H, modelo	C	B	EUA
Desolation	2000	M	V	I	I
Diane Arliss	1968	H, irmã	C	B	EUA
Diane Carson	1940	H, filha	C	B	EUA
Diane Davids (Ogress)	1988	FHSH	V	I	EUA – gorda
Diane Lamarr	1982	H, astronauta	C	B	EUA
Dianna Ferrule	1943	H, política	C	B	EUA
Dianne Bellamy	1986	H, repórter	C	B	EUA
Dima	2007	I	C	N	I
Dina	1987	H, estudante	C	B	EUA
Dinah Soar	1989	Voo, gritos sônicos	H	I	I
Disha Kahn	2014	H, mãe	C	B	Paquistão
Disthora	2013	I	C	B	I
Dixie	2002	H	C	A	Korea
Dixie	2006	H	C	B	EUA
Dolores Downing	2011	H	C	I	I
Domina	2000	M, domina energi	V	B	EUA
Dondi Reese	2005	H, política	C	N	EUA
Donna Bliss (Flash)	1999	Estica a pele, modelo	V	B	EUA
Donna Diego (Scream)	1993	Simbionte, FHSH	V	B	EUA
Donna Kiel	2011	H, detetive	C	B	EUA
Donna Kiel	2011	H, agente	C	B	EUA
Donna Maria Puentes	1977	H, política	C	L	I
Donna Strange	1989	H	C	B	EUA
Donna-Lee Dover	1976	H	C	B	EUA
Doombot	2013	Robo	C	I	I
Doreen Green (Garota Esquilo)	2007	Mutante – Controla Esquilos	H	B	EUA
Doris	2014	Alien	C	I	I
Doris Allan Raxton	1965	H, mãe	C	B	EUA
Doris Evans	1963	H	C	B	EUA
Doris Horton	1943	H, cientista	C	B	EUA
Doris Jacquet	1994	H	C	B	EUA
Doris Pym	2013	H, mãe	C	B	EUA
Dorma	1939	Alien	C	B	I
Dorothy Alleyne	2003	M	C	N	EUA
Dorothy Cardoza	2006	I	C	B	EUA
Dotty Benson	1945	H, nadadora	C	B	EUA
Double Trouble (Sisters)	1993	Explosão de plasma	V	B	I
Dove	2011	H, secretária	C	B	EUA
Dovina	1991	Fada	C	B	I

Dragon	1984	I	C	B	EUA
Dragona	1979	Voo	C	I	I
Dragonrider	1984	Diversos	V	I	I
Drayson, Ms.	1939	H	C	B	EUA
Dreaming Maiden	2012	H	C	M	Áribia
Dreamqueen	1988	Manipula energia	V	B	EUA
Drive Reese	2011	H, motorista	C	B	EUA
Drusilla (Abyss)	2013	Forma gasosa	V	B	EUA
Dry	1994	Seca	V	B	EUA
Ducharme	1974	H	V	A	I
Dyke	1990	Corpo d'água	C	B	EUA
E.V.A	2002	Mutante, emite cargas bio-elétrica	H	B	Inglaterra
Eclecta (Deadweight)	2000	Altera a densidade	C	B	EUA
Ecliptic	1997	Premonição	V	I	Cigana
Edie Eisenhardt	2008	H	C	B	I
Edith Alton	1940	H	C	B	EUA
Edith Barton	2013	H, esposa	C	B	EUA
Edith Sawyer (U-Go Girl)	2001	Teletransporte	H	B	I
Edna Andrews	1965	H, esposa	C	B	EUA
Edna Staples	1991	H, avô	C	N	EUA
Eglantina Punnett	1996	H, eletrotécnica	C	B	EUA
Eileen Conroy	1941	H, reporter	C	B	EUA
Eileen Harsaw (Phantazia)	1992	M, controle eletromagnético	V	I	I
Eileen Hrsaw (Phantazia)	1992	Eletromagnetismo	V	I	I
Eileen Snakard	1988	I	V	B	EUA
Eileen Snakard (Headmistress)	1988	H	V	B	EUA
Ekatarina Gryaznova (Gryphon)	1997	M	V	I	I
Elaine Banner	1981	H	C	B	EUA
Elaine Clayton	1947	H	C	B	EUA
Elaine Coll (Scorpia)	1995	Armadura	V	B	EUA
Elaine Grey	1964	H, mãe	C	B	EUA
Elaine McLaughlin (Virgo)	1970	I	V	B	I
Elata	1983	Feiticeira	V	I	I
Eleanides	2014	Alien	C	I	I
Eleanor Bennett	2013	H	C	B	EUA
Eleanor Camacho	2014	Sem Poderes	C	L	EUA
Eleanor Gray	1994	H	C	B	EUA
Eleanor Sanford	2002	M	C	B	EUA
Electric Eve	2002	M, eletricidade	H	B	EUA
Electrisha	2005	Contorle elétrico	C	B	EUA
Elejea	1999	I	C	I	I
Elektra Natchios	1981	Artista Marcial	H	B	Grécia
Elena	2005	M	C	B	Rússia
Elena Ivanova	1993	M	C	B	Rússia
Elena King	1946	H	V	B	EUA
Elena von Lundt (Sabbath Raven)	1986	H	V	B	EUA
Eleven	1995	Terrorista	V	B	EUA
Eleyn	1994	Feiticeira	C	B	EUA
Elfqueen	1981	Feiticeira	V	B	EUA
Elinor von Drei	1943	H, espiã	C	B	Eu
Elisa Warsame	2014	H, médica	C	N	Eu
Elisabeth Braddock (Psylocke)	1976	Mutante – Telepata	H	A	Inglaterra
Elisabeth von Strucker	2005	I	V	B	I
Eliza Robbins	2002	H, mãe	C	B	EUA
Elizabeth Alain	2014	H, médica	C	B	EUA
Elizabeth Allan-Osborn	1962	Humana	V	B	EUA
Elizabeth Barstow	1941	FHSH	C	B	EUA

Elizabeth Brant	1963	AM	C	B	EUA
Elizabeth Guthrie	1986	H	C	B	EUA
Elizabeth Hudson Howlett	2001	Humana	C	B	Canadá
Elizabeth Keller	2005	H	C	B	EUA
Elizabeth Kendal	2003	H	C	B	EUA
Elizabeth Nixon	2003	H, mãe	C	B	EUA
Elizabeth Rawson (Knockout)	1990	FHSH	V	N	EUA
Elizabeth Ross	1962	Humana	C	B	EUA
Elizabeth Ross (Golden Girl)	1948	Humana	H	B	EUA
Elizabeth Ross (Mulher-Hulk Vermelha)	2009	FHSH	H	B	EUA
Elizabeth Shaw	2000	I	C	B	EUA
Elizabeth Sooner	2007	H, recepcionista	C	B	EUA – gorda
Elizabeth Twoyoungmen (Talisman)	1983	Poderes Místicos	H	K	Canadá
Elizabeth Tyne	1995	H, garçonete	C	B	EUA
Elizabeth Vaughn	2006	H, armadura	H	I	EUA
Ella	1995	H	C	B	EUA
Ellie Phimister	2001	TT	C	B	I
Ellie Roberts	1972	H	C	B	EUA
Ellis Love	2010	TT	H	B	EUA
Elloe Kaifi	2006	AM	C	B	I
Elma Radd	1991	Alien	C	B	I
Elmin Worthington	2013	Voo, SFSH	V	B	EUA
Elphane	2010	I	C	B	I
Els Udonata	2010	Alien	C	K	I
Elsa Bloodstone	2001	FHSH	H	B	EUA
Elsa Chandler	1994	H, Mãe	C	B	EUA
Elsie Carson	1983	H	V	B	I
Elsie Dee	1991	Robô	C	B	EUA
Elsie Grimm	1983	H, avó	C	B	EUA
Elsie Manning (Screamer)	1989	Prestidigitadora	C	B	Inglaterra
Elsbeth Cromwell	1985	Controle bio-elétrico	V	B	EUA
Elyse Nelson	1988	H	V	B	EUA
Elysia	2000	M, ilusões	V	A	I
Elysius	1978	T	C	B	I
Embyrre	1993	I	C	N	EUA
Emelia Witherspoon	1991	H	C	B	I
Emilee Freeman	2008	H	C	N	EUA
Emilie Scholz (Blue Condor)	1996	M	C	B	EUA
Emily Flood	2005	H	C	B	EUA – gorda
Emily Preston	2013	FHSH	H	N	EUA
Emma Blaze	1992	H	C	B	EUA
Emma Burstein	1981	H	C	B	EUA
Emma Collins	1977	H, faxineira	C	B	Inglesa
Emma Frost	1980	Mutante – Telepata	V	B	EUA
Emma Malone (cat)	1993	T	H	B	Inglaterra
Emma Steed	1996	TT	V	B	Inglaterra
Emma Tolliver	1999	H, filha	C	B	EUA
Emmie Stevens	2011	H	C	B	EUA
Emmy Doolin	1991	H	C	B	Canadá
Encantor (Amora)	1964	Feiticeira, Poderes Mágicos	V	B	Asgard
Enmity	2009	Poderes cósmicos	V	I	I
Epiphany	2003	Poderes cósmicos	C	B	I
Ereshkigal	1979	Deusa	C	B	I
Erica Fortune (Spellbinder)	1988	Telecinese	H	B	EUA
Erica Sondheim	1979	H, médica	C	B	EUA
Erika Benson	1991	M, controle mental	V	B	EUA

(Harness)					
Erin Cicero (Axon)	2009	Contorle elétrico	V	B	EUA
Ernst	2003	M, Superforça	C	B	EUA
Erro (A Outra)	2006	Controle de Aranhas	V	B	EUA
Esme Fernando	1987	I	C	B	Canadá
Esmeralda Lobo	2013	M, SFSH	V	L	México
Esmerelda Castiglione	1990	H	C	B	Itália
Esperanza Ling	1999	M	C	B	EUA
Estelle Geis	1996	I	C	B	I
Estelle Hawkins	1993	I	V	N	EUA
Esther Lucas	1992	H	C	N	EUA
Ethel Gaxton (Gamma-Burn)	1991	SFSH	V	I	I
Eton	2014	I	V	I	I
Eva	2012	Corpo de sombra	C	B	I
Eva Alexander	2013	H	C	L	EUA
Eva Bell (Tempus)	2013	Controle do Tempo	H	B	Austrália
Eva Slougart	1995	H	C	B	EUA
Evangelina Rivera	2003	M, controla máquinas	C	L	EUA
Evangeline Whedon	2003	M, dragão transmorpho	C	B	EUA
Eve Greenwood	2014	H	C	B	EUA
Evelyn Necker	2008	H	C	B	EUA
Evelyn Richards	1995	H	C	B	EUA
Ex Nihila	2013	Controle de Plantas	C	B	I
Explosa	2001	Controle de fogo	V	B	EUA
Ezili	1990	Deusa	C	N	I
Fah Lo Suee	1975	AM	C	A	China
Fahnbullah Eddy (Gorla Girl)	1980	Vira gorila	C	B	EUA
Faira Sar Namora (Water Snake)	2014	SFSH	H	I	I
Faiza Hussain	2008	M, paralisia corporal	C	M	Inglaterra – muçulmana
Falcona	1968	Controle de aves	V	B	I
Famine	2013	M	V	K	I
Farissa	2006	H	C	B	Inglaterra – muçulmana
Farzana Nayar	2013	H, médica	C	M	EUA
Fast (Sparrow)	1993	Voo	V	N	EUA
Fatale	1995	Mutante – Teleporte e Transmorpho	V	B	EUA
Faze	2008	Alien	I	N	I
Felícia Hardy (Gata Negra)	1979	FHSH	V/H	B	EUA
Fenn-ra	2009	I	C	I	I
Fera (Ferocia)	1974	Forma animal, FHSH	V	B	I
Fern	1985	I	C	B	Inglaterra
Fetish	1993	Bruxa	V	N	I
Fia Lundstrom	1979	H, repórter	C	B	EUA
Filene Abdol	1985	H	C	B	Egito
Fiona	2014	I	C	B	I
Fiona Fitzhugh	2008	H, médica	C	B	EUA
Fiona Knoblach (Dark Mother)	2001	TT	V	I	I
Fiona McCormick	1990	H, mercenária	C	B	EUA
Firefall (First Line)	2000	Controle de fogo	C	B	EUA
Fizzig	1999	Descargas elétricas	V	B	EUA
Flambé	1992	Controle do fogo	V	B	França
Flare	2011	M, emite energia	V	B	EUA
Florence Sharples (Abominatrix)	1990	SFSH	V	I	I
Flower	2012	AM	V	A	I
Flyinf Fox	1995	Voo e garras	V	I	I
Forget-me-not	2007	Feromônios	V	B	EUA
Four	1995	H, terrorista	V	B	I
Frances Barrison (Shriek)	1993	Mutante, Grito Sônico, TT	V	B	EUA

Francesca Tofield	1991	H, secretária	V	B	EUA
Francis Ketch	1990	H, empresária	C	B	EUA
Frankie Raye (Nova)	1975	Manipula o Fogo	H	B	EUA
Frigga (Freja)	1963	Deusa	H	B	Asgard
Fukuko	2004	I	C	A	Japão
G'anym	2000	Alien	C	B	I
Gabriela Pertuz	2014	I	C	B	I
Gabriela Sapristi	1986	H	C	B	EUA
Gabrielle Haller	1982	Humana	C	B	Israelita
Gaea	1975	Deusa, FHSH	H	B	Asgard
Gail Runciter	1982	H, agente	C	B	EUA
Gailyn Bailey (Shatterbox)	1988	M	C	B	EUA
Galadriel	2000	M	V	B	I
Gale	1994	H, halterofilista	V	N	EUA
Gale Cmeron (Tech-Noir)	1992	Ciborgue	V	B	Canadá
Gale Patric	1993	SFSH	C	B	EUA
Galina Nemirovsky (Crimson Dynamo)	2010	H, armadura	V	I	Rússia
Gamorra	1975	I - FHSH	H	B	EUA
Gara	2015	Alien	I	I	I
Gayle Cord-Becker	1994	H	C	B	EUA -gorda
Gayle Edgerton	1995	M, absorve energia	C	B	Inglaterra
Gayle Rogers	1988	H, jornalista	C	B	EUA
Gayle Vaughn	1989	H, estudantes	C	B	EUA
Gayle Watson	1983	H, irmã	C	B	EUA
Geena Drake	2014	Precognição	H	B	I
Gemini	1977	I	V	I	I
Gena Landers	1976	H, Garçonete	C	N	EUA
Genecide	1995	FHSH	V	N	EUA
Genevieve Cross (Andromeda)	1989	I	C	N	Inglaterra
Georgia Dakei	2014	I	C	N	EUA
Georgianna Castleberry	1982	M, telepata	C	N	EUA
Gertha	1986	I	V	B	EUA
Gertrude Hunter	2001	H	C	B	Inglaterra
Gertrude Jacks	2009	H, agente	C	B	EUA
Gertrudes Yorke (Arsênica)	2003	Ligação telepática e empática com um dinossauro	H	B	EUA
Gianna Esperanza (Static)	1999	M, paralisia	V	L	I
Gigi Martin	2002	H	C	B	EUA
Gillian Pritikin (Miss Mass)	1992	SFSH	V	B	Canada
Gina Anderson	2001	H, militar	V	B	EUA
Gina Dyson	1989	H, militar	C	B	I
Gina Morelli (Sabbath Raven)	1975	H	C	B	EUA
Glória Dolores Muñoz (Risque)	1996	Mutante – Implosões e Arremesso de matéria orgânica	H	L	EUA-Cuba
Glory Grant	1975	H	C	N	EUA
Gosamyr	1988	Poderes empáticos, invisibilidade...	V	B	I
Greer Grant (Tigresa)	1972	Humana – Habilidades Felinas, FHSH	H	B	EUA
Greta Abbout	2006	H	V	N	EUA
Gwen Stacy	1965	Humana	C	B	EUA
Harmony/Young	1978	H	C	N	EUA
Heather Cameron (Salva-Vidas)	2001	Mutante – Se adapta para salvar vidas	H	B	Austrália
Heather Douglas (Moondragon, Serpente da Lua)	1973	TT e AM	H	A	EUA
Heather Duncan Rand	1974	Humana	C	B	EUA

(Silver Dragon)						
Heather Hudson (Vindicator)	1980	FHSH	H	B	Canadá	
Heather O'Gara (Blackbird)	1982	Voo, armadura	V	B	EUA	
Heather Tucker (Tempo)	1990	Controle de tempo	V	N	EUA	
Hela	1964	Deusa	V	B	Asgard	
Hepzibah	1977	FHSH	H	B	I	
Hisako Ichiki (Armadora)	2011	Mutante – Armadura Psiônica	H	A	Japão	
Hope Pym (Red Queen)	1999	Voo, artista Marcial	V	B	EUA	
Hope Summers (Meme)	2008	Mutante – TT	H	B	EUA	
Hub	2004	M, teletransporte	C	N	EUA	
Iara Dos Santos (Shark-Girl)	2013	Mutante, transmorfia de tubarão	H	N	Brasil	
Ice Princess	1991	Controle do gelo	V	K	EUA	
Ichisumi (Pestilênci)	2011	Mutante, controle dos Insetos	V	A	Japão	
Idie Okonkwo (Oya)	2010	Mutante, Controle Térmico	H	N	Nigéria	
Illyana Rasputin (Darkchilde, Magia)	1975	Mutante – Magia e teleporte	H	B	Rússia	
Impala	1991	Atleta Olímpica	V	N	África	
Inez Temple (Outlaw)	2002	Mutante, FHSH	V	B	EUA	
Irene Adler (Destiny, Sina)	1980	Mutante – Premonição	V	B	Austria(cega/ Careca)	
Isabel Kane	2013	FHSH	H	B	EUA	
Itsu	2006	Humana	C	A	Japão	
Jacqueline Falsworth (Spitfire)	1976	Supervelocidade, Absorve energia vital	H	B	Inglaterra	
Jane Foster	1962	Humana	C	B	EUA	
Janet van Dyne (Wasp, Vespa)	1963	Controla seu tamanho e insetos	H	B	EUA	
Janice Olivia Yanizeski (Joystick)	1995	FHSH	V	B	EUA	
Janis (Black Mamba)	2006	AM	V	B	I	
Jarella	1971	FHSH	H	I	I	
Jasmine Destine (cuckoo)	1994	Poderes Mentais	H	N	Inglaterra	
Jean Grey	1963	Mutante – Telepata	H	B	EUA	
Jeanne Foucault (Finesse)	2010	Poderes Paranormais, FHSH	H	B	EUA	
Jeanne-Marie Beaubier (Aurora)	1979	Mutante, Supervelocidade	H	B	Canadá	
Jennifer Kale	1972	Feiticeira	H	B	EUA	
Jennifer Susan Walters (Mulher-Hulk)	1980	FHSH	H	B	EUA	
Jennifer Takeda (Hazmat)	2010	Emite substâncias venenosas	H	A	EUA	
Jessan Hoan (Tyger Tiger,)	1988	Humana	C	A	Singapura	
Jessica Drew (Mulher-Aranha)	1977	Voo, FHSH	H	B	EUA	
Jessica Jones	2001	Voo, FHSH	H	B	EUA	
Jessie Drake	1994	Mutante – Metamorfa empata	H	B	EUA	
Jet Zola	2013	Omni-Sense	H	B	I	
Jo Beth (Pirouette)	1992	M	C	N	EUA	
Joanna Cargill (Frenzy)	1986	Mutante, FHSH	H	N	EUA	
Jocasta	1977	Androide, FHSH	H	B	EUA	
Jubileu (Jubilation Lee)	1989	Mutante - Projeta energias	H	B	EUA	
Julia Carpenter	1984	FHSH	H	B	EUA	

(Arachne/Mulher-Aranha)					
Julie Power	1984	Voo, Supervelocidade e Teletransporte	H	B	EUA
June Covington (Toxie Doxie)	2011	Diversos Poderes	V	B	EUA
Justine Hammere	1997	Humana	V	B	EUA
K'Maria	1992	I	C	N	I
Kamala Khan (Shazam)	2013	Voo, FHSH	H	B	EUA
Karen	2013	H	C	N	EUA
Karen Page	1964	Humana	C	B	EUA
Karima Shapandar (Sentinela Omega)	2000	Ciborgue	V	B	Índia
Karla Sofen (Moonstone)	1975	FHSH	V	B	EUA
Karnilla	1964	Deusa com poderes mágicos	V	B	Escandinávia
Karolina Dean (Lucy in the Sky)	2003	Manipula energia	H	B	I
Kate Bishop (Gaviã Arqueira)	2005	Artista Marcial	H	B	EUA
Kateri Deseronto (Coldheart, Impiedosa)	1994	Mutante - FHSH	V	B	EUA
Katherine Power (Energize)	1984	Manipula energia	H	B	EUA
Katy & Timothy Bashir (Apex)	2013	Manipulação de instrumentos tecnológicos	V	B	Inglaterra
Kavita Rao	2004	H, médica	C	M	Índia
Kiskillilla	1992	Sucubus, absorbe energia vital	V	B	I
Kitty Pryde (Shadowcat, Lince Negra)	1980	Mutante – Intangibilidade	H	B	EUA
Kristina Anderson (Thumbelina)	1990	FHSH	V	B	EUA - gorda
Kurarkill	1975	H, cientista	V	B	EUA
Kymera	2013	Mutante, AM	H	N	EUA
Lady Diana Knight	2000	H, Rainha	C	B	Reino Unido
Laralie (Wrangler)	1983	H, Assassina	V	B	EUA
Latonya Jefferson	2006	M	C	N	EUA
Laura Dean (Pathway)	1987	Hab. Psiônica	H	N	Canadá
Laura Howlett (X-23)	2004	Mutante – Garras e fato de cura	H	B	Canadá
Lauren Wolfe	2010	Polimorfia	H	B	EUA - careca
Laurie Collins (Wallflower)	2003	Ataques de Feromônios	H	B	EUA
Layla Miller	2005	Mutante que provoca efeito borboleta	H	B	EUA
Laynia Petrovna (Darkstar)	1976	Manipulação de Energia	H	B	Rússia
Leah	2011	Deusa	V	B	Asgard
Leeann Foreman (Whiplash)	1990	FHSH	V	B	EUA
Leiko Tanaka (Go-go Tomago)	1998	Manipula Energia Cinética	H	A	Japão
Leila Taylor	1971	H, repórter	C	N	EUA
Leslie Gesneria (Agonia)	1994	Simbionte Alienígena	V	L	EUA
Lilandra Neramani	1976	I – FHSH	H	B	I
Lilian Crawley (Diamond Lil)	1983	FHSH	H	B	Canadá
Lilith Drake	1974	Vampira	H	B	Transilvânia
Lily Hollister (Ameaça)	2007	FHSH	V	B	EUA
Lisa Molinari (Coat of Ars)	2009	AM, vários braços	V	B	EUA

Lorelei	1983	Deusa	V	B	Asgard
Lorelei Travis	2004	Mutante – Manipula o cabelo	H	B	EUA
Lorna Dane (Polaris)	1968	Mutante - Manipula energia magnética	V	B	EUA
Louise Hastings	1992	H	C	N	EUA
Lucia Page (Leper Queen, Rainha Leprosa)	2006	Mutante que controla fogo	V	B	EUA
Lyja	1998	I Scrull- Metamorfa	H	B (I)	I
Lyra (Mulher-Hulk)	2008	FHSH	H	B	EUA
M'koni	1987	H	C	N	Wakanda
Madeline Berry	2010	Corpo gasoso	H	B	EUA
Madelyne Pryor (Goblin Queen/Red Queen)	1983	Mutante – Telepata	V	B	EUA
Magda_Eisenhardt	1979	Humana	C	B	Polônia/Judia
Maker	1990	Poderes Cósmicos	H	B	I
Mali	1993	I	V	N	Somália
Maligna (Malice)	1986	Mutante – Manipula energia psiônica	V	B	EUA
Mama Gnucci (Isabella Carmela Magdelena)	2004	Humana	V	B	Itália
Mantis	1973	TT, AM	H	A	Vietnã
Margaret "Peggy" Carter	1966	Humana	H	B	EUA
Margaret Craig Power	1984	Humana	C	B	EUA
Maria Aracely Penalba	2012	TT, controle de fogo	H	L	México
Maria Callasantos (Feral)	1991	Mutante - FHSH, corpo de animal	H	B	EUA - Latina
Maria Hill	2005	Humana – Agente da SHIELD	C	B	EUA
Marian Pouncy (Poundcakes)	1979	FHSH	V	B	EUA
Mariann Howlett (Fire Knives)	2010	Mutante, FHH	V	B	Canadá
Mariko Yashida (Sunfire)	2001	Controle do fogo	H	A	Japão
Marilla	1992	FHSH	C	B	I – Gorda
Marlo Chandler (Harpy)	1988	Mutante, FHSH	H	B	EUA
Marlo Jones	1988	Humana	C	B	EUA
Martha Franklin (Mulher-Aranha)	1998	FHSH	H	B	EUA
Martha Johansson (No-Girl)	2001	Mutante – TT	H	B	EUA
Martha Robertson	1969	H, esposa	C	N	EUA
Mary Jane Watson	1964	Humana	C	B	EUA
Mary MacPherran (Titania)	1984	FHSH	V	B	EUA
Mary Stenson (Teena the Fat Lady)	1962	Ataca com seu peso	V	B	EUA – gorda, circo
Mary Walker (Typhoid Mary)	1988	Mutante, TT, FHSH	V	B	EUA
Mary Zero	2002	I	C	N	EUA
Mattie Baptiste	1994	Feiticeira	C	N	EUA
Mattie Franklin (Mulher-Aranha)	1988	Voo, FHSH	H	B	EUA
May "May Day" Parker (Spider-Girl)	1998	FHSH	H	B	EUA
Maya Lopez (Eco)	1999	Artista Marcial	V	L	EUA Surda
Medula (Marrow - Sarah)	1994	Mutante - Controle do Seu Crescimento Ósseo	H	B	EUA
Medusalith Amaquelin (Medusa)	1965	Alien, Controle capilar	H	B	I

Megan Gwyn Wyngarde (Fada)	1980	Mutante – Tem Asas	H	B	País de Gales
Meggan Puceanu (Gloriana)	1983	Mutante – Transmorpha, T, Animalismo	H	B	Inglaterra
Melina Vostokoff (Iron Maiden)	1983	Armadura	V	B	Rússia
Melissa Joan Gold (Songbird, Soprano)	1979	Mutante – Manipula os sons	V	B	EUA
Melody Jacobs (Threnody, Lamúria)	1993	Mutante – Manipula energia	H	N	EUA
Mephista	1989	Controle de Fogo	V	B	I
Mercedes “Misty” Knight	1972	AM	H	N	EUA
Michelle (Amp)	2008	M, Projetar emoções	H	I	I
Mimeyoshi (Assassin)	1993	Androide	V	A	I
Minn-Erva	1977	FHSH	V	B	I
Miranda Leevald (Stacy X)	2001	Mutante – Controle por Feromônios	V	B	EUA
Miss América (Madeline Joyce)	1943	Voo, FHSH	H	B	EUA
Moira McTaggert	1975	Humana	C	B	Escócia
Molly Hayes (Princesa Poderosa)	2003	Mutante – FHSH	H	B	EUA
Monet St. Croix	1994	Mutante - FHSH	H	N	EUA
Monica Rambeau (Capitã Marvel, Fóton, Pulsar)	1982	Manipula energia	H	N	EUA
Morgan le Fay	1955	Feiticeira	V	B	Inglaterra
Mrs. Muñoz	2006	H	C	N	EUA
Ms. Campbell	1988	H, secretaria	C	B	EUA
Namorita	1972	Super força, invulnerabilidade, voo, respira na água e no ar	H	I	Atlântida
Nancy (Bette)	2001	M	C	B	EUA –gorda
Nancy Whitehead	2015	H	C	N	EUA
Narya (Pássaro da Neve)	1979	Mutante, metamorfose, animalismo	H	B	Canadá
Natasha Alianovna Romanoff (Viúva Negra, Black Widow)	1964	Humana, artista marcial	H	B	Rússia
Natasha Stark-Rogers (Iron Woman)	2009	Armadura	H	B	EUA
Nebula	1985	FHSH	H	I	I – Careca
Neena Thurman (Dominó)	1992	Mutante - FHSH (manipula probabilidades)	H	B	EUA
Nico Minoru (Irmã Grimm)	2003	Feiticeira	H	B	EUA
Nina (M9)	1997	Mutante – Telepata	H	B	EUA
Njeri Damphousse	2005	I	V	N	EUA
Noriko Ashida (Surge)	2004	Mutante – Manipula energia elétrica	H	A	Japão
Numinus	1989	Poderes Cósmicos	C	N	I
Obax Majid (Lightbright)	1993	AM	H	N	Somália
Ophelia Sarkissian (Madame Hidra)	1969	FHSH	V	B	Hungria
Ororo Munroe (Storm, Tempestade)	1975	Mutante – Controle Climático	H	N	Quênia
Oshtur	1972	Deusa	H	B	I
Oubliette Midas (exterminatrix)	2000	Terrorista, AM	V	B	I
Paige Elisabeth Guthrie (Escalpo)	1984	Mutante – Troca de Pele	H	B	EUA
Pearl Gross (Pink Pearl)	1985	FHSH, terrorista	V	B	EUA – gorda
Peni Parker	2014	Androide, FHSH	H	B	EUA
Petra	2006	Mutante – Manipulação	H	B	EUA

geocinética					
			H	B	EUA
Petra Parker (Garota-Aranha)	2014	FHSH	H	B	EUA
Philippa Sontag (Arclight, Arco Voltaico)	1986	Mutante – Cria ondas de choque	V	B	Vietnã
Phyla-Vell (Martyr)	2004	I, FHSH	H	B	I
Physique	2008	I	C	B	EUA -careca
Poderosa (Powerhouse)	1991	Mutante – Absorve energia, Super força e resistência	V	N	EUA
Proxima Midnight	2013	FHSH	V	B	I
Psiren	1999	I	C	N	EUA -careca
Punchout	1988	FHSH	V	N	Genosha
Queen of Angels	2014	Deusa	V	B	Asgard
Quicksand	1988	Corpo de areia	V	B	EUA
Rachel Leighton (Diamondback, Cascavel)	1991	Atleta Olímpica	H	B	EUA
Rachel Summers (Fêniix)	1981	Mutante – TT	H	B	Inglaterra
Rahne Sinclair (Wolfsbane, Lupina)	1982	Mutante – Transforma-se em lobo	H	B	Escócia
Raina	2005	I, FHSH	H	B	Ind.
Ramonda	1989	H	C	N	África do Sul
Raven Darkholme (Mística)	1978	Mutante – Metamorfa	V	B	EUA
Regan Wyngarde (Lady Mental)	2001	TT	V	B	EUA
Remus	2012	Fator de cura	H	B	I
Reva Connors	1972	H	C	N	EUA
Revanche (Kwannon)	1993	Mutante – TT	H	A	Japão
Rita DeMara (Yellowjacket)	1986	Armadura	H	B	EUA
Rita Wayword (Spiral)	1985	Teletransporte, FHSH	V	B	I
Robin Braxton (Gldiatrix)	1986	Superforça	V	B	EUA
Roma	1976	Feiticeira	H	B	Inglaterra
Roxanne Washington (Bling)	2005	Mutante, Pele de diamante	H	B	EUA
Ruth Bat-Seraph (Sabra)	1980	Mutante - FHSH	H	B	Israel
Ryoko Sabuki (Radiance)	2014	Manipulação da Luz	H	A	EUA
Sally	2009	FHSH	V	B	EUA –Gorda
Sapphire	1993	I	H	B	EUA
Sapphire Styx	1988	Mutante - Drena força vital	V	A	Singapura
Sara (Caretaker)	2008	AM	C	A	I
Sarah A. I.	2000	Androide	H	B	I
Sarah Garza	2013	Geração de Plasma	H	B	EUA
Satana Hellstrom	1973	Sucubus, Absorve energia vital	V	B	Inferno
Selene Storm Gallio (Rainha Negra)	1983	Mutante – TT e dreno da energia vital	V	B	Floresta Amazônica (Nova Roma)
Sersi	1976	Deusa	V	B	I
Shadowstalker	2010	AM	V	B	I
Shanna O'Hara (She Devil)	1972	Humana, AM	H	B	África
Shantal Wilsk	1997	H	C	N	EUA
Shard Bishop	1993	M, photocinese	H	N	EUA
Sharon Carter (Agente 13)	1966	Humana – Artista marcial	C	B	EUA
Sharon King	2014	Controle de água	C	N	EUA
Sharon Ventura (Mulher-Coisa)	1985	Corpo de pedra, FHSH	H	B	EUA
Sheoke Sanada (Snapdragon)	1984	AM, Assassina	V	A	Japão

Shiklah	2014	Sucubus - FHS	V	B	Arábia
Shuri (Pantera Negra)	2005	FHS	H	B	Wakanda
Sif	1964	Deusa - FHS	V	B	Asgard
Silhouette Chord	1990	Manipula energia	H	N	EUA
Silk (Cindy Moon)	2014	Mutante – Poderes de aranha	H	B	EUA
Silver Fox (Raposa Prateada)	1989	Mutante – Garras retráteis	H	K	Canadá
Silver Sabinova	1985	AM	H	B	I
Simomne	2012	H, mãe	C	N	EUA
Simone Jackson	1994	H	C	N	EUA
Sinthea "Sin" Shmidt	1984	TT, FHS	V	B	Alemanha
Skirn	2011	FHS	V	B	EUA
Sofia Mantega (Wind Dancer, Ventania)	2003	Mutante	H	L	Venezuela
Sooraya Qadir (Dust, Pó)	2002	Mutante – Controle da Areia	H	B	Afeganistão
Soraya Khorasani	2015	H	C	M	EUA – muçulmana
Sorrentino	1997	I	C	N	I
Stacey Kramer	1998	Humana	C	B	EUA
Stepford Cuckoos (Celeste Phoebe, Mindee, Sophie e Esme)	2001	Mutante, TT	H	B	Inglaterra
Stephanie Hunter	1980	H, dançarina	C	N	EUA
Su Yin	1991	Humana	C	A	China
Supergiant	2013	TT	V	B	I
Susan Storm (Mulher Invisível)	1061	Invisibilidade	H	B	EUA
Suzanne Chan (Sway, Reprise)	2006	Mutante Manipula o tempo	H	A	EUA
Sybil Dvorak (Skein)	1979	Telecinese	V	B	Romênia, Cigana
Sylvie Lushton (Enchantress)	2009	Feiticeira	V	B	Asgard
Tabitha Smith (Dinamite, Boom-boom)	1985	Mutante – Energias explosivas	H	B	EUA
Talia Wagner (Noturna)	2000	Mutante, Teletransporte	H	I	EUA
Tamara Devoux (Capitã Universo)	2013	Poderes Cósmicos	H	N	EUA
Tandy Bowen (Adaga, Dagger)	1982	Manipula Luz	H	B	EUA
Tang Jhimon (Silver)	1989	M, voo e bolas de gelo	V	A	China
Tanis Nieves (Scorn)	2010	Simbionte Alien, SFH	H	I	EUA
Tanya Sealy (Mamba Negra)	1991	TT e Energia Negra	H	B	EUA
Tarene (Thor)	2000	Deusa	H	B	Asgard
Tempo	1990	Mutante – Voo e controle temporal	V	N	EUA
Teresa (Shining Path)	2001	Projeta energia	V	L	Perú
Tessa (Sage, Sábia)	1980	Mutante – Processa informação	H	B	EUA
Theresa Rourke Cassidy (Siryn)	1981	Mutante – Grito Sônico	H	B	Irlanda
Thundra	1972	FHS	H	B	Ind.
Tilda Johnson (Nightshade)	1973	AM, cientista	V	N	EUA
Tinkerbelle	1976	FHS	C	N	EUA
Titnis	1976	I	C	N	I
Tremolo	1992	Ondas de som	V	B	EUA
Tsu-Zana (Ultra Girl)	1996	Alien, FHS	H	B	I
Umar	1966	Feiticeira	V	B	I
Vague	1992	Invisibilidade	V	B	EUA
Valentina Allegra de Fontaine	1967	AM	V	B	Rússia

Valéria Richards (Valeria Von Doom)	1999	Mutante – Manipula energias	H	B	EUA
Valerie “Val” Cooper	1983	Humana	C	B	EUA
Vanessa Carlyle (Copycat)	1991	Mutante – Metamorfa	V	B	EUA
Venus Dee Milo	2002	Manipula energia	H	B	EUA
Veranke	2005	Alien, Memorfose, FHSH	V	B	I
Veronica Dultry (Dragonfly)	1975	Asas e Hipnose	V	B	EUA
Virginia Potts Hogan	1963	Armadura	H	B	EUA
Voletta Todd (Ion)	1980	Manipulação eletromagnética	V	B	EUA
Wanda Lensherr (Feiticeira Escarlate)	1964	Mutante – altera as probabilidades	H	B	Transia
Wanda Wilson (Lady Deadpool)	2010	FHSH	H	B	Canadá
Water Witch	1978	M, Controle da água	V	I	I
Wendy Conrad (Bombshell)	1983	Expert em Explosivos	V	B	EUA
Whiteout	1989	Projeção de Flashes	V	I	I
Xena	1993	I	H	B	EUA
Xi'an Coy Manh (Karma)	1980	Mutante – TT	H	A	Vietnã
Yabbat Ummon Turru (Cisne Negro)	2013	Poderes cósmicos	V	B	Wakanda
Yelena Belova (Viúva Negra)	1999	FHSH	V	B	Ucrânia
Yukio	1982	AM	C	A	Japão
Yuriko Oyama (Lady Deathstrike, Lady Letal)	1983	Ciborgue	V	A	Japão
Zala Dane	1970	Feiticeira	V	B	I
Zawadi	1998	AM	C	N	Wakanda
Zelda DuBois (Princess Python)	1965	AM	V	B	EUA
Zuni	1978	AM	C	N	Wakanda - Gorda

Fonte: Do autor com base no material analisado (Anexo A). Marvel..., 2013.

QUADRO A.2: PERSONAGENS BRASILEIROS NA MARVEL COMICS

Nome	Ano	Descrição	Classe	“Raça”	Origem
Roberto da Costa (Sunspot)	1982	Emite energia solar	H	N	Rio/SP
Juliana Sandoval	1982				
Diego Manero	1943	H, Empresário	V	B	I
Captain Brasil	2009	Faz os inimigos sambarem	H	N	I
Pepe Manero	1943	H, Empresário	V	B	I
Bokk	1948	Gorila	V	I	Amazônia
Amara Juliana Olivians Aquilla (Magma)	1983	Mutante – Controle Geotérmico	H	B	Amazônia
Antonio Aggasiz	2014	M, teleporter	C	N	I
Emmanuel da Costa	1982	H, empresário	C	N	RJ
Nina da Costa	1982	H, mãe	C	N	RJ
Kuhra Daizonest	2008	M	V	N	Ceará
Captain Força	1989	SFSH	H	N	I
Thiago Piranha	2002	M, eletricidade	V	N	RJ
Juliana Jararaca	2002	M, telecinese	V	N	RJ
Euphy Aguilar	1991	H	C	N	I
Stiletto	1992	H, assassino	V	N	I
Omar Barrenos	1991	H, eco-terrorista	V	B	I
Christina Aguilar	1991	H, amiga	C	N	I
Xande	2002	M, telecinese	C	N	RJ
Iara Dos Santos (Shark-Girl)	2013	M, transmorfia de tubarão	H	N	PE
Renata da Lima	2002	M, SFSH	C	N	RJ
Paragon (Maya)	2005	SFSH	V	I	I
Marina Caches	1997	H, esposa	C	N	I
Albino Joe	1942	H	V	N	I
Bera	2008	H	C	B	I
André Mexer	2002	M, Telecinese	C	N	Ceará

Fonte: Do autor com base no material analisado (Anexo A); Marvel..., 2013.

QUADRO A.3: VILÕES NEGROS DO UNIVERSO MARVEL SEGUNDO OS GUIAS OFICIAIS

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 Vodu	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 Farell)	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 Vodu	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 psíônico	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: Do autor com base no material analisado (Anexo A). DeFalco, 2010; World... (2013).

APÊNDICE E – QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS BRAZUCAS

Um dos impactos mais permanentes da republicação continua dos quadrinhos de super-heróis da Marvel no Brasil é sua influência na produção de quadrinhos brasileiros. Esta influência ocorre principalmente na concepção visual dos personagens que incorporam muitos dos elementos de composição dos desenhos, padrões de corporificação e layout das histórias.

Esta produção é tão significativa, expressiva que pode ser reunida em diversos compêndios como o livro “A saga dos super-heróis brasileiros” do jornalista Roberto Guedes (2005); “Super-Brazucas – o universo dos super-heróis brasileiros”, de autoria de Carlos Henry (2012) e o “catálogo de heróis brasileiros” de Bartolomeu Martins (2010). Neste material Guedes já esclarecia que muitos dos super-heróis brasileiros foram produzidos por desenhistas que atuavam nas editoras que republicavam os quadrinhos de super-heróis estadunidenses e que inclusive chegaram a desenhar algumas edições daquele material:

O cenário para os super-heróis brasileiros ficou efervescente a partir de 1967, quando a EBAL (Editora Brasil-América), do Rio de Janeiro, trouxe para o Brasil os super-heróis da Marvel Comics revitalizados por Stan Lee. Hulk, Thor, Namor, Capitão América e Homem de Ferro eram um tremendo sucesso, principalmente por causa dos desenhos animados transmitidos pela televisão, o que inspirou as editoras daqui a criar seus próprios super-heróis. (GUEDES, 2005, p.83)

Apesar do material procurar inserir aspectos ambientacionais que situavam os super-heróis no Brasil, criando uma sensação de um produto que lutava pela identidade nacional, sua estrutura e concepção partiam do material estrangeiro. Foram as revistas de HQ (e a leitura que se fazia delas) que impulsionaram a produção dos brasileiros. Tratava-se de uma ação decorrente e influente como atesta Henry (2012, p.5):

Desde que li pela primeira vez, em 1985, aos 13 anos, uma coletânea do Raio Negro pela Editora Grafipar, fiquei vislumbrado e ao mesmo tempo cheio de perguntas. Afinal, pela primeira vez, lia um super-herói brasileiro, onde se via o Cristo Redentor e o Pão de Açúcar em HQ do gênero, e não New York, como nas HQs do Homem-Aranha.

A seguir disponibilizo algumas imagens destes quadrinhos brasileiros (dos mais conhecidos) que identificam estas apropriações decorrentes dos quadrinhos estadunidenses.



Fig. A.01 - Pôster com os super-heróis brasileiros clássicos, onde a referência visual foi completamente inspirada nos comics estadunidenses. Fonte: http://4.bp.blogspot.com/-tAfxeOhrFV0/T7-igK1_kyI/AAAAAAAAbA/vqW--VIIGfA/s1600/BRAZUCAS3.jpg



Fig. A.02 - Pôster reunindo diversos dos super-heróis brasileiros. Fonte: http://4.bp.blogspot.com/-xCiL6ZFJdro/UFkKD_9XFcl/AAAAAAAHDxE/BkIGSHXCH4Y/s1600/Invictos-poster.jpg



Fig. A.03 e 04 - Capa e páginas internas da revista dos X-men publicada pela Grupo Editorial Penteado que foi produzida no Brasil. No caso acima, produzidos por Gedeone Malagola e Walter Silva Gomes. (GUEDES, 2005). Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_aOnPTafKBQA/TDeUKcznc6I/AAAAAAAADPE/BZ0zOUEa50Y/s320/xmengep2.jpg

ANEXOS

ANEXO A – Lista das Revistas de HQ Consultadas

A listagem das revistas segue pelo título da publicação e a coleção com números inicial e final consultados, assim como, os anos iniciais e finais (em colchetes). Algumas revistas são homônimas, porém com numeração, ano e/ou editora diferenciados, logo, são lançadas em linhas diferentes. Algumas revistas/coleções foram consultadas online em acervos digitais e estão assim indentificadas.

- AVANTE, VINGADORES. São Paulo: Panini, 2007. N. 1-61. [2013].
- AVANTE, VINGADORES. São Paulo: Panini, 2007. N. 1-20. [2014]. (Nova Numeração).
- CAPITÃO AMÉRICA – OS HERÓIS RENASCEM. São Paulo: Panini, 1998. N. 1-12. [1999].
- CAPITÃO AMÉRICA E OS VINGADORES SECRETOS. São Paulo: Panini, 2011. N. 1-27. [2013].
- CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Ed. Abril, 1979. N. 1-214. [1997].
- COISA E MULHER-HULK: A LONGA NOITE. [s.c.]. Ed. Marvel Comics Group, 2010. [Versão Traduzida. Coleção Online].
- ÉPICOS MARVEL. São Paulo: Ed. Abril, 1991. N. 1-7. [1995].
- FABULOSOS X-MEN, OS. São Paulo: Ed. Abril, 1996. N. 1-55. [2000].
- FATOR X. São Paulo: Ed. Abril, 1997. N. 1-22 [1998].
- GERAÇÃO MARVEL – HOMEM ARANHA. São Paulo: Panini, 2005. N. 1-32 [2007].
- GRANDES HERÓIS MARVEL. São Paulo: Ed. Abril, 1983. N. 1-66. [1999].
- GRANDES HERÓIS MARVEL. São Paulo: Panini, 2011. N. 1-18. [2012].
- HEROIS DA TV. São Paulo: Ed. Abril, 1979. N. 1-112 [1988].
- HOMEM-ARANHA 2099. São Paulo: Ed. Abril, 1993. N. 1-39 [1996].
- HOMEM-ARANHA. São Paulo: Ed. Abril, 1983. N. 1-205. [2000].
- HOMEM-ARANHA. São Paulo: Panini, 2002. N. 1-145. [2013].
- LONGSHOT. [s.c.]. Ed. Marvel Comics Group, 1990. N. 1-6. [Versão Traduzida. Coleção Online].
- LUKE CAGE E PUNHO DE FERRO. [s.c.]. Ed. Marvel Comics Group, 1978. N. 1-25. [Versão Traduzida. Coleção Online].
- LUKE CAGE NOIR. [s.c.]. Ed. Marvel Comics Group, 2008. N. 1-4. [Versão Traduzida. Coleção Online].
- LUKE CAGE. [s.c.]. Ed. Marvel Comics Group, 1972. N. 1-125. [1983; Versão Traduzida. Coleção Online].
- MARVEL 97. São Paulo: Ed. Abril, 1997. N. 1-10. [1997].
- MARVEL 98. São Paulo: Ed. Abril, 1998. N. 1-12. [1998].

- MARVEL ACTION. São Paulo: Panini, 2007. N. 1-34. [2009].
- MARVEL APRESENTA. São Paulo: Panini, 2002. N. 1-47. [2010]. (Nova Numeração).
- MARVEL MAX. São Paulo: Panini, 2003. N. 1-81. [2010].
- MARVEL MILLENNIUM – HOMEM-ARANHA. São Paulo: Panini, 2002. N. 1-100. [2010].
- MARVEL MILLENNIUM – X-MEN. São Paulo: Panini, 2006. N. 1-2. [2006].
- MASSACRE MARVEL. São Paulo: Ed. Abril, 1998. N. 1. [1998].
- MASSACRE X-MEN. São Paulo: Ed. Abril, 1998. N. 1. [1998].
- ORORO: ANTES DA TEMPESTADE. [s.c.]. Ed. Marvel Comics Group, 2005. N. 1-2. [Versão Traduzida. Coleção Online].
- PODEROSOS VINGADORES, OS. São Paulo: Panini, 2004. N. 1-118. [2013].
- QUARTETO FANTÁSTICO. [s.c.]. Ed. Marvel Comics Group, 1987. N. 1-48. [Versão Traduzida. Coleção Online].
- QUARTETO FUTURO. [s.c.]. Ed. Marvel Comics Group, 1982. N. 1-62. [Versão Traduzida. Coleção Online].
- SECRET WARS. São Paulo: Ed. Abril, 1986. N. 1-12. [1987].
- SUPERAVVENTURAS MARVEL. São Paulo: Ed. Abril, 1982. N. 1-176 [1997].
- SUPER-HERÓIS PREMIUM – GRANDES HERÓIS MARVEL. São Paulo: Ed. Abril, 2000. N. 1-17. [2001].
- SUPER-HERÓIS PREMIUM – HOMEM ARANHA. São Paulo: Ed. Abril, 2000. N. 1-17. [2001].
- SUPER-HERÓIS PREMIUM – X-MEN. São Paulo: Ed. Abril, 2000. N. 1-17. [2001].
- TEIA DO HOMEM-ARANHA, A. São Paulo: Panini, 2010. N. 1-23. [2014].
- ULTIMATE MARVEL. São Paulo: Panini, 2010. N. 1-50. [2014].
- UNCANNY X-FORCE. [s.c.]. Ed. Marvel Comics Group, 2010. N. 1-30. [Versão Traduzida. Coleção Online].
- VINGADORES VS X-MEN. São Paulo: Panini, 2013. N. 1-15. [2014].
- WOLVERINE E OS X-MEN. [s.c.]. Ed. Marvel Comics Group, 2011. N. 1-3. [Versão Traduzida. Coleção Online].
- WOLVERINE. São Paulo: Ed. Abril, 1992. N. 1-101. [2000].
- X-FACTOR ESPECIAL. São Paulo: Ed. Abril, 1996. N. 1-2 [1996].
- X-MEN 2099. São Paulo: Ed. Abril, 1994. N. 1-29 [1996].
- X-MEN CLASSIC. São Paulo: Ed. Abril, 1993. N. 1-4 [1993].
- X-MEN EXTRA. São Paulo: Panini, 2002. N. 1-145 [2013].
- X-MEN EXTRA. São Paulo: Panini, 2014. N. 1-12 [2014]. (Nova Numeração).
- X-MEN GIGANTE. São Paulo: Ed. Abril, 1996. N. 1-2 [1996].

X-MEN. São Paulo: Ed. Abril, 1988. N. 1-141 [2000].

X-MEN. São Paulo: Panini, 2002. N. 1-144 [2013].

X-MEN: CONTOS DE FADAS. [s.c.]. Ed. Marvel Comics Group, 2006. N. 1-4. [Versão Traduzida. Coleção Online].

ANEXO B – Créditos e Origens das Imagens

- Fig. 1.01**– Exemplos de Iluminuras: “Cristo caminha pelo calvário”; Fonte: <http://abrancocoalmeida.files.wordpress.com/2010/03/the-carrying-of-the-cross-christ-bears-the-cross.jpg>;
- Fig. 1.02**– Exemplos de Iluminuras: “Cenas da Paixão”; Fonte: <http://luminescencias.blogspot.com/Ecce%20Homo.jpg>;
- Fig. 1.03**– Exemplos de Iluminuras: “Cantiga 140”; Fonte: http://www.ricardocosta.com/sites/default/files/styles/page_image/public/img039b.jpg?itok=xMIEhPFn;
- Fig. 1.04** – Detalhe da iluminura da Cantiga 140. Nossa Senhora abraça o Cristo crucificado; Fonte: Fonte: <http://www.ricardocosta.com/sites/default/files/imagens/cant2.jpg>;
- Fig. 1.05** – Detalhe da iluminura “Mulher engravida do Próprio Irmão”; Fonte: http://bp1.blogger.com/_jqUutYJeb_c/Rcy8wnO9A5I/AAAAAAAIAZk/G55F3pdTQPo/s400/mulher-engravida-do-proprio-irmao.jpg;
- Fig. 1.06** – Detalhe da iluminura “Mulher tem filhos do próprio Irmão”; Fonte: http://bp1.blogger.com/_jqUutYJeb_c/Rcy8cnO9A3I/AAAAAAAIAZU/RBpAYZa8mYY/s1600-h/mulher-tem-tres-filhos-do-proprio-tio.jpg;
- Fig. 1.07** – “Carte Geografiche. Séc. XVI” de Giacomo Franco; Fonte: http://facadaleitemoca.files.wordpress.com/2010/07/4689725443_187e0f0d00_o.jpg;
- Fig. 1.08** – “Mapa da Cólica de John Snow”; Fonte: <http://scienceblogs.com/significantfigures/files/2013/03/Cholerafull.png>;
- Fig. 1.09** – Cartum de Polo sobre suas descobertas de John Snow; Fonte: <http://codigovox.com/wp-content/uploads/2014/07/Dr-Snow-y-la-cerveza.jpg>;
- Fig. 1.10** – Etapa da Ilustração do holotipo do escaravelho Vaca-loira (*Lucanus cervus*); Fonte: Fonte: [https://www.behance.net/gallery/17946295/Holotipo-de-Lucanus-cervus-\(Lucanus-cervus-holotype](https://www.behance.net/gallery/17946295/Holotipo-de-Lucanus-cervus-(Lucanus-cervus-holotype);
- Fig. 1.11** – Etapa da Ilustração do holotipo do escaravelho Vaca-loira (*Lucanus cervus*); Fonte: Fonte: [https://www.behance.net/gallery/17946295/Holotipo-de-Lucanus-cervus-\(Lucanus-cervus-holotype](https://www.behance.net/gallery/17946295/Holotipo-de-Lucanus-cervus-(Lucanus-cervus-holotype);
- Fig. 1.12** – Versão final do holotipo do escaravelho Vaca-loira (*Lucanus cervus*); Fonte: Fonte: [https://www.behance.net/gallery/17946295/Holotipo-de-Lucanus-cervus-\(Lucanus-cervus-holotype](https://www.behance.net/gallery/17946295/Holotipo-de-Lucanus-cervus-(Lucanus-cervus-holotype);
- Fig. 1.13** – Versão redesenhada da genitália de uma traça comum; Fonte: FRANCO (2009, p.24);
- Fig. 1.14** – Fotografia do microscópio da genitália de uma traça comum; Fonte: FRANCO (2009, p.24);
- Fig. 1.15** – Gravura “O Músico Enfurecido” de William Hogarth. 1741; Fonte: [http://es.wahooart.com/A55A04/w.nsf/OPRA/BRUE-8BWMAV/\\$File/WILLIAM-HOGARTH-THE-ENRAGED-MUSICIAN.JPG](http://es.wahooart.com/A55A04/w.nsf/OPRA/BRUE-8BWMAV/$File/WILLIAM-HOGARTH-THE-ENRAGED-MUSICIAN.JPG);
- Fig. 1.16** – Gravura de Willim Hogart. Estudos de expressão da caricatura; Fonte: http://2.bp.blogspot.com/-7nQOqnZHqOU/Ts1Ag2e7_ll/AAAAAAAASx8/22gn_FbynGGM/s1600/Characters_and_Caricaturas_by_William_Hogarth.jpg;
- Fig. 1.17** – Gravura de Willim Hogart. Estudos de expressão da caricatura; Fonte: http://2.bp.blogspot.com/-cXRu-Y9hzb8/U39K_ivUhOI/AAAAAAAAB1g/jxSLE1r0q0Q/s1600/Gin-Lane-by-William-Hogar-001.jpg
- Fig. 1.18** – Desenho de uma câmara escura (ou obscura) ; Fonte: http://wernernekes.de/00_cms/cms/upload/Fotos_Sammlung/Fotos_Glossar/CO.jpg;
- Fig. 1.19** – Ilustrações de diversos modelos de câmeras obscuras de Giovanni Battista della Porta (1535–1615); Fonte: http://wernernekes.de/00_cms/cms/upload/Fotos_Sammlung/Fotos_Glossar/CO02.jpg;
- Fig. 1.20** – Ilustrações de 1859 explicativas das primeiras câmeras obscuras portáteis; Fonte: <http://www.octaviusnorthwood.net/wp-content/uploads/2013/02/1859-a-catechism-of-photography.jpg>;
- Fig. 1.21** – Estudos em desenho, ensaio fotográfico e montagens da capa do LP de Grace Jones *Island Life*; Fonte: <http://iconicphotos.files.wordpress.com/2010/06/grace3.jpg>;
- Fig. 1.22** – Versão final para a capa do LP de Grace Jones *Island Life*; Fonte: <http://alabrutus.com/wp-content/uploads/2014/08/Grace-Jones-Island-Life-1-1015x1024.jpg>;
- Fig. 2.01** – Imagens do *Comics Museum - Kaja Saudek* em Praga; Fonte: Fonte: <http://3.bp.blogspot.com/-aXVOfbdBZbg/UehPWNNW07I/AAAAAAAAMqc/5nv-iKET7Qs/s1600/Comics-Museum-Kaja-Saudek-Prague-04.jpg>;
- Fig. 2.02** – Imagens do *Comics Museum - Kaja Saudek* em Praga; Fonte: <http://3.bp.blogspot.com/-t0p8Q6Nr2l4/UehXPXPULeI/AAAAAAAAMrE/pHGVv-4WQis/s640/Comics-Museum-Kaja-Saudek-Prague-08.jpg>;
- Fig. 2.03** – Os originais de Tintin, para a capa de “Tintin na América” de 1932; Fonte: http://md1.libe.com/photo/427784-la-couverture-de-tintin-en-americque-d-de-herge-lors-d'une-exposition-avant-une-vente-aux-encheres-le.jpg?modified_at=1338619516&width=750;

- Fig. 2.04** – Os originais de Tintin, para a capa de “Tintin na América” de 1932; Fonte: <http://www.extravaganzi.com/wp-content/uploads/2014/05/Tintin-Drawings1.jpg>;
- Fig. 2.05** – Imagem da coleção de quadrinhos do ator Nicolas Cage; Fonte: <http://media.comicbook.com/wp-content/uploads/2011/11/IMG00384-20111016-1618.jpg>;
- Fig. 2.06** – Sebo com HQs; Fonte: <http://www.drunkwookie.com.br/wp-content/uploads/2013/04/dsc09208.jpg>;
- Fig. 2.07** – Cartum de Mauricio Rett enfocando as etapas de produção de HQ; Fonte: <http://www.cartunista.com.br/inferno3processhq.gif>;
- Fig. 2.08** – Esquemas de construção da hq brasileira “Justiça Sideral” do roteirista Deyvison Manes; Fonte: http://www.pontozero.net.br/wp-content/uploads/2014/08/10481659_707186396020413_4146869097073946893_o-1-1024x377.jpg;
- Fig. 2.09** – Ilustração “Maloca dos Apiakás sobre o Rio Arinos, 1828” de Hercule Florence; Fonte: http://www.dezenovevinte.net/bios/bio_florence/florence_1828_maloca.jpg;
- Fig. 2.10** – Ilustração “Índio Mundukuru” de Hercule Florence; Fonte: http://www.dezenovevinte.net/bios/bio_florence/florence_sd_apiaka.jpg;
- Fig. 2.11** – Páginas do livro de *Balinese Character* (1942) de Margareth Mead e Gregory Bateson; Fonte: <http://www3.unil.ch/wpmu/unimedia/files/2014/01/G.jpg>;
- Fig. 2.12** – Páginas do livro de *Balinese Character* (1942) de Margareth Mead e Gregory Bateson; Fonte: http://3.bp.blogspot.com/-LkwVmEqw4V4/U5APRVPuajI/AAAAAAAABm8/PuMaqTSH2QM/s1600/mead_bateson_bali.JPG;
- Fig. 3.01** – Páginas de *Marvel Graphic Novel* n. 12 [1984]; Fonte: WOMEN..., 2010, p. 556;
- Fig. 3.02** – Páginas de *The Sensational She-Hulk* [1989]; Fonte: WOMEN..., 2010, p. 870;
- Fig. 3.03** – Fotografia do grupo Pantera Negra no *New York Times*; Fonte: <http://static01.nyt.com/images/2015/01/21/multimedia/opdoc-panthers/opdoc-panthers-videoSixteenByNine1050.jpg>;
- Fig. 3.04** – Capa da primeira edição do primeiro super-herói negro, o Pantera Negra; Fonte: <https://garotaexcelsior.files.wordpress.com/2014/02/fontewikipedia.png>;
- Fig. 3.05** – Capa de uma edição especial de Capitão América patrocinada pela *Kiehl's*; Fonte: <http://www.beautyblitz.com/sites/default/files/comic-1.jpg>;
- Fig. 3.06** – Página da HQ especial de Capitão América patrocinada pela *Kiehl's*; Fonte: <http://www.beautyblitz.com/sites/default/files/comic-1.jpg>;
- Fig. 3.07** – Detalhe de uma página da revista *The Ultimates* de 2007; Fonte: http://spacemeat.com.au/wordpress/wp-content/uploads/ult04_p14.jpg;
- Fig. 3.08** – Cartaz “We can do it!” de 1943; Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/12/We_Can_Do_It!.jpg;
- Fig. 3.09** – Página da revista da 1ª super-heroína a ter revista própria: Miss América; Fonte: <http://data2.whicdn.com/images/62846510/large.jpg>;
- Fig. 3.10** – O cenário urbano da Cidade de Nova Iorque nas HQs; Fonte: *Spider-Men*, n.1, 2012;
- Fig. 3.11** – O cenário urbano da Cidade de Nova Iorque nas HQs; Fonte: <http://comicattack.net/wp-content/uploads/2012/06/spidermen1int.jpg>; <http://i.newsarama.com/images/i/000/117/134/original/New-York-Marvel-Comics.jpg>;
- Fig. 3.12** – O cenário urbano da Cidade de Nova Iorque nas HQs; Fonte: <http://comicattack.net/wp-content/uploads/2012/06/spidermen1int.jpg>; <http://i.newsarama.com/images/i/000/117/134/original/New-York-Marvel-Comics.jpg>;
- Fig. 3.13** – Infográfico comparativo entre a moradia dos heróis da Marvel e do escritório da editora; Fonte: <https://desemblog.files.wordpress.com/2011/05/a5643dd4-3176-4bb8-abbd-49fa4c17ca64.png> [Versão traduzida e adaptada pelo autor];
- Fig. 3.14** – Foto do prédio onde funcionou por décadas o escritório da Editora Marvel Comics na 5ª av.; Fonte: <http://media.syracuse.com/cny/photo/9816825-large.jpg>;
- Fig. 3.15** – Capa da HQ do Capitão América [1981]; Fonte: <http://littlelostrobot.com/blog/wp-content/uploads/2008/09/capn3.jpg>;
- Fig. 3.16** – Detalhes da HQ do Capitão América [1981]; Fonte: <http://littlelostrobot.com/blog/wp-content/uploads/2008/09/capn3.jpg>;
- Fig. 3.17** – Detalhes da HQ do Capitão América [1981]; Fonte: <http://littlelostrobot.com/blog/wp-content/uploads/2008/09/capn3.jpg>;
- Fig. 3.18** – Detalhes nas HQs com funcionários do governo; Fonte: http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--R_LndGNJ--c_fit,fl_progressive,q_80,w_320/18lt5srakcv7ijpg.jpg;
- Fig. 3.19** – Detalhes nas HQs com funcionários do governo; Fonte: http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--R_LndGNJ--c_fit,fl_progressive,q_80,w_320/18lt5srakcv7ijpg.jpg

Fig. 3.20 – Richard Nixon, Spiro Agnew, e Melvin Laird em cena na HQ do Capitão América; Fonte: http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--yICQrUtV--c_fit,fl_progressive.q_80,w_320/18lt5snclsys3png.png;

Fig. 3.21 – Capa da revista do Homem-Aranha; Fonte: http://www.comiclist.com/media/blogs/news/ASM583_ObamaVariant.jpg;

Fig. 3.21 – Detalhe da revista do Homem-Aranha; Fonte: http://blog.oregonlive.com/news_impact/2009/01/spideyobamapanel.jpg;

Fig. 3.23 – Esquema da relação entre imagem e realidade. Fonte: Versão adaptada e traduzida de Villaña (2012, p.32);

Fig. 3.24 – Esquema do Nível de Percepção de Realidade. Versão adaptada de Villaña, 2012, p.35;

Fig. 3.25 – Infográfico mostrando as mudanças de representação do Quarteto Fantástico ao longo das décadas; Fonte: Pin-ups de origens diversas. Infográfico montado pelo autor.

Fig. 3.26 – Desenho da capa de *Amazing Spider-Man*, n.638 com estudo fotográfico; Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_d4Fw-OAa1ms/TD1QYPV8EII/AAAAAAAEBs/t7E9vzzKpgM/s1600/wacky_reference_wed_115-1.jpg;

Fig. 3.27 – Páginas da HQ *Amazing Spider-Man* n.639, com fotografias do *Google Street View*; Fonte: http://4.bp.blogspot.com/-WkC3p0rEtno/USFsNftANEI/AAAAAAAANec/vlFPLfQU7Pk/s640/ASM639004_col_google-earth.jpg;

Fig. 3.28 – Desenho de página de Hulk (2006); Fonte: http://1.bp.blogspot.com/-H_iolw2ylIw/UOmt-wEIJ4I/AAAAAAAAM54/5mlfL1Cdrf8/s400/MYTHO_S002012p4-6.jpg;

Fig. 3.29 – Fotografia de um general (General Malcolm "Ace" Granger); Fonte: http://i2.photobucket.com/albums/y6/genobreaker_exile/air%20force%20general_afgen.png

Fig. 3.30 – Páginas da sessão “Galeria” da revista Mundo dos Super-heróis; Fonte: Revista Mundo dos Super-Heróis, n.27, maio/junho, 2007, p. 94-95;

Fig. 4.01 – Esquemas de indicação de variação de formas de desenhar corpos de homens e mulheres; Fonte: JANSON, 2005, p. 29 e 30;

Fig. 4.02 – Esquemas de variação de formatos de corpos para comics de Christopher Hart; Fonte: <http://i.imgur.com/3T1aj.jpg>;

Fig. 4.03 – Padrões de referência explicitados por Will Eisner; Fonte: EISNER, 2005, p.23;

Fig. 4.04 – A concepção de caracterização das personagens femininas nos comics; Fonte: http://4.bp.blogspot.com/-7aliIzMuLG4/Ue01eUhJ9_I/AAAAAAAImI/3obgBVYZFC8/s640/Hero%C3%A0_Dnas-DC-Comics-615x461.jpg;

Fig. 4.05 – Cena da animação Esquadrão de Heróis onde os Vingadores aparecem gordinhos; Fonte: http://static.comicvine.com/uploads/original/0/40/2096579-super_hero_squad_8c.jpg;

Fig. 4.06 – Detalhe das HQS de *Big Bertha*; Fonte: http://herodistrict.com/wp-content/uploads/2011/11/Big_Bertha_from_GLA_1_June_2005.jpg;

Fig. 4.07 – Detalhe das HQS de *Big Bertha*; Fonte: <http://www.greatlakesavengers.com/bb4.jpg>;

Fig. 4.08 – Capa da HQ Tropa Alpha; Fonte: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/d/d2/Pinkpearl.jpg/249px-Pinkpearl.jpg>;

Fig. 4.09 – Detalhe da HQ Homem-Aranha; Fonte: [http://img2.wikia.nocookie.net/_cb20131201184221/marveldatabase/images/a/a6/Mary_Stenson_\(Earth-98121\).png](http://img2.wikia.nocookie.net/_cb20131201184221/marveldatabase/images/a/a6/Mary_Stenson_(Earth-98121).png);

Fig. 4.10 – Compração e redesenho das capas; Fonte: <http://www.thenerdmachine.com/wp-content/uploads/2012/12/1211hawkeye.jpg>;

Fig. 4.11 – Compração e redesenho das capas; Fonte: http://33.media.tumblr.com/tumblr_mejickAn8r1rmx3kqo1_1280.jpg;

Fig. 4.12 – Compração e redesenho das capas; Fonte: http://31.media.tumblr.com/fa548a97bc877f73efd58570f7eef4c9/tumblr_mlvsqqJ4dj1rm4v7ro1_1280.png;

Fig. 4.13 – Compração e redesenho das capas; Fonte: <http://www.cbc.ca/strombo/content/images/women-in-comics-feature.jpg>;

Fig. 4.14 – Detalhe da HQ de Os Guardiões da Galáxia; Fonte: <https://mutantexis.files.wordpress.com/2014/08/blog-aguia-estelar-aleta.jpg>;

Fig. 4.15 – Cenas comparativas de close de Shard; Fonte: <http://worldofblackheroes.files.wordpress.com/2010/08/shard1.jpg>; <http://girl-wonder.org/dimestoredames/wp-content/uploads/2011/09/shard2.jpg>

Fig. 4.16 – Close do personagem Bishop; Fonte:

http://t0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRef34o53TA0v7mZEv37eC8SMYBJ90ICw8uWhwu__Y4kKipFyI;

Fig. 4.17 – Infográfico comparativo das mudanças fisionômicas de duas personagens femininas; Fonte: Origens diversas. Organização do Infográfico e montagem: do autor.

- Fig. 4.18** – Close de Sabuki; Fonte: [http://static.comicvine.com/uploads/original/11112/111123579/3885994-all-new+invaders+\(2014-\)+006-012.jpg](http://static.comicvine.com/uploads/original/11112/111123579/3885994-all-new+invaders+(2014-)+006-012.jpg);
- Fig. 4.19** – Close de Revanche; Fonte: http://static.giantbomb.com/uploads/original/12/129604/2088360-2077363_019.jpg;
- Fig. 4.20** – Close de, Hisako; Fonte: [http://img3.wikia.nocookie.net/_cb20070627091332/marveldatabase/images/6/6a/Hisako_Ichiki_\(Earth-616\)_015.jpg](http://img3.wikia.nocookie.net/_cb20070627091332/marveldatabase/images/6/6a/Hisako_Ichiki_(Earth-616)_015.jpg);
- Fig. 4.21** – Close de Angela Yin; Fonte: [http://img4.wikia.nocookie.net/_cb20130803113007/marveldatabase/images/4/42/Angela_Yin_\(Earth-616\).png](http://img4.wikia.nocookie.net/_cb20130803113007/marveldatabase/images/4/42/Angela_Yin_(Earth-616).png);
- Fig. 4.22** – Close de Leslie Gesneria; Fonte: http://static.comicvine.com/uploads/original/1/15659/3402245-agony-venom-separation_anxiety%233-worries.jpg
- Fig. 4.23** – Close de Bonita Juarez; Fonte: [http://www.google.com.br/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAgQjRw&url=http%3A%2F%2Fmarvel.wikia.com%2FBonita_Juarez_\(Earth-616\)&ei=VjvnVLGqAYGmggSGhoQY&psig=AFQjCNFJEAHza1Lj72NmGXD9Oa7r0xDUCA&ust=1424526550115822](http://www.google.com.br/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAgQjRw&url=http%3A%2F%2Fmarvel.wikia.com%2FBonita_Juarez_(Earth-616)&ei=VjvnVLGqAYGmggSGhoQY&psig=AFQjCNFJEAHza1Lj72NmGXD9Oa7r0xDUCA&ust=1424526550115822);
- Fig. 4.24** – Close de Angela Cairn; Fonte: <http://writeups.org/img/fiche/2843.jpg>;
- Fig. 4.25** – Close de Sofia Mantega; Fonte: http://img4.wikia.nocookie.net/_cb20061023122209/marveldatabase/images/a/af/Wind_Dancer1.jpg;
- Fig. 4.26** – Detalhe de uma HQ dos X-men; Fonte: X-men Anual, n. 5, p.18, 2009;
- Fig. 4.27** – Capanha publicitária da BOCA; Fonte: Brown (2000, p.4);
- Fig. 4.28** – Detalhe da HQ Young Allies; Fonte: <http://i44.tinypic.com/qp3v2q.jpg>
- Fig. 4.29** – Capa da Young Allies; Fonte: <http://www.internationalhero.co.uk/y/youngallies.jpg>;
- Fig. 4.30** – Detalhes de “Lamparina, Reco-reco e Azeitona” de Luiz Sá; Fonte: <http://blogdosquadinhos.blog.uol.com.br/images/azeitona.jpg>; “Lamparina” (1928) de J. Carlos; Fonte: <http://blogdosquadinhos.blog.uol.com.br/images/lamparinaok.jpg>;
- Fig. 4.31** – Detalhe da HQ Young Allies; Fonte: <http://goodcomics.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2010/01/whitewash6.jpg>;
- Fig. 4.32** – Capa da HQ Blazing Battle Action; Fonte: <http://worldofblackheroes.files.wordpress.com/2011/03/gabecov.jpg>;
- Fig. 4.33** – Detalhe da HQ do Homem-Aranha; Fonte: <http://funnybookbabylon.com/wp-content/uploads/2012/06/joe-robertson.jpg>;
- Fig. 4.34** – Capa da HQ Jungle Action; Fonte: http://images4.wikia.nocookie.net/_cb20090716012717/marveldatabase/images/4/4e/Jungle_Action_Vol_2_6.jpg;
- Fig. 4.35** – Capa da HQ Power Man and Iron Fist; Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/f/f4/Power_Man_and_Iron_Fist_50th_Issue_cover.jpg/;
- Fig. 4.36** – Capa da revista do Black Goliath; Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/6/60/Blackgoliath_bill.jpg/220px-Blackgoliath_bill.jpg
- Fig. 4.37** – Detalhes da HQ do Black Goliath; Fonte: http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTmJEsl_vk_cyPG8v2kI4LfpOP1-p1onY7P1ssR_lMVq9FZsekv;
- Fig. 4.38** – Detalhes da HQ do Homem-Aranha; Fontes: <http://www.blogcdn.com/www.comicsalliance.com/media/2012/06/prowler.jpg>; <http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQYZD0xE53T73F8EgyJwcCY9DsQAftX1ZZW8VpHLNXthXUyPiHCg>; http://media.comicvine.com/uploads/4/49573/971321-prowler28_super.jpg
- Fig. 4.39** – Detalhe de HQ com aparição de coadjuvantes esporádicos; Fonte: Revista Premium Grandes Heróis Marvel, n. 10, ago. de 2001, p.75;
- Fig. 4.40** – Detalhe de HQ com aparição de coadjuvantes esporádicos; Fonte: Superaventuras Marvel , n.01, p.24 jul. 1982;
- Fig. 4.41** – Detalhe da HQ do Demolidor; Fonte: Superaventuras Marvel, n.10, p.49, 1983;
- Fig. 4.42** – Detalhe da HQ do Demolidor; Fonte: Superaventuras Marvel, n. 31, p.10, 1985;
- Fig. 4.43** – Detalhe da HQ do Demolidor; Fonte: Revista Marvel Max, n.47, jul. 2007, p.49;
- Fig. 4.44** – Detalhes de HQs; Fonte:Superaventuras Marvel, n.48,jun. de 1986;
- Fig. 4.45** – Detalhes de HQs; Fonte: Capitão América, n.18, nov. de 1980;
- Fig. 4.46** – Detalhes de HQs;Fonte: [http://img2.wikia.nocookie.net/_cb20120726194800/marveldatabase/images/7/7d/Michael_Collins_\(Earth-616\)_Beyond_Vol_1_3.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/_cb20120726194800/marveldatabase/images/7/7d/Michael_Collins_(Earth-616)_Beyond_Vol_1_3.jpg);

Fig. 4.47 – Detalhes de HQs; Fonte:

<http://a.disquscdn.com/get?url=http%3A%2Fwww.chernobogslair.com%2Fdeathlok%2Fimages%2F1974%2Flutherfordmann.jpg&key=DxNSQYL-OyCH96C724At9Q&w=800&h;>

Fig. 4.48 – Detalhes da HQ do Justiceiro; Fonte:

http://static.comicvine.com/uploads/ignore.jpg_scale_medium/5/54400/1027805-punisher_93.jpg;

Fig. 4.49 – Detalhes da HQ do Justiceiro; Fonte:

http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRomV5sVEOavBH6KmkTJdf_-GBYKz6gKWtkVbwtxj4kCvcwnVIw;

Fig. 4.50 – Detalhes da HQ do Justiceiro; Fonte: <http://goodcomics.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2012/02/punisherblack4.jpg;>**Fig. 4.51** – Capa da 1ª edição de Manto e Adaga; Fonte:<http://ifanboy.com/wp-content/uploads/2011/07/cloak-and-dagger1.jpg;>**Fig. 4.52** – Detalhes da HQ; Fonte: <http://worldofblackheroes.files.wordpress.com/2011/10/tia-4.jpg;>**Fig. 4.53** – Detalhe da HQ; Fonte: http://media.comicvine.com/uploads/5/57085/1084596-dc_260_79f21a644_1_1_super.jpg;**Fig. 4.54** – Detalhe da HQ; Fonte: http://25.media.tumblr.com/_tumblr_m1evptPlpl1qjgn3o1_500.jpg;**Fig. 4.55** – Detalhe da HQ. Ororo e Forge; Fonte: http://media.comicvine.com/uploads/2/29735/689087-forge13_super.jpg;**Fig. 4.56** – Detalhe da HQ. M e Madrox; . Fonte: http://media.comicvine.com/uploads/5/57085/1084612-xft010a1_super.jpg;**Fig. 4.57** – 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. 4.58 – Detalhe da HQ; Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-YR0O3eQmG4Q/Tx1htq79W1I/AAAAAAAFA0/XbLnUqMARqM/s640/801.jpg;>**Fig. 4.59** – Pôster pin-up dos super-heróis; Montagem gráfica do autor;**Fig. 4.60** – Pôster pin-up dos super-heróis; Montagem gráfica do autor;**Fig. 4.61** – Pôster pin-up dos super-heróis; Montagem gráfica do autor;**Fig. 4.62** – Pôster pin-up dos super-heróis; Montagem gráfica do autor;**Fig. 4.63** – Detalhe de HQ; Fonte: Super-Heróis Premium Homem Aranha, n.10, jul. 2001, p.138.**Fig. 4.64** – Detalhe de HQ; Fonte: Revista Marvel Max, n.54, fev. 2008, p.82;**Fig. 4.65** – Detalhe de HQ; Fonte: Revista Marvel Max, n.54, fev. 2008, p.89;**Fig. 5.01** – Tubos de Aquarela de tons marrons usados para colorir os personagens negros de AfroHQ; Fonte: Foto do autor.**Fig. 5.02** – Detalhe da HQ da revista AfroHQ; Fonte: Revista AfroHQ de 2010, p. 8.**Fig. 5.03** – Sessão de cartas nas HQs; Fonte: Superaventuras Marvel, n. 36, jun. 1985;**Fig. 5.04** – Sessão de cartas nas HQs; Fonte: Homem Aranha Marvel Millenium, n.66, jul. 2007.**Fig. 5.05** – Formulário de pesquisa disponibilizado em uma HQ; Fonte: Revista Superaventuras Marvel, n. 25, jul.,1984.**Fig. 5.06** – Detalhe de uma HQ; Fonte: Homem Aranha Marvel Millenium, n. 66, jul. 2007, p.77**Fig. 5.07** – Comparação de duas cenas de HQ, original e republicação brasileira; Fonte: Postagem originalmente enviada pelo internauta Aluísio Nascimento em seu perfil no Facebook em 6 de fev. 2015.**Fig. 5.08** – Comparação de duas cenas de HQ, original e republicação brasileira; Fonte:

<http://aquilesgrego.blogspot.com.br/2013/12/estante-do-grego-episodio-3-os-cortes.html>

Fig. 5.09 – Comparação de duas cenas de HQ, original e republicação brasileira; Fonte:

<http://aquilesgrego.blogspot.com.br/2013/12/estante-do-grego-episodio-3-os-cortes.html>

Fig. 5.10 – Comparação de duas cenas de HQ, original e republicação brasileira; Fonte:

<http://aquilesgrego.blogspot.com.br/2013/12/estante-do-grego-episodio-3-os-cortes.html>

Fig. 5.11 – Esquema de deslocamento temporal e espacial de uma mesma edição de quadrinhos;**Fig. 5.12** – Comparação entre a ilustração e a capa da HQ da Mulher-Aranha; Fonte:

<http://i.annihil.us/u/prod/marvel/i/mg/c/40/546a1fb0d8e7b/detail.jpg>

Fig. 5.13 – Comparação entre a ilustração e a capa da HQ da Mulher-Aranha; Fonte:

<http://i.annihil.us/u/prod/marvel/i/mg/c/40/546a1fb0d8e7b/detail.jpg>

Fig. 6.01 – Esquema ilustrativo do deslocamento; Fonte: o autor.**Fig. 6.02** – Esquema de produção de HQs e seus pontos de influência múltipla; Fonte: o autor.