

BLACK SUPERHEROE: A REPRESENTAÇÃO DE SUPER-HEROIS NEGROS NA INDÚSTRIA DE ENTRETENIMENTO

MARIO MARCELLO NETO¹; ARISTEU ELISANDRO MACHADO LOPES²

¹Universidade Federal de Pelotas – mariomarceloneto@yahoo.com.br

²Universidade Federal de Pelotas - aristeuufpel@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

O consumo de produtos que derivam das indústrias de histórias em quadrinhos, nos dias atuais, estão em alta. O cinema tem se dedicado exaustivamente a alimentar um público crescente com relação a temática dos super-heróis. Todavia, um dos temas que mais chama atenção na contemporaneidade é a existência de uma gama gigantesca de super-heróis no papel de protagonistas de filmes e séries de grandes sucessos comerciais e a ausência de super-heróis negros e de super-heróinas (a ausência de super-heróinas negras é ainda maior). Este trabalho se propõe a estudar a produção artística e intelectual de Dwayne McDuffie e sua produção significativa para o mercado de super-heróis em nível global.

Dwayne (1962-2011) foi um renomado quadrinhista e roteirista estadunidense, conhecido por ser um dos poucos negros a integrar o grupo de construtores de narrativas no mercado de super-heróis e, além disso, inovou pela larga inserção multicultural e multiétnica em suas estórias. Sendo assim, este trabalho pretende analisar a representação do negro através da narrativa de Dwayne McDuffie, estabelecendo relações entre os seus super-heróis e os já consagrados, entre outros: Batman, Superman e Mulher Maravilha.

Tendo em vista os seus principais personagens negros: Virgil Hawkins (o Super-Choque) e John Stewart (o Lanterna Verde), precisamos compreender uma questão central dentro da produção de McDuffie que é a amplitude de seu público devido à larga distribuição e venda da sua arte por uma das maiores empresas de entretenimento do mundo: a *DC Comics*. Na tentativa de refletir acerca da temática da representação do negro em mídias e seus derivados, temos como ponto de partida estes dois personagens de McDuffie como nossa análise central, para que através da análise seja possível perceber como a etnia influiu e é representada na narrativa do roteirista em questão.

Outros autores já se dedicaram a estudar Dwayne McDuffie, principalmente os intelectuais que se autodeclararam pertencentes a “Black Academy”¹, porém poucos estudos abordaram a problematização do super-herói negro e seu ingresso na indústria global do entretenimento. Sendo assim, vale ressaltar que a trajetória de vida de McDuffie é constituidora da essência da sua obra.

Segundo BROWN (2001), Dwayne McDuffie nasceu em 1962 nos Estados Unidos da América, filho de uma família negra de classe média. Cresceu em Detroit, cidade que na década de 1970 estava assolada pela violência urbana, composta em grande parte por jovens e iniciando o processo de formação de gangues. Segundo o seu site oficial², o roteirista em questão tinha a clara

¹ Este termo se refere a uma “Academia Negra” que congregaria intelectuais negros pesquisando sobre negros. Este grupo é muito forte em diversos países, principalmente nos EUA liderados pelo renomado e combativo filósofo Cornel West.

² Disponível em: <<http://dwaynemcduffie.com/>> Acesso em: 15/05/2013

percepção que o tráfico de drogas e a violência das gangues estavam levando a um extermínio da juventude negra estadunidense.

Essa consciência social de McDuffie é a sua marca ao longo da sua trajetória. Quando iniciou a sua vida nos quadrinhos, após cursar Cinema na *Michigan University* e *New York University* na década de 1980, trabalhou para diversos estúdios e fez vários *freelances*. Trabalhou na *Marvel Comics* e posteriormente, em conjunto com amigos, abriu seu próprio selo de publicação de quadrinhos: a *Milestone Comics*. Caracterizada por publicar quadrinhos que em pouco tempo fizeram sucesso no mercado paralelo, permitiu que com isso as tradicionais censuras e moralismos que impedem, muitas vezes, as grandes empresas de publicarem estórias mais ousadas. O sucesso no cenário *underground* foi tão grande que a *DC Comics* não só comprou o selo da *Milestone*, publicando títulos de grande sucesso como “Super-Choque”, como propôs a McDuffie roteirizar e participar da construção de uma animação baseada no super-herói supracitado.

BROWN (2001) em seu livro “Black Superheroes, Milestone Comics and their fans” comenta que o selo de quadrinhos criado por McDuffie e outros artistas foi o responsável por permitir que circulasse, através das histórias em quadrinhos, num mercado paralelo, não global, as aventuras de super-heróis negros como protagonistas. Segundo o autor foi o momento em que o negro representou o negro, de uma forma justa e mais próxima à realidade.

2. METODOLOGIA

Nossa metodologia é baseada na análise crítica sobre os personagens “Virgil Hawkins” e “John Stewart” de Dwayne McDuffie, tanto nos quadrinhos como nas animações, buscando problematizar as representações do negro em veículos de larga comercialização a nível de mundo. É importante destacar que através do que Kellner (2001) denominou como *crítica diagnóstica* a qual “usa a história para ler os textos e os textos para ler a história. Essa óptica dualista possibilita compreender as múltiplas relações entre textos e contextos, entre cultura da mídia e história” (KELLNER, 2001, p. 153); estabelecemos nossa forma de perceber a mídia. Buscamos analisar nela, justamente, o seu contexto, as questões políticas e ideológicas que nela estão imbricadas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

McDuffie, tem em sua trajetória um extenso período em que nem sempre o reconhecimento e a divulgação na grande mídia foram sua marca registrada. Iniciou a sua carreira como *freelancer* de várias editoras até se firmar na *Marvel Comics* trabalhando como roteirista de alguns personagens. Porém, é com a criação da *Milestone Media* que desponta para o mercado das histórias em quadrinhos. Uma editora que tem por objetivo representar as minorias que não estão presentes nos quadrinhos mais populares³.

³ Sobre isso ver a reportagem no site oficial de McDuffie. Disponível em: <<http://dwaynemcduffie.com/comics/milestone/>> Acesso em: 11/11/2013.

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

Em uma entrevista⁴ disponibilizada em seu site McDuffie fala:

Se você cria um personagem negro, feminino, ou asiático, ele não é apenas este personagem. Ele representa aquela raça, ou aquele sexo, e ele pode não ser interessante porque tudo o que faz tem que representar um conjunto de pessoas. Você sabe, Superman não representa todas as pessoas brancas, nem Lex Luthor. Nós sabemos que tínhamos de criar uma equipe de personagens contendo cada grupo étnico, o que significa que não podemos criar somente uma HQ. Precisamos criar uma série de HQ's e temos que presenciar a visão do mundo cuja extensão vem ao que tínhamos visto antes (tradução minha).⁵

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

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

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

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

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

⁴ Disponível em: <<http://dwaynemcduffie.com/comics/milestone/>> Acesso em: 11/11/2013

⁵ "If you do a black character or a female character or an Asian character, then they aren't just that character. They represent that race or that sex, and they can't be interesting because everything they do has to represent an entire block of people. You know, Superman isn't all white people and neither is Lex Luthor. We knew we had to present a range of characters within each ethnic group, which means that we couldn't do just one book. We had to do a series of books and we had to present a view of the world that's wider than the world we've seen before" (texto original).

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

4. CONCLUSÕES

Dentro desta perspectiva é possível concluir que McDuffie está inserido num contexto que vem a usufruir das lutas por direito civis nos EUA nas décadas de 1960 e 1970. Um negro que acessou a universidade, se estabeleceu financeiramente, mas que por não ter espaço em uma mídia de alcance global, acaba fundando sua própria editora de histórias em quadrinhos. O sucesso é tanto, que esta editora posteriormente é comprada por uma multinacional do entretenimento, difundindo para o mundo a sua obra. Vale destacar que “o mercado em princípio decide apenas o que dá e o que não dá dinheiro, não o que se deve ou não vender.” (HOBESBAWM, 2013, p. 65), e ao ver esta oportunidade a *DC Comics* incorpora a *Milestone* ao seu universo, com o claro objetivo de alcançar um público maior e obter ainda mais lucro.

Além disso, segundo WEST (1993), os negros americanos (se referindo a todo o continente) tem por si só uma missão inerente a sua vontade. Essa missão pode ser cumprida ou negligenciada, mas ela existe. Para ele todo negro que tem a oportunidade de falar para mais pessoas tem a obrigação de levar a causa do povo negro adiante, não deve se calar ou se dobrar ante as imposições de uma sociedade construída e balizada pelo racismo. Nesta perspectiva, Dwayne McDuffie cumpriu eximamente a sua missão. Tendo falecido em 2011, deixou como legado uma infinidade de estórias que tematizam a vida cotidiana do povo negro estadunidense. Colocou como protagonista um jovem negro super-herói, aclamado em todo o mundo. Os papéis se inverteram e a lógica pós-colonial, como afirma HALL (2003) se estabeleceu de maneira singular. Super-Choque e John Stewart são símbolos da representação do negro na grande mídia. Uma representação que terá, sim, seus defeitos, mas traz consigo uma enorme contribuição, despida de pré-conceitos e de estereótipos, trazendo o negro como protagonista da sua própria história e não como mero coadjuvante.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BROWN, J. **Black Superheroes, Milestone Comics and their fans.** Mississippi: University Press of Mississippi, 2001.
- HALL, S. Que “negro” é esse na cultura negra? In: HALL, Stuart (Org.). **Da Diáspora: identidades e mediações culturais.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003, p. 335-349.
- HALL, S. Quem precisa da identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.) **Identidade e Diferença: A perspectiva dos Estudos Culturais.** Petrópolis: Vozes, 2012.
- HOBESBAWM, E. **Tempos Fraturados: Cultura e Sociedade no Século XX.** São Paulo: Companhia das Letras, 2013.
- KELLNER, D. **A Cultura da Mídia.** Bauru: Edusc, 2001.
- WEST, C. **Race Matters.** Boston: Beacon Press, 1993.