

Raio Negro: um super-herói brasileiro entre disputas de mercado e de identidade (1965-1966)

Aline de Castro Lemos
Graduanda em História/UFMG
alinecl@gmail.com

Resumo: Este artigo abordará o surgimento de super-heróis brasileiros calcados nos moldes estadunidenses no mercado editorial de quadrinhos nacional, na década de 1960. Atenção especial será dada para o caso do Raio Negro, criado em 1965 e inspirado no Lanterna Verde da chamada “Era de Prata” dos comics. Em um primeiro momento, é analisado o contexto em que foram produzidas e circularam as publicações. A seguir, uma perspectiva comparativa entre o personagem estudado e seu precursor é o ponto de partida para questionar e problematizar a ideia de que tais super-heróis não seriam condizentes com uma certa identidade nacional e limitariam-se a meras reproduções do discurso norte-americano. O principal objetivo deste trabalho não é estabelecer conclusões definitivas, mas abrir questões, esboçar hipóteses e estimular o debate, sobretudo acerca do uso de quadrinhos como fonte histórica.

Palavras chave: quadrinhos, super-heróis, identidade

Abstract: This article will approach the rise of Brazilian super-heroes based on American pattern in Brazilian editorial market, in the decade of 1960. Particular attention will be given to Raio Negro’s (“Black Bolt”) case, character created in 1965 inspired on Green Lantern from comics’ “Silver Age”. In a first moment, the context in which were produced and diffused the publications is analyzed. Following, a comparative perspective is the starting-point to question and create issues about the idea that these super-heroes wouldn’t suit a certain national identity, limited to sole reproductions of American discourse. The main goal of this work isn’t to establish definitive conclusions, but to open questions, outline hypothesis and stimulate the debate about the subject, mainly about the use of comics as historical source.

Keywords: comics, super heroes, identity

Introdução

As histórias em quadrinhos são frequentemente vistas com desconfiança no meio acadêmico e, em especial, o tipo que será analisado neste artigo: as de super-heróis veiculadas para crianças e adolescentes como produto de entretenimento. Proponho-me a pensar, porém, que longe de serem ingênuas e/ou alienadas, tais publicações podem ajudar a compreender a sociedade em que foram produzidas e circularam, suas expectativas, valores e representações. Trata-se de se debruçar sobre uma obra de ficção como fonte, respeitando suas especificidades.

Tais especificidades, no caso do objeto estudado, estão relacionadas a seu caráter de produto de massa, ligado à indústria cultural. Nas palavras de Srbeek, “enquanto manifestação cultural e forma de comunicação, os quadrinhos existem a partir de sua reprodução e disseminação.”¹ Assim, adotar HQs como objeto de estudo implica em pensar sobre seu público e sobre os tipos de relações sociais – e comerciais – que os envolvem:

As histórias em quadrinhos trazem consigo uma marca bem forte que é o fato de serem um produto com identidade de cultura de massa. Essa característica traz várias implicações para o seu entendimento, tais como o tipo de relação que mantêm com seu público, seu processo de produção, distribuição, consumo, fruição. É a partir desse

parâmetro de cultura de massa que os quadrinhos devem ser compreendidos em nossa sociedade.²

Esse caráter é ainda mais evidente no caso dos quadrinhos em questão, em que, como se verá, o movimento do mercado editorial e o poder do editor assumem um papel determinante no processo de criação. Levando isso em consideração, será abordado o fenômeno de surgimento de super-heróis brasileiros em quadrinhos nacionais, calcados nos moldes estadunidenses, na década de 1960 – com alguns de seus antecedentes, implicações e polêmicas –, dando enfoque principal ao caso do *Raio Negro*. Mais do que estabelecer conclusões, este trabalho se propõe a abrir questões e esboçar hipóteses, esperando favorecer o debate sobre o assunto.

Super-heróis, mercado e identidade

Na década de 1960, as histórias em quadrinhos já eram um fenômeno de comunicação de massa incorporado ao cotidiano da juventude brasileira, ao menos nos principais pólos editoriais do país. No Rio de Janeiro e em São Paulo, os principais mercados, circulavam cerca de 150 títulos por mês, ultrapassando 15 milhões de exemplares³, cifra que aumentaria para 20 milhões no ano de véspera do golpe militar.⁴ As revistas em quadrinhos possuíam um mercado editorial próprio e muito bem estabelecido, no qual os heróis (principalmente os super-heróis) figuravam como um dos maiores

¹SRBEK, Wellington. *Quadrinhos e outros bichos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006, p. 11.

²NADILSON, Manoel da Silva. *Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Editora Annablume, 2002, p. 11.

³SILVA JR, Gonçalo. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, p. 324.

⁴SILVA JR, Gonçalo. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*, p. 363.

sucessos de vendas. Em 1957, as principais vendas da editora líder do mercado (a Editora Brasil-América, EBAL) vinham dos títulos *Batman*, *Zorro*, *Tarzan* e *Superman*, cada um veiculado a uma cifra sempre acima de 150 mil exemplares por mês, 50 mil a mais do que a média das publicações de quadrinhos.⁵

Os heróis norte-americanos figuravam nas bancas brasileiras desde 1934, graças ao jornalista russo judeu radicado no Brasil Adolfo Aizen – o mesmo que, em 1945, fundaria a EBAL. Em viagem aos Estados Unidos, Aizen conheceu os suplementos infantis veiculados nos jornais norte-americanos e os personagens de suas aventuras, decidindo apostar no seu potencial comercial. O jornal *A Nação*, conhecido como porta-voz do regime de Vargas, se interessou pelo projeto e teve origem aí o *Suplemento Infantil*, veiculado como encarte por 14 edições. A reação do público, porém, não foi favorável. A dificuldade de aceitação dos quadrinhos, publicação taxada de “não séria”, levou à rejeição de parte dos leitores e, temendo ter sua imagem prejudicada, o jornal abandonou o projeto. Assim, desvinculado da publicação, surgiu o *Suplemento Juvenil*, primeira publicação brasileira exclusivamente dedicada a histórias em quadrinhos. Circulava três vezes por semana, em cores e em formato tablóide.⁶ A demarcação de fronteiras inicial, que o classificava como publicação “não séria”, não impediu que o sucesso do *Suplemento*. Em pouco tempo seguiram-se outras iniciativas, como *O Globo Juvenil*, do empresário e jornalista Roberto Marinho, criado em 1937.

Embora não contassem com uma forte tradição, as histórias em quadrinhos não eram novidade no Brasil, já que eram veiculadas inclusive na forma de tablóides juvenis. A inovação de Aizen foi a introdução do modelo norte-americano no país, trazendo o que havia de mais novo neste gênero: os heróis de aventura. Assim, o leitor brasileiro conheceu *Buck Rogers*, *Flash Gordon* e *Jim das Selvas*, entre outros. *Superman* foi o pioneiro no gênero dos super-heróis, aqui como nos EUA, publicado pela primeira vez pela EBAL, em 1947. O “Homem de Aço”, tamanho seu sucesso, circulou por 35 anos sem interrupção. Alguns autores relacionam essas transformações com a política getulista e americana de boa vizinhança, que estimulavam empréstimos e aproximações culturais.⁷ Sabe-se que, independentemente do incentivo governamental, havia interesse no mercado brasileiro por parte das empresas norte-americanas: durante um ano, os *syndicates* estadunidenses cederam material gratuitamente para que Aizen publicasse no Brasil.⁸

Por outro lado, a prioridade com relação aos quadrinhos norte-americanos não deixou de ser uma oportunidade para artistas e colaboradores brasileiros, ainda que restrita. Com frequência, as

histórias eram retocadas ou mesmo redesenhadas como forma de censura ou de “adequação” ao leitor brasileiro. Mas havia também outras formas de atuação, com algum espaço para criações próprias como *As Aventuras de Roberto Sorocaba*, de Monteiro Filho, publicada desde o início do *Suplemento Infantil*. Mais tarde, Aizen apostaria na criação nacional de HQs educativas e religiosas, ainda que a motivação fosse mais a de conter a oposição de pais, acadêmicos e educadores do que dar espaço ao artista brasileiro.⁹

Este não demorou a reagir às limitações e ao pouco reconhecimento que tinha no mercado editorial. O trabalho sem carteira assinada, estabilidade ou remuneração fixa, bem como a pouca valorização do quadrinho, eram situações denunciadas pelos artistas, que logo buscaram canais de pressão. Atuavam em grupos como a mais abrangente *Associação Brasileira de Desenho (ABD)*, fundada em 1944 no Rio de Janeiro,¹⁰ e a *Associação de Desenhistas de São Paulo (Adesp)*, formada em 1952. A motivação principal desta última era uma reivindicação que tinha origem na década de 30 e vinha ganhando cada vez mais força: a nacionalização dos quadrinhos.

Diversas foram as tentativas de mobilização em torno de uma lei de reserva de mercado, que obrigasse as editoras a publicarem certa cota (que chegava a 75%) de histórias em quadrinhos produzidas no Brasil. A campanha ganhou força nos anos de JK e, sob o governo de Jânio, quase conseguiu ter aprovada uma controversa lei de censura aos quadrinhos estrangeiros. Mas os artistas encontravam muitas dificuldades. O caráter sindical de suas organizações fazia com que fossem vistas com receio pela grande imprensa e, por vezes, até mesmo pelos próprios artistas. O principal empecilho, porém, era o *lobby* estabelecido entre as grandes editoras e o meio político, através de relações cultivadas há décadas por editores como Aizen e Roberto Marinho.

Enquanto os movimentos pela nacionalização ainda não conseguiam seus objetivos, foi fundada em São Paulo uma editora com o objetivo de impulsioná-los. A Editora Continental (pouco depois se tornaria a Editora Outubro), inaugurada em 1959, tinha a proposta de publicar somente títulos nacionais, o que divulgava orgulhosamente em um selo estampado em suas edições. Era uma idéia audaciosa, pois o material importado vinha a preços mais baixos, mas que conseguiu se mostrar rentável num mercado dominado pelas grandes editoras. Fundada por Miguel Penteadado, encheu as bancas com histórias do *Bidu* (criado por Maurício de Sousa), com aventuras quadrinizadas dos seriados de TV e rádio, que tinham um retorno mais garantido, com uma produção massiva de histórias de terror e, mais tarde, com seus próprios super-heróis.

⁵SILVA JR, Gonçalo. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos*, 1933-64, p. 302.

⁶GUEDES, Roberto. *A saga dos super-heróis brasileiros*. Vinhedo, SP: Editorativa Produções Artísticas, 2005, p. 11.

⁷ALVES, Bruno Fernandes. *Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis*. 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, p. 32. Disponível em: <<http://en.scientificcommons.org/20089023>> Acesso em junho de 2010.

⁸ALVES, Bruno Fernandes. *Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis*, p. 31.

⁹BARBOSA, Alexandre. *Quadrinho histórico brasileiro no final da década de 50*. Comunicação apresentada no 1º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho, p. 5. Disponível em: <http://www.redealcar.jornalismo.ufsc.br/anais/gt3_visual/quadrinho%20hist%C3%B3rico%20brasileiro%20no%20final%20da%20d%C3%A9cada%20de%200.0.doc> Acesso em junho de 2010.

¹⁰Informação obtida no Portal ADB <<http://www.portaldab.org>>. Acesso em junho de 2010.

A lei de reserva de mercado veio em 1966, sob o governo ditatorial de Castelo Branco, com a promulgação da lei elaborada ainda no governo de Goulart. Determinava que 60% das HQs publicadas deveriam ser de produção nacional, com a obrigatoriedade da divulgação dos nomes do roteirista e desenhista. Mas a lei vinha tarde e sem efeito, pois não chegou a ser posta em prática. O congresso perdeu o interesse pelo assunto, mais preocupado com as cassações e outras medidas de repressão imediata. O momento estava longe de ser favorável para os artistas nacionais, sobretudo para os envolvidos com a causa da nacionalização. Após o golpe civil-militar de 1964, aqueles que haviam militado por ela passaram a ser vistos como suspeitos de subversão. Muitos ficaram durante anos sem emprego na área, como Flávio Colin, e o movimento se dissolveu, sem poder responder à ineficácia da lei.

As histórias em quadrinhos tiveram a honra de ser o primeiro alvo de censura no governo militar. Foi promulgada em 1965 a Lei das Publicações Perniciosas aos Jovens, que proibia a publicação de revistas sobre crime, violência e terror para crianças e adolescentes. Tratava-se da oficialização das medidas de autocensura que vieram com o código de ética adotado pelas grandes editoras em 1961, uma mistura entre o *Comics Code* das editoras dos EUA e o regulamento da EBAL, ambos de 1954. Assim, os dispositivos de controle e veto dos editores foram transferidos para o Estado.

Entretanto, para calcular os reais efeitos dessa medida para as pequenas editoras, seriam necessárias mais informações. É possível que a postura dos militares tenha sido, assim como na lei de nacionalização, de condescendência ou indiferença, contanto que as HQs não apresentassem conteúdo ideologicamente suspeito. Este era o caso da *Cooperativa de Trabalhadores de Porto Alegre* (CETPA), por exemplo, fundada com o apoio de Leonel Brizola para produzir HQs brasileiras, que seria desmantelada. Por outro lado, os super-heróis não deixaram de combater o crime e as publicações de terror continuaram fazendo sucesso (segundo estudos estatísticos, tiveram seu auge na década de 1970).¹¹ Uma consequência notada, porém, é a de que a maioria dos artistas brasileiros passaria a sobreviver apenas nas pequenas editoras, sobretudo nas de São Paulo, participando nas grandes apenas como ilustradores de capas ou retoques.

Acolhendo grande parte dos artistas brasileiros – muitos dos quais haviam militado pela causa nacionalista dos quadrinhos e, em alguns casos, a própria editora, como no caso da Continental – estas mesmas pequenas editoras foram as principais a investirem no gênero de super-heróis de criação nacional, a partir da década de 1960. Em meio a controversas e ambíguas políticas de cen-

sura governamentais e a uma acirrada concorrência pelo espaço no mercado editorial, surgiram os personagens. Calcados nos moldes norte-americanos, procuravam situar no território brasileiro aventuras e heróis muito parecidos – às vezes cópias assumidas – dos seus precursores. São exemplos títulos como *Hur*, *Fikon*, *Super-Héros*,¹² *Targo* (1960), baseado no *Tarzã*, *Escorpião* (1965), inspirado no *Fantasma*, e *Raio Negro* (1966)¹³, criado a partir do *Lanterna Verde*. Este último foi o mais bem sucedido entre eles segundo vários autores, ainda que sua publicação original tenha acontecido apenas durante dois anos.¹⁴ Antes deles, o único super-herói nacional de expressão havia sido o *Capitão 7* (1957), surgido em um seriado da Tv Tupi com o apoio do Leite Vigor, e apenas mais tarde adaptado para os quadrinhos pela Editora Outubro.¹⁵

Pode-se pensar que este movimento foi, em grande medida, uma estratégia de sobrevivência das pequenas editoras, diante das dificuldades de concorrência e até mesmo de sobrevivência, como foi mencionado. Trinta anos de publicação da produção norte-americana haviam consolidado uma forte influência no mercado nacional e na preferência popular, em um contexto em que as aproximações culturais iam muito além do fenômeno dos quadrinhos. Dessa forma, é possível compreender que tais modelos estivessem presentes nas inspirações dos criadores nacionais, bem como nas ambições dos responsáveis pelas publicações. O processo de criação de grande parte destes heróis, encomendados sob medida pelos editores, denota também uma estratégia mercadológica deliberada.

Assim foi o caso do *Raio Negro*, publicado pela primeira vez pela Gráfica Editora Penteadado (A GEP, fundada por Miguel Penteadado após deixar a Editora Outubro) em 24 edições, entre os anos de 1965 e 1966.¹⁶ Seu criador foi Gedeone Malagola (1924-2008), que desde a década de 1940 havia trabalhado como desenhista e roteirista em várias pequenas editoras, roteirizado criações de sucesso como o *Capitão 7* e o *Vigilante Rodoviário*¹⁷ e militado pela causa nacionalista.

Após rejeitar um de seus personagens que não tinha super-poderes,¹⁸ Penteadado sugeriu a Malagola que criasse um super-herói com base na primeira revista da segunda versão do *Lanterna Verde*, que ainda não havia sido publicada no Brasil.¹⁹ Dessa forma, surgiu o Tenente Roberto Sales, um piloto da FAB que é enviado ao espaço em missão secreta e acaba encontrando e ajudando um alienígena cuja nave havia se danificado. Recebe como recompensa do extraterrestre um anel de luz negra, que lhe confere poderes sobre-humanos a serem utilizados apenas “para o bem”. De fato, muito semelhante à versão do super-herói da DC lançada em 1959, a de Hal Jordan, um piloto de testes convocado por um alienígena moribundo, de quem recebe um anel, uma “arma contra as forças do mal e a injustiça”.

¹¹MORELATTO, Ricardo Bruscin. Estudo comparativo entre a produção brasileira de histórias em quadrinhos e a produção estrangeira, veiculadas no País entre 1934 e 1970. *Cenários da Comunicação*, São Paulo, v. 6, n. 2, 2007, p. 1.

¹²Há poucas informações sobre estes heróis. Algumas menções podem ser encontradas em <<http://hqquadrinhos.blogspot.com>> (Acesso em maio de 2010) e VERGUEIRO, Waldomiro. Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileiras nas histórias em quadrinhos. *Revista Agâque*, v. 1, n. 1, 1998. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/agaque/nucleousp/agaque_volume1_n1.asp> Acesso em junho de 2010.

¹³Certas fontes e o próprio criador datam-no de 1965, mas o cálculo do preço e do hiato entre as edições tornam mais provável o ano seguinte, segundo o site <<http://www.guiadosquadrinhos.com>>. Acesso em junho de 2010.

¹⁴ALVES, Bruno Fernandes. *Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis*, p. 86.

¹⁵FERREIRA FILHO, Pedro Henrique Duarte. *Modorra: uma História em Quadrinho brasileira*. Monografia apresentada à banca examinadora na disciplina Projetos Experimentais II da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora em 2005, p. 11. Disponível em: <http://www.facom.ufjf.br/projetos/lsem_2005/pdf/PFilho.pdf> Acesso em junho de 2010.

¹⁶ALVES, Bruno Fernandes. *Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis*, p. 86.

¹⁷GUEDES, Roberto. *A saga dos super-heróis brasileiros*, p. 21

¹⁸O Homem-Lua, misterioso herói que utilizava um globo na cabeça, não tinha super-poderes e vivia em São Paulo, mas frequentemente agia na floresta Amazônica, onde era venerado por uma tribo de indígenas. Figurou com histórias próprias em várias revistas do *Raio Negro* e, na primeira edição, ganhou mais páginas que o próprio personagem principal.

¹⁹O primeiro registro encontrado consta de 1968, pela EBAL, mas não era a história de origem, que foi a inspiração de Malagola. Disponível em <<http://www.lanternaverdes.com>> Acesso em junho de 2010.

As fontes aqui utilizadas são uma coletânea de histórias do *Raio Negro*, publicada em 1981 pela Editora Grafipar, contendo reedições de 10 das 24 aventuras do personagem, originalmente publicadas em 1965 e 1966;²⁰ as edições de número 11²¹ e 13²²; as primeiras histórias do Lanterna Verde Hal Jordan publicadas na revista norte-americana de quadrinhos *Showcase*;²³ e o primeiro volume da coletânea lançada no Brasil que reúne as três primeiras histórias de Hal Jordan na revista.²⁴ Porém, antes de apresentar as imagens e partir para sua análise, faz-se proveitosa uma reflexão sobre esse tipo de fonte, bem como as exigências que ele traz.

A narrativa dos quadrinhos é construída na conjugação de seus elementos gráficos e textuais, o que faz dele um gênero de leitura híbrido, uma *narrativa visual*. A hierarquização da imagem e do texto presentes em uma HQ, ou sua própria separação, não são apenas processos difíceis como também prejudicariam uma leitura mais completa. O que se poderia chamar de “forma” e “conteúdo” se determinam de modo inseparável, formando um todo articulado. Contribui igualmente para a produção de sentido dessa articulação o próprio processo de leitura, com as especificidades do gênero. Nos quadrinhos, o tempo e o movimento são noções que se completam apenas na transição entre os quadros e no passar de páginas. Percebe-se, assim, a importância do olhar do leitor, bem como da composição dos quadros e das páginas. Por esse motivo, optei por reproduzir páginas inteiras, consideradas por muitos autores como a unidade básica da narrativa dos quadrinhos, ao invés de quadros isolados.²⁵

A partir das considerações feitas, pode-se lançar olhar sobre o personagem e sua história de estréia. Malagola simplificou ou alterou alguns elementos com relação ao *Lanterna Verde* – a roupa chamativa foi substituída por um uniforme preto, simples, com uma máscara que cobria todo o rosto do herói; foram suprimidos a lanterna que era a fonte de poder do anel, a cor amarela como fraqueza e a organização intergaláctica de combate ao mal à qual se filiava o herói – mas a estrutura narrativa da primeira história de cada um deles é muito parecida: apresentado o herói, este se depara com o extraterrestre moribundo, que reconhece suas virtudes e o incumbe, através do poder do anel, a combater o mal. (Imagens 1 e 2)

O Lanterna Verde em questão não era o primeiro, mas uma versão reformulada daquela da década de 1940, parte de uma série de transformações que deram origem à “Era de Prata” dos *comics*. O período trouxe uma ênfase maior no desenvolvimento e conflitos psicológicos dos personagens, a exemplo das incansáveis e sempre frustradas tentativas apaixonadas de Hal Jordan de



Imagem 1. Fonte: “Raio Negro”, *Raio Negro #1* (Editora Grafipar, agosto de 1981) p. 14



Imagem 2. Fonte: “Green Lantern”, *Showcase 22* (National Comics, Setembro-Outubro de 1959) p. 5

²⁰Raio Negro #1 (Editora Grafipar, agosto de 1981).

²¹Raio Negro #11, ano 2 (Gráfica e Editora Penteadó, 1966).

²²Raio Negro #13, ano 2 (Gráfica e Editora Penteadó, 1966).

²³Showcase 22 (National Comics, setembro-outubro de 1959).

²⁴BROOME, John. *Lanterna Verde: Crônicas*, v. 1. Barueri, São Paulo: Panini Books, 2009

²⁵Para uma análise mais aprofundada da linguagem dos quadrinhos, ver: SRBEK, Wellington. *Um mundo em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005 e EISNER, Will. *Quadrinhos e a arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

se aproximar da filha de seu chefe, a também executiva Carrol Ferris.²⁶ Raio Negro também namoraria a filha de seu superior, a jovem Marajoara Campos, embora esse tema não se apresentasse desde o início, como no caso do norte-americano.²⁷

A “Era de Prata” trouxe também a influência da ficção científica, evidente no *Lanterna Verde* e apropriada também pelo *Raio Negro*. Desde os anos 1920 e 1930, as revistas *pulp* americanas abundavam em histórias sobre a ciência e o futuro, popularizando a literatura da “ficção especulativa”.²⁸ As HQs incorporaram tais temas já em *Buck Rogers in the year 2429 A.D.* (1929), mas com a nova era dos quadrinhos norte-americanos, a partir da década de 1950, a relação tornou-se muito mais forte, graças a artistas e escritores como Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko, John Broome e Gil Kane – os dois últimos, criadores de Hal Jordan.

Assim, se o *Lanterna* original de 1940 tinha uma origem mítica para seus poderes, Hal Jordan se depara com um alienígena, referência mais direta à cultura da ficção científica, que lhe dá um anel recarregável com uma bateria. O mesmo se dá com o Tenente Sales, com a diferença de que seu anel empresta suas forças da “energia magnética de Saturno”.²⁹ Poderíamos dizer que Malagola vai ainda mais longe, ao enviar seu personagem em uma nave que inseria o Brasil na corrida espacial. E se este era um tema em voga durante a Guerra Fria, também o eram o perigo atômico, os inimigos que visam a informações secretas para a nação e os cientistas com pretensões de dominação mundial, temas que permeiam ambas as publicações. Bradford Wright fala de como as histórias da DC dessa época eram envolvidas por uma fascinação pela era espacial e por um otimismo com relação ao futuro,³⁰ elementos que podem ser percebidos na revista da GEP.

A figura heróica e o papel social desempenhado pelos dois personagens também eram muito semelhantes. Tinham uma posição respeitada na sociedade, fossem em sua identidade secreta ou como heróis. Sempre no controle, nunca agiam de modo irracional e frequentemente venciam não com a força, mas com a inteligência e a aplicação da ciência. Novamente recorrendo a Wright, pode-se pensar a postura destes heróis perante a sociedade. Segundo o autor, os quadrinhos da DC da época celebravam um consenso em torno da sociedade estabelecida, próprio da era pré-Vietnã, em que a confiança do público nos valores americanos permanecia e a cultura popular tendia a reforçar um corporativismo otimista, os valores do consumo, a domesticidade e aspirações sociais de classe-média³¹. Pode-se pensar que, ao colaborar com as autoridades policiais e governamentais, perseguir os ladrões de bancos e inimigos da segurança da

nação e recomendar às crianças o bom comportamento³², *Raio Negro* compartilhava algo desse conjunto de valores.

Diante dessas características comuns, é possível levantar alguns questionamentos. A tendência dos artistas de copiar o estilo, a forma narrativa e a estrutura do quadrinho norte-americano, buscando concorrer com ele em um mesmo nível de narrativa e potencial comercial (nas palavras de Alves, “combater com as mesmas armas o super-herói norte-americano e tentar ganhar uma fatia do mercado editorial”³³), é caracterizada por alguns autores como nada mais do que simples cópias – e o que é pior, cópias mal-feitas – dos super-heróis dos *comics*. Para Vergueiro, trata-se do que se pode chamar de um “pastiche de produções alienígenas”.³⁴

Alves utiliza um conceito específico para definir os personagens em questão: “a duplicação da forma sem uma elaboração crítica do conteúdo, num ato passivo de ceder sua voz à voz do outro caracteriza essas narrativas como *paráfrases*.”³⁵ Eles promoveriam a “intertextualidade das semelhanças”, numa continuidade e celebração no discurso do outro. Dessa forma, reafirmariam de modo submisso o discurso hegemônico do HQ americano, produzindo a variedade do mesmo.

Tais interpretações vão adiante, colocando que, por esse caráter americanizado, tais super-heróis não se adequavam a realidade brasileira, não possuíam identificação com nossa realidade cultural. O herói norte-americano seria fruto da cultura bélica própria daquele país, encarnando os valores do soldado ideal, que luta sozinho contra o mal e garante o funcionamento da sociedade. O *Super-homem* encarnava a identidade dos EUA por seu comportamento de agente das instituições oficiais e por sua origem divina, de redentor. O super-herói brasileiro, por sua vez, não poderia ser este, pois deveria se fundar em outra identidade nacional. Baseando-se nos conceitos de *carnavalização* e do *homem cordial*, ambos os autores defendem que a “alma brasileira”³⁶ se constituiria muito menos pela inserção e defesa das estruturas de poder do que pela sua subversão, com o predomínio das relações sociais impessoais, da conciliação e do discurso de carnavalização. Nosso herói seria, na verdade, o anti-herói, o malandro, que incorpora a negação que o carnaval faz das estruturas de poder e autoridade, que vive das brechas e contradições do sistema.

As críticas quanto ao caráter, ou melhor, o uso ideológico de ícones como o do super-herói norte-americano são válidas e podem ajudar a compreender a forte ligação entre este tipo de representação e as sociedades que o geraram e reproduziram. Pode-se observar também que certos valores veiculados pelos *comics* e seus usos foram incorpo-

²⁶Para um exemplo, ver “Green Lantern - Mnce of the Runaway Missile”, Showcase 22.

²⁷Para um exemplo, ver “Raio Negro x O gênio da lâmpada”, Raio Negro # 1.

²⁸CAUSO, Roberto de Souza. *Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875 a 1950*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003, p. 319

²⁹“Raio Negro”, Raio Negro # 1 (Editora Grafipar, agosto de 1981) p. 12.

³⁰WRIGHT, Bradford W. *Comic book nation: the transformation of youth culture in America*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001, p. 185.

³¹WRIGHT, Bradford W. *Comic book nation: the transformation of youth culture in America*, p. 184.

³²“Raio negro contra o gênio da lâmpada”, Raio Negro # 1 (Editora Grafipar, agosto de 1981). Publicada pela primeira vez em 1968.

³³ALVES, Bruno Fernandes. *Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis*, p. 85.

³⁴VERGUEIRO, Waldomiro. *Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileira nas histórias em quadrinhos*, p. 5.

³⁵ALVES, Bruno Fernandes. *Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis*, p. 85.

³⁶ALVES, Bruno Fernandes. *Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis*, p. 108.

rados por produções nacionais, possivelmente de modo a reforçar a hegemonia da HQ norte-americana, como afirma Alves.³⁷ Entretanto, há que se fazer algumas ressalvas com relação às interpretações mencionadas.

Na tentativa de questionar a incorporação do modelo de herói estadunidense e todos os valores que ele traz consigo, os autores parecem estabelecer como parâmetro uma identidade nacional brasileira única e essencial, verdadeira. Perde-se de vista um aspecto que pode ser mais interessante para compreender os fenômenos das identidades coletivas, que é o da sua própria construção. Busca-se aqui a concepção de Pierre Bourdieu acerca dos critérios que definem uma identidade, como o autor elabora:

estes critérios (por exemplo, a língua, o dialeto ou o sotaque) são objeto de *representações objetivas*, em coisas (emblemas, bandeiras, insígnias, etc.), ou em atos, estratégias interessadas de manipulação simbólica que têm em vista determinar a representação mental que os outros podem ter destas propriedades e dos seus portadores.³⁸

As representações geradas por uma sociedade assumem um papel ativo e fundamental nesse processo, entendidas como capazes de articular, entre outros modos de se relacionar com o mundo social:

primeiro, o trabalho de classificação e de recorte que produz as configurações múltiplas pelas quais a realidade é contraditoriamente construída pelos diferentes grupos que compõem uma sociedade; em seguida, as práticas que visam a fazer reconhecer uma identidade social³⁹

Partindo destas reflexões, pode-se compreender o processo de construção de identidades coletivas como resultado de lutas por representações. Assim, ao invés de essencial e imutável, uma identidade nacional é entendida como em constante transformação e permeada por relações de força e negociações.

Na tentativa de quebrar mitos identitários, a interpretação mencionada pode estar contribuindo para reforçá-los. Além disso, encontra contradições que não explicam determinados fenômenos: se os super-heróis norte-americanos são tão exógenos à realidade cultural brasileira, por que são um sucesso tão grande no mercado do entretenimento nacional? O próprio Alves afirma que o Brasil é o segundo maior mercado consumidor de super-heróis do mundo.⁴⁰ Dessa forma, perguntar-se se o estereótipo dos *comics* corresponde ou não a um modelo nacional (assumindo que este exista) pode não ser tão interessante para entender a onda de personagens super-poderosos

brasileiros. Talvez, seja mais interessante questionar: “uma vez que os heróis nacionais se basearam no modelo americano, por que o fizeram?” e “de que modo se apropriaram desse modelo?”.

Pois, ao contrário do que se pode pensar na leitura dos autores mencionados, as criações nacionais tiveram suas especificidades. O exemplo do *Raio Negro* se faz novamente interessante para compreendê-lo. Pode-se observar que, se a primeira história reproduzia grande parte dos elementos do *Lanterna Verde*, as narrativas seguintes adotariam rumos próprios, desvinculando-se das do patrulheiro estadunidense. E se a influência dos *comics* e da ficção científica ainda se fizesse predominante, isso não quer dizer que ele não sofresse outras influências – como as lendas orientais do gênio da lâmpada⁴¹ – ou que estas fossem uma mera reprodução do autor. O arquiinimigo do *Raio Negro* era um cientista de inclinações malignas e vaidosas de origem alemã com pretensões de dominação mundial, o que certamente não era nenhuma novidade,⁴² mas teve seus poderes e identidade baseados em algo completamente inusitado: o movimento artístico Op Art, que se utiliza de ilusões ópticas e ganhava força na década de 1960. O Capitão Op Art, segundo algumas fontes um retrato da fisionomia do próprio autor,⁴³ usava roupas psicodélicas e ilusões para enganar o herói.

Não se trata de interditar às HQs norte-americanas a inspiração em lendas orientais, movimentos de vanguarda e outras diversas fontes, mas de evidenciar que o *Raio Negro*, assim como outros quadrinhos, faz também um diálogo com temas do repertório cultural de sua sociedade. A relação, assim, deixa de ser meramente de cópia, que sugere a transferência direta e recepção passiva de temas e concepções, se é que esta relação pode existir. O estilo de desenho de Malagola também possibilita uma reflexão a respeito.

O traço realista carregava a influência do estilo dos *comics*, que preferia formas de representações derivadas da arte grega e renascentista. Segundo Ciro Flamarion Cardoso, “A linguagem [das histórias em quadrinhos na vertente norte-americana] da década de 1950 é fortemente convencional, com poucas ousadias gráficas, na composição e na diagramação.”⁴⁴ Malagola, por sua vez, se diferenciava dos *comics* da época pelo modo com que subvertia as estruturas tradicionais dos quadros (Imagem 3) e pela sua preferência por cenas externas de ambientação (Imagem 4), raras em especial no caso do *Lanterna Verde* (Imagem 2). Os cenários no *Raio Negro* tinham ainda a importância de situar as histórias em lugares reconhecíveis pelos leitores – este era um dos principais chamativos das revistas cujas histórias se passavam no Brasil. A limitação tecnológica no uso de cores e tonalidades, por sua vez, fazia com que fossem necessárias diferentes opções e soluções

³⁷ALVES, Bruno Fernandes. *Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis*, p. 108.

³⁸BOURDIEU, Pierre. A identidade e a representação. Elementos para uma reflexão crítica sobre a ideia de região. In: *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007, p. 112.

³⁹CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Estudos Avançados*. Campinas: Unicamp, 11(5), 1991. p. 183.

⁴⁰ALVES, Bruno Fernandes. *Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis*, p. 94.

⁴¹“Raio negro contra o gênio da lâmpada!”, *Raio Negro* #1 (Editora Grafpar, agosto de 1981). Publicada pela primeira vez em 1968.

⁴²O cientista insano ou desajustado está presente na ficção desde Fausto, passando por Dr. Frankenstein, Dr. Jekyll e Dr. Caligari. Após a 2ª guerra mundial, os experimentos nazistas e as novas tecnologias como a bomba atômica deram novo tom a essas representações. Surgiram diversos vilões que usavam a ciência para fins destrutivos, frequentemente relacionados ao nazismo, como Ernst Stavro (da série James Bond, surgido em 1963) e, nos quadrinhos, Lex Luthor (versão de 1940), Capitão Nazista (1941), Dr. Destino (1962), entre outros.

⁴³Informação obtida em <<http://www.raionegro.com.br>>. Acesso em junho de 2010.

⁴⁴CARDOSO, Ciro Flamarion. Um conto e suas transformações: ficção científica e História. *Tempo*, Rio de Janeiro, nº 17, pp. 129-151. Disponível em <www.historia.uff.br/tempo/artigo dossie/artg17-7.pdf>. Acesso em de 2010.

estéticas, como a preferência por contrastes mais fortes entre preto e branco. Todos esses fatores podem ser observados no contraste entre as páginas do *Raio Negro* e as do *Lanterna Verde*.



Imagem 3. Fonte: "Raio Negro", *Raio Negro #1* (Editora Grafipar, agosto de 1981) p. 22.



Imagem 4. Fonte: "Raio Negro", *Raio Negro #1* (Editora Grafipar, agosto de 1981) p. 10.

Há, por fim, um elemento diferencial muito significativo, sobretudo se observado o contexto de

produção de nosso herói. É possível observar o desenvolvimento de uma tendência de associação entre tecnologia e militarismo, não apenas nos quadrinhos, embora de modo significativo nestes.⁴⁵ Presente desde *Buck Rogers*, que tem como protagonista um oficial da força aérea norte-americana, essa associação pode denotar uma percepção particular sobre o papel que os militares estavam assumindo nas transformações tecnológicas e na própria sociedade. A partir dos anos da Guerra Fria, com a competição entre as potências pela tecnologia bélica e espacial, esta ganha ainda uma nova significação, que não ficaria à parte da literatura e dos quadrinhos. Cardoso, ao se referir ao primeiro auge da ficção científica nas HQs, na década de 1950, observa que

Muitas das narrativas da época refletiam o militarismo – derivado da vitória na Segunda Guerra Mundial, atribuída em boa parte pelas autoridades e pela opinião pública à intervenção, nela, dos estadunidenses, e da participação dos Estados Unidos na Guerra da Coreia (1950-1953) – e a paranóia anticomunista da primeira fase da Guerra Fria.⁴⁶

Malagola desenhava o *Raio Negro* em um momento posterior, mas os ecos da tecnologia e autoridade militar se faziam tão presentes quanto no mundo dos *comics*. Assumem, entretanto, um caráter específico. Ambos os personagens em questão se relacionavam bem com as autoridades, mas apenas o *Raio Negro* efetivamente faz parte dela, como membro de uma instituição militar. Enquanto Hal Jordan atua como piloto de testes em uma empresa de aviação, o Tenente Roberto Sales é piloto da FAB, inserido (sempre obedientemente) na hierarquia militar. A imagem do militar não é celebrada apenas no protagonista, mas também na figura dos próprios governantes, que aparecem com frequência reunidos em Brasília para elaborar os planos que garantiriam a segurança da nação – e que o *Raio Negro*, muitas vezes, colocaria em prática. O ponto chave, entretanto, que merece ser aprofundado, são as implicações de um herói de tal procedência e a figura do militar, de modo geral, no contexto da Ditadura Militar. Certamente, nessas circunstâncias, o militarismo assumia uma conotação particular para a sociedade brasileira. É significativo, acima de tudo, que o autor tenha escolhido tratar seu super-herói dessa maneira e isto pode também contradizer a tese de que as adaptações dos heróis norte-americanos estão desvinculadas da realidade brasileira.

Conclusão

Procurei abordar, no presente trabalho, algumas questões sobre a onda de heróis nacionais criados nos moldes de personagens norte-americanos, tendo em vista o contexto da produção de

⁴⁵SILVA, Luciano Henrique Ferreira da. *Hibridismo Cultural, ciência e tecnologia nas histórias em quadrinhos de Práton e Neuros: 1979-1981*/Editora Grafipar. 2006. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, p. 76-77. Disponível em: <<http://www.ppgte.cetetr.br/dissertacoes/2006/luciano.pdf>> Acesso em julho de 2010.

⁴⁶CARDOSO, Ciro Flamarion. Um conto e suas transformações: ficção científica e História. *Tempo*, Rio de Janeiro, nº 17, p. 129-151.

histórias em quadrinhos à época. Desde a trajetória dos personagens super-poderosos no Brasil, passando pelo movimento de artistas por melhores condições de trabalho e pela nacionalização da produção, até as iniciativas concretas que inseriram a criação de super-heróis no repertório dos artistas nacionais, pode-se pensar questões polêmicas como a censura (a publicações estrangeiras ou brasileiras), o mercado editorial de entretenimento durante as décadas de 50 e 60, a influência da cultura norte-americana frente à liberdade de criação dos artistas e a uma idéia de identidade nacional que se opõe a ela, entre outras. A revista escolhida como objeto específico do nosso estudo, o *Raio Negro*, pode ajudar a pensar estas questões no mercado editorial das HQs como um todo, mas também traz problemáticas específicas e não menos relevantes, como a do herói militar no contexto da Ditadura.

Outros temas tangem a presente abordagem e talvez merecessem a devida atenção em outros trabalhos. Ao lado dos personagens aparentados do *Superman*, *Tarzan* e outros, havia lugar para os heróis originais, como o *Golden Guitar*,⁴⁷ personagem original cuja inspiração era o movimento da Jovem Guarda, ou *Jerônimo*, herói do sertão⁴⁸, que se transformou em série de televisão e de rádio. Existiam também propostas nacionais que se desvinculavam do modelo dos *comics*, como *Pererê* e *Turma da Mônica*, que na verdade foram os mais bem sucedidos do ponto de vista comercial. O próprio motivo do fim dos heróis brasileiros poderia ser investigado mais profundamente, ainda que a resposta mais provável que se apresente seja a da forte concorrência das grandes editoras.

Todas essas questões poderiam ser tratadas de modo mais aprofundado e, para isso, seria fundamental um maior acesso às fontes. O acesso às HQs originais é extremamente limitado, quase restrito às coleções particulares, gibitecas em São Paulo e arquivos circulantes na *internet*. Outros tipos de fonte também seriam produtivos para uma análise mais refinada, sobretudo no que diz respeito às representações sociais. As obras publicadas sobre o assunto também são restritas, ao menos no que diz respeito ao material não esgotado, e, sobretudo entre os historiadores. Talvez, por isso mesmo, seja interessante tratar do assunto, buscar alternativas e se dedicar à sua melhor compreensão.