



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

Eixo Temático
Quadrinhos e História

QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS BRASILEIROS NA DÉCADA DE 1960: O CASO DO *RAIO NEGRO* (1965-1966)

Aline de Castro Lemos¹

Resumo: O trabalho 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*. 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 certa identidade nacional e estariam limitados a meras reproduções do discurso norte-americano. São trabalhados também o contexto e as trajetórias dos desenhistas e editoras envolvidos. Como conclusão, a análise permitiu entrever especificidades marcantes na publicação nacional, sugerindo uma reelaboração do modelo de inspiração a partir das necessidades, valores e expectativas locais.

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 (“Black Bolt”) case, character created in 1965 inspired on the Green Lantern from the Silver Age” of comics. A comparative perspective is the starting-point to question and create issues about the idea that these super-heroes would not suit a certain national identity, limited to be sole reproductions of American discourse. The context and trajectories of the artists and publishers involved are also focused. In conclusion, the analysis was able to discern remarkable specificities in national publications, suggesting a remodelation of the inspiring model based on the local needs, values and expectations.

Keywords: Comics. Super heroes. Identity.

O trabalho a seguir tem como objeto de análise as publicações do super-herói *Raio Negro*, criado por Gedeone Malagola em 1965, bem como o contexto de surgimento de diversos super-heróis brasileiros calcados nos moldes estadunidenses, na década de 1960. O primeiro desafio de uma abordagem

¹ Graduanda em História, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. E-mail: alinecl@gmail.com

historiográfica de tal tema constitui no desinteresse e até desconfiança do meio acadêmico com relação a histórias em quadrinhos, ainda muito pouco estudadas, sobretudo por historiadores. Este quadro se acentua, especialmente, para o tipo de publicação que será abordado aqui: as de super-heróis veiculadas para crianças e adolescentes como produto de entretenimento.

Proponho-me a pensar, porém, que longe de serem ingênuas ou alienadas, tais publicações podem ajudar a entender a sociedade em que foram produzidas e circularam. Sua efemeridade e atribuída falta de originalidade, que a princípio poderiam justificar a indiferença do pesquisador, possibilitaram ao contrário que fossem levantadas questões pertinentes a respeito da dinâmica do mercado editorial de quadrinhos da época, bem como sobre uma discussão a respeito da identidade nacional brasileira. Esse é o enfoque que se pretende dar nas páginas a seguir.

Porém, antes de se partir para os quadrinhos selecionados e 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 conjunção 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, optou-se por reproduzir páginas inteiras, consideradas por muitos autores como a unidade básica da narrativa dos quadrinhos, ao invés de quadros isolados. Aqui, tenho como referência os estudos de Wellington Srbek (SRBEK, 2005) e Will Eisner (EISNER, 1989), cujas obras oferecem uma abordagem mais detalhada.

A partir das considerações feitas, pode-se lançar olhar sobre os super-heróis brasileiros que surgiram a partir da década de 60, publicados com frequência por pequenas editoras. Inspirados em 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,² Targo (1960), baseado no Tarzã, e Escorpião (1965), inspirado no Fantasma.

Assim foi o caso do Raio Negro. Foi publicado pela primeira vez pela Gráfica Editora Penteado (GEP) em 24 edições, entre 1965 e 1966. 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; as edições de número 11 e 13; e as primeiras histórias do Lanterna Verde Hal Jordan publicadas na revista norte-americana de quadrinhos Showcase.

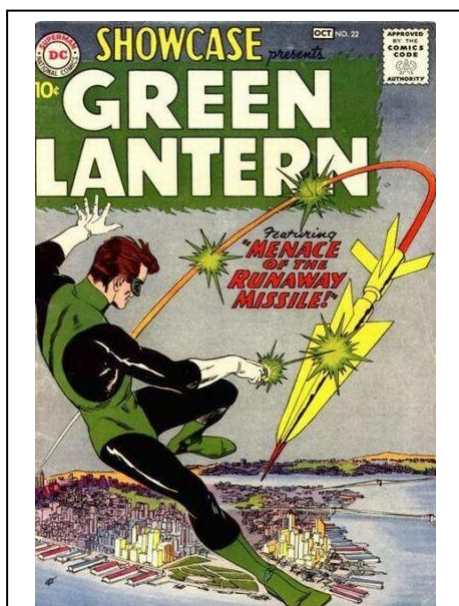


Figura 1

Fonte: **Showcase 22**. Estados Unidos: National Comics, 1959.

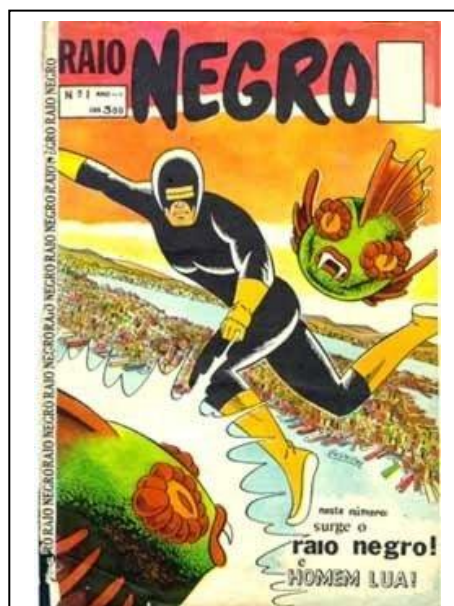


Figura 2

Fonte: **Raio Negro #1**. Curitiba: Editora Grafipar, 1981.

² Menções a esses heróis podem ser encontradas em <<http://hqquadrinhos.blogspot.com>> (Acesso em maio de 2010) e VERGUEIRO, W. Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileiras nas histórias em quadrinhos. **Revista Agâque**, v. 1, n. 1, 1998.

Gedeone Malagola, seu criador, nascera em 1924 e desde a década de 1940 havia trabalhado como desenhista e roteirista em várias pequenas editoras. O editor da GEP, Miguel Penteadado, sugeriu a Malagola que criasse um super-herói com base na primeira revista trazendo a segunda versão do *Lanterna Verde*, que ainda não havia sido publicada no Brasil. Assim 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. Ele 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.

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



Figura 3

Fonte: Green Lantern, **Showcase 22**. National Comics, 1959. p 5.



Figura 4

Fonte: **Raio Negro #1**. Curitiba: Editora Grafipar, 1981. p 14.

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. (Figuras 3 e 4)

O Lanterna Verde em questão não era o primeiro, mas uma versão reformulada, parte de uma série de transformações que deram origem à “Era de Prata” dos *comics*. O período trouxe uma ênfase maior nos conflitos psicológicos dos personagens, a exemplo das incansáveis tentativas apaixonadas de Hal Jordan de se aproximar da filha de seu chefe, a também executiva Carol Ferris. 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 norte-americano.

A “Era de Prata” trouxe também a influência da ficção científica, evidente no *Lanterna Verde* e apropriada também pelo *Raio Negro*. 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”. Poderíamos dizer que Malagola vai ainda mais longe do que seu precursor, ao enviar seu personagem em uma nave que inseria o Brasil na corrida espacial (elemento ausente na história do Lanterna). E se este era um tema em voga durante a Guerra Fria, também o eram o perigo atômico, os inimigos que visam 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, elementos que podem ser percebidos na revista da GEP. (WRIGHT, 2001, p. 185)

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 prevalecia a confiança nos valores norte-americanos e a cultura popular tendia a reforçar um corporativismo otimista, os valores do consumo, a domesticidade e aspirações sociais de classe-média. 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 comportamento, 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 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*. Eles reafirmariam de modo submisso o discurso hegemônico do HQ americano. Para Waldomiro Vergueiro, trata-se do que se pode chamar de um “pastiche de produções alienígenas”. (VERGUEIRO, 1998, p. 5)

Ainda segundo essa abordagem, tais super-heróis não se adequavam à 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*, os autores defendem que tal identidade 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. Aí estaria a incompatibilidade com o modelo estadunidense e, possivelmente, a razão do fracasso de *Raio Negro*.

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 parecem terem sido de fato incorporados por produções nacionais, provavelmente de modo a reforçar a hegemonia do HQ americano. 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 de construção de identidade coletiva, que é o da sua constante transformação através das lutas pelas representações. 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 objectais*, 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. (BOURDIEU, 2007, p. 112)

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 social. (CHARTIER, 1991, p. 183)

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 quebrá-los, a interpretação mencionada pode estar contribuindo para reforçar mitos identitários. Além disso, encontra contradições fundamentais: se os super-heróis norte-americanos são tão exógenos à realidade cultural brasileira, por que são – e já eram, na época – um sucesso tão grande no mercado do entretenimento nacional? *Superman* o pioneiro no gênero dos super-heróis aqui como nos EUA, circulou por 35 anos sem interrupção publicado pela Editora Brasil-América.

Assim, 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 o fenômeno de surgimento 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 as criações nacionais tiveram, afinal, suas especificidades e o caso do *Raio Negro* se faz interessante para compreendê-las. Pode-se observar que, se a primeira história reproduzia grande parte dos elementos do Lanterna Verde, as narrativas seguintes adotaram rumos próprios, desvinculando-se das do patrulheiro estadunidense. E ainda que a influência dos *comics* e da ficção científica se fizesse predominante, isso não quer dizer que ele não sofresse outras influências – como as lendas orientais do gênio da lâmpada – 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, 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 60.

O traço realista carregava a influência do estilo dos *comics*, mas certamente havia características próprias no desenho de Malagola. A limitação tecnológica no

uso de cores e tonalidades, por exemplo, fazia com que fossem necessárias diferentes opções e soluções estéticas, como a preferência por contrastes mais fortes entre preto e branco. (Figura 4) O autor também se diferenciava dos *comics* da época pelo modo com que subvertia as estruturas tradicionais dos quadros (Figura 5) e pela sua preferência por cenas externas de ambientação (Figura 6). Os cenários no *Raio Negro* tinham ainda a função de situar as histórias em lugares reconhecíveis pelos leitores, um dos principais chamativos da revista. Todos esses fatores podem ser observados no contraste entre as páginas do *raio Negro* e as do *Lanterna Verde*.



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. A partir dos anos da Guerra Fria, com a competição entre as potências pela tecnologia bélica e

espacial, essa relação ganha ainda uma nova significação, que não ficaria à parte da literatura e dos quadrinhos.

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 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.

Como se pôde observar, as escolhas estéticas e narrativas mencionadas denunciam um quadro muito mais complexo do que a reprodução passiva de modelos. A partir da análise apresentada, é possível questionar até que ponto estava presente a adesão a estereótipos estrangeiros, à primeira vista ligados a uma identidade nacional incompatível com a brasileira. Nesse sentido, faz-se necessária uma reflexão a respeito da trajetória dos desenhistas e pequenas editoras envolvidos, em muito relacionada à militância por uma bandeira: a nacionalização dos quadrinhos.

Desde início da publicação de histórias em quadrinhos de heróis de aventura no Brasil, a prioridade era dada às publicações norte-americanas, que inspiraram o empreendimento. A atuação dos artistas brasileiros se limitava quase sempre aos retoques, que eram formas de censura ou “adaptação”, com pouco espaço – ainda que não inexistente – para criações próprias. Diante das limitações e da falta de reconhecimento, os artistas nacionais buscaram canais de expressão próprios. O trabalho sem carteira assinada, estabilidade ou remuneração fixa, bem como a pouca valorização do quadrinho eram situações denunciadas pelos artistas, que

atuavam em grupos como a mais abrangente Associação Brasileira de Desenho (ABD), fundada em 1944 no Rio de Janeiro,³ 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 que obrigasse as editoras a publicarem certa cota de histórias 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, fosse pelo receio que a grande imprensa e até os próprios desenhistas tinham do caráter sindical de suas organizações, ou pelo *lobby* estabelecido entre as grandes editoras e o meio político.

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, 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. Miguel Penteadó, posterior criador da GEP, era o fundador dessa que não seria única a impulsionar a produção nacional. Acolhendo grande parte dos artistas brasileiros – muitos dos quais haviam militado pela causa nacionalista dos quadrinhos, como Gedeone Malagola, – estas mesmas pequenas editoras foram as principais a investirem no gênero de super-heróis de criação nacional, a partir da década de 1960.

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

³ Informação obtida no Portal ADB <<http://www.portalabd.org>>. Acesso em: junho de 2010.

nacional e na preferência popular, em um contexto em que as aproximações culturais iam muito além do fenômeno dos quadrinhos. Tais modelos estavam presentes nas inspirações dos criadores nacionais e nas ambições de seus editores.

Por outro lado, para além do seu aspecto de estratégia de sobrevivência em um mercado, é preciso considerar que tais publicações são tributárias de uma trajetória de tentativa de afirmação tanto da profissão do desenhista quanto de uma produção nacional. Combinadas às especificidades das publicações nacionais – em especial as do caso do *Raio Negro* – tais trajetórias trazem à tona necessidades, valores e expectativas locais. Dessa forma, torna-se difícil considerá-las como práticas de reprodução ingênua e passiva.

Referências:

- ALVES, B. F. **Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis**. Originalmente apresentada como dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Pernambuco, 2003. Disponível em: <<http://en.scientificcommons.org/20089023>> Acesso em: jun. 2010.
- BOURDIEU, P. A identidade e a representação. Elementos para uma reflexão crítica sobre a idéia de região. In: **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.
- CARDOSO, C. F. Um conto e suas transformações: ficção científica e história. **Tempo**, Rio de Janeiro, n. 17, 2004. Disponível em: <http://www.historia.uff.br/tempo/artigos_dossie/artq17-7.pdf> Acesso em: setembro de 2010.
- CAUSO, R. **Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875 a 1950**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.
- CHARTIER, R. O mundo como representação. **Estudos Avançados**. Campinas: Unicamp, 11(5), 1991.
- EISNER, W. **Quadrinhos e a arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- SILVA JÚNIOR, G. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- SRBEK, W. **Um mundo em quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- VERGUEIRO, W. Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileiras nas histórias em quadrinhos. **Revista Agâque**, São Paulo, v. 1, n. 1, 1998. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/agaque/nucleosp/agaque_volume1_n1.asp> Acesso em: jun. 2010.
- WRIGHT, B. W. **Comic book nation: the transformation of youth culture in America**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

Raio Negro #1. Curitiba: Editora Grafipar, 1981.

Raio Negro #11, ano 2. São Paulo: Gráfica e Editora Penteado, 1966.

Raio Negro #13, ano 2. São Paulo: Gráfica e Editora Penteado, 1966.

Showcase 22. Estados Unidos: National Comics, 1959.