

Abordagem multicultural no universo dos Quadrinhos: multiculturalismo na Marvel Comics

Izaak Ramon da Silva Brito

Resumo: Os fenômenos da sociedade contemporânea, que envolvem questões de origem sexual, raça, etnicidade, diversidade e diferença cultural, denominados multiculturalismo, pluralismo, interculturalismo, entre outros, além de presentes nos aspectos políticos, étnicos, musicais e educacionais, podem também ser encontrados dentro do universo das artes visuais. Para entender aspectos do multiculturalismo nas artes visuais, este artigo discute a presença desse fenômeno sociocultural no âmbito das Histórias em Quadrinhos. Preocupados em atrair o público de forma global, as grandes editoras de HQ's adotam esta abordagem de forma sagaz criando personagens das mais diversas raças, classes sociais, naturalidade e opções/condições sexuais, o que tornam os quadrinhos uma significativa manifestação crítica e/ou representativa da diversidade cultural contemporânea. Buscando analisar como o multiculturalismo se manifesta nas histórias em quadrinhos, realizou-se uma pesquisa bibliográfica em obras da área do próprio multiculturalismo e de uma das maiores editoras de Quadrinhos do mundo, a Marvel Comics. Através dessa investigação, foi possível entender que o mundo dos quadrinhos explora aspectos do multiculturalismo de forma extremamente coerente em seu universo, fazendo com que este mundo de ficção se torne bem mais próximo da realidade do

Izaak Ramon da Silva Brito é quadrinista e formado em Artes Visuais pela Universidade Federal da Paraíba.

publico. A abordagem multicultural investe na valorização da pluralidade social inserida no contexto de uma localidade, cidade, região ou país.

Palavras-chave: Multiculturalismo, Histórias em Quadrinhos, Artes Visuais.

Multicultural approach in the universe of Comics: multiculturalism in Marvel Comics

Abstract: The facts of contemporary society, involving questions of sexual origin, race, ethnicity, diversity and cultural difference, called multiculturalism, pluralism, interculturalism, among others, present in addition to political, ethnic, musical and educational, may also be found in the world of visual arts. To understand aspects of multiculturalism in the visual arts, this article discusses the presence of this phenomenon in the sociocultural context of Comic Book. Anxious to attract the public as a whole, the major publishers of Comics take this approach so quick witted creating characters from the most diverse races, social classes, naturalness and options / sexual conditions, which make a significant manifestation comics criticism and / or representative of the contemporary cultural diversity. Seeking examine how multiculturalism is expressed in the stories in comics, took place a search literature works in the area of multiculturalism itself in one of the major Comics Industries of the world; Marvel Comics. Through this research, it was possible to believe that the world of comic explores aspects of multiculturalism on a very consistent in his universe, making this world of fiction and become closer to the reality of the public. The multiculturalism invests in promoting the social plurality inserted in the context of a town, city, region or country.

Keywords: Multiculturalism, Comic boock, visual arts.

Introdução: caracterizando as HQ's

As Historias em quadrinhos, HQ's, Comics, arte sequencial, banda desenhada ou simplesmente Gibis, são um dos meios de historias visuais mais lidos e populares do planeta. É quase que impossível achar alguém que não conheça personagens como Superman, Batman, Homem-Aranha, Hulk, e o grupo mutante X-men, todos eles originários das HQ's.

A origem da Historia em Quadrinhos é controversa. O que se pode dizer ao certo, é que para se chegar a ele, os quadrinhos passaram por todo um processo de desenvolvimento da cultura humana. Desde os primórdios onde eram feitas pinturas em cavernas com sinais que denotavam linguagem, passando por pinturas de artistas famosos, culminando em desenhos produzidos originalmente para serem lidos a partir de jornais ou reproduções impressas.

Segundo alguns relatos, os quadrinhos surgiram como uma forma de complementar os jornais através de ilustrações a fim de aumentar as vendas que não iam muito bem. Com temas predominantemente humorísticos, as historias publicadas nos jornais ficaram conhecidas como comics, que em inglês significa humor, e que até hoje serve para denotar as HQ's.

Mas o que serviria apenas como um entretenimento a mais para os jornais, ganhou força, popularidade e espaço, enveredando por caminhos mais independentes. Em meio a vários personagens de muitos jornais, um deles conseguiu destacar-se e popularizar o seu nome. Isto porque o seu criador, Richard Felton Outcault, fez a fala

de seu personagem, Yellow Kid, aparecer na primeira pessoa, em seu camisolão amarelo. Um marco, pois até então as falas seguiam em discurso indireto e apenas como legenda dos quadros.

Algo importante a se destacar é que a publicação “The Yellow Kid” era antes denominada “Down on Hougan’s Alley” e trazia personagens de diferentes etnias tais como orientais e negros que dividiam a cena com o menino amarelo. Mais tarde o menino rouba a cena e o título da publicação, por ser o primeiro personagem com discurso direto nos quadrinhos. Não obstante, ainda inseriu a fala em balões. Portanto, Yellow Kid é quase universalmente aceito como primeiro personagem propriamente de quadrinhos, por ser o primeiro a conquistar o público e manifestar traços ainda hoje básicos nas HQ’s, como as falas em balões. (PATITI e BRAGA, 2006).

A perspectiva do Multiculturalismo e sua abrangência

Define-se multiculturalismo pelo entendimento da pluralidade racial, étnica e social econômica dos indivíduos e a convivência harmoniosa entre essas diferenças. É a capacidade de diversas culturas conviverem harmonicamente sem tentativas de exclusão ou sobreposição.

[...] Dar visibilidade ao caráter plural, multicultural das sociedades e promover lutas e combates a racismos e discriminações contra aquele percebido como “outro”, em políticas e práticas, é objeto do multiculturalismo — corrente de pensamento teórico e político, voltado ao reconhecimento identitário e à justiça social (CANEN, 2008).

No campo das artes, é visível a presença do multiculturalismo, isto porque cada artista traz consigo uma bagagem cultural e expressa em sua arte traços marcantes pertencentes a sua raça, classe social opção/condição sexual etc. Cada artista tenta, portanto, inserir sua realidade em sua obra, e há aqueles que tentam em sua obra inserir a realidade de todos, neste caso, pode-se citar a Editora estadunidense de quadrinhos Marvel Comics, com personagens que apesar de super-poderosos apresentam realidade bem próxima a de seus leitores (Itaucultural, 2005).

○ Multiculturalismo da Marvel Comics

Uma das maiores editoras de HQ do mundo aposta ferozmente na diversidade cultural evidentemente presente em toda a população. Entender tal diversidade e aplicá-la na construção de seus personagens torna tais ícones mais próximos da realidade do público, que mesmo embriagados com a fantasia em torno dos personagens captam mesmo que indiretamente situações comuns a seu cotidiano.

Há tempos, a Marvel Comics utiliza-se de maneira extremamente sagaz da abordagem multicultural em suas histórias, introduzindo uma vasta diversidade de heróis e vilões com características físicas e psicológicas cada vez mais comuns ao público leitor.

A “casa das ideias” como é comumente apelidada, foi fundada nos anos 30 por Martin Goodman, com o nome de Timely Comics. Diferente da DC Comics, sua principal concorrente, a Timely Comics apostava em personagens mais rebeldes, e em 1939 publica a

primeira edição da revista Marvel Comics com uma batalha entre o herói Tocha Humana e o anti-herói Príncipe Namor.

É com a publicação do herói patriota Capitão América, na década de 1940, período da segunda Guerra Mundial, que a editora ganha maior popularidade atingindo níveis recordes de vendagem, quando o Capitão vai à guerra e derrota os nazistas. As HQ nesta época eram uma motivação para os leitores atormentados pela guerra e foram adotadas pelo governo como material de apoio para os soldados.

Após a segunda Guerra Mundial, o mercado de histórias em quadrinhos atinge uma enorme vendagem, porém os heróis são em sua maioria retirados das histórias, salvando-se apenas Superman, Mulher Maravilha e Batman. Isto porque o governo, que no contexto pós-guerra já não precisava mais dos heróis, os intitulou como má influência para as crianças. Logo, as revistas de quadrinhos apostaram em animais engraçados e histórias mais adolescentes, e os três heróis sobreviventes pós-guerra, reformularam-se criando uma imagem mais amena, o chamado estilo americano.

Já na década de 1960, e com o possível retorno dos super-heróis, Stan Lee, padrinho dos heróis modernos, juntamente com Jack Kirby criam o supergrupo Quarteto Fantástico. Tal grupo era composto por pessoas normais que adquiriram poderes acidentalmente, e tinham conflitos internos. Foi neste grupo que pela primeira vez retratou-se um herói que não queria ser herói: o Coisa. Ainda nesta década, agora denominada Marvel Comics, a casa das ideias entra na era moderna dos quadrinhos e apresenta um novo anti-herói, o Incrível Hulk. O medo causado pelos testes nucleares dá ênfase à criação de um personagem vítima de uma explosão atômica que o



A vida cotidiana dos jovens e seus problemas representados em O Homem Aranha. Marvel Comics.

transforma em uma criatura fora de controle. Um personagem que tinha como principal vilão as forças armadas, conquista um público diferente, jovens que cresceram questionando a autoridade. Percebendo o novo tipo de leitores, Stan Lee cria um herói realmente jovem, ainda adolescente, com problemas relacionados à família, escola e garotas, demonstrando toda sua sensibilidade e franqueza perante o mundo. Este novo modelo de herói veio contradizer a imagem de que super-heróis são adultos e não têm defeitos ou fraquezas. O Homem-aranha era assustadoramente humano, o que fazia com que as pessoas se identificassem e talvez por isso tenha alcançado altíssimos índices de vendas.

A identificação do público leitor com os heróis dos quadrinhos ficou ainda mais evidente com a criação do que talvez seja a maior in-

terpretação e denotação do multiculturalismo nas HQ, o grupo mutante X-men. Formado por pessoas que descobrem suas habilidades mutantes na puberdade, os X-men são discriminados pela sociedade mesmo sendo pessoas de bom caráter. A essência do grupo está na identificação não só do público estadunidense, como também de todos aqueles que têm diferenças étnicas, sociais e até corporais. É uma história de preconceito, de pessoas odiadas por serem diferentes. Eles demonstram a metáfora sobre o direito das pessoas de viver e de existir e a ideia de ser ao mesmo tempo perseguido e especial é muito poderosa. Negros, gays, mulheres, nerds e deficientes físicos encontram nos X-men a identificação que procuravam e uma maneira de se sentirem mais aceitos até por si mesmos.

O personagem Professor Xavier, líder do supergrupo X-men, é portador de deficiência física. Há personagens de diversas etnias:



Professor Xavier e os X-men em versão cinematográfica. Marvel Comics.

Tempestade é negra e africana, Mancha Solar é brasileiro, Wolverine é canadense; Colossus, de origem russa, recebe uma abordagem diferente na série *Ultimate* dos X-men, o público descobre que o gigante de aço é gay.

Toda explicitação do desenvolvimento histórico dos quadrinhos demonstrado acima, serve para relatar como surgiu e desenvolveu-se a abordagem multicultural nas HQ. O que a princípio se afastava do contexto humano, com foco em heróis perfeitos, foi se modificando até se tornar cada vez mais próximo dos leitores, fazendo com que estes acreditassem ser parecidos com seus ídolos. Além disso, a Marvel Comics fez com que pessoas de diferentes contextos se vissem através de seus personagens e identificassem em si mesmas características únicas e especiais, fazendo-as enxergar que mesmo as pessoas sendo diferentes podem viver harmonicamente. Neste caso, fica comprovado a existência de hibridismo cultural nas histórias em quadrinhos principalmente na editora Marvel Comics e o qual este fenômeno é importante também neste segmento das artes.



Colossos e a homossexualidade representada nos quadrinhos.
Marvel Comics

Referências

ALVES, Erinaldo do Nascimento. *Interculturalismo e estética do cotidiano: uma proposta em defesa da arte como experiência estética*. Tese de Doutorado, 2005.

A máquina do tempo. Documentário exibido em The History Channel.

CANEN, Ana. *Relações raciais e currículo: reflexões a partir do multiculturalismo*. Cadernos PENESB-Rio de Janeiro, 3. disponível em: www.uff.br/peteconomia/pages/textospage/brasil/relacoesraciaisecurriculo-001frame004.htm, acesso em: 21 abril 2008

ITAUCULTURAL. *Multiculturalismo*. In www.itaucultural.org.br, acessado em 16/05/2005.

Marvel Comics. www.marvel.com.

PATATI, Carlos e BRAGA, Flavio. *Almanaque dos Quadrinhos*. 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.