Revista África e Africanidades, Ano XVI, ed. 47-48, ago. a nov. 2023 – ISBN 1983-2354
www.africaeafricanidades.com.br

Os olhos não veem: A construção de personagens negros nas animações contemporâneas.

Milton João de Souza neto[1]
Annelise Nani da Fonseca[2]

Resumo: A presente pesquisa busca realizar uma revisão bibliográfica a respeito dos estudos sobre a criação de personagens, com o intuito de relacionar a análise com base na semiótica de Charles S. Peirce (1975) com a construção de personagens de animações infanto-juvenis contemporâneas, cuja tessitura dos personagens seja antirracista. O trabalho emprega os critérios da Semiótica Peirceana e *Affordance* a partir da perspectiva que Don Norman (2013) descreve, que é a relação entre objeto e a pessoa, trazendo acessibilidade para comunicar claramente as propriedades do objeto e as possibilidades de como ele pode ser usado. Nesse sentido, a pesquisa apontará signos e símbolos relacionados com o processo de arte conceitual (*concept art*) e a premissa da concepção dos personagens em relação às suas animações. Portanto a pesquisa parte do recorte temporal dos anos 1950, fazendo uma breve introdução entre os anos de 1920 à 1950, partindo do foco entre os anos 1951 até os dias atuais. Denotando a temporalidade das animações a partir do recorte geracional.

The unseen eyes: The portrayal of black characters in contemporary animations.

Abstract: *This research aims to conduct a literature review on the creation of characters, with the purpose of relating the analysis based on Charles S. Peirce's semiotics (1975) to the construction of characters in contemporary children's animations whose character weaving is anti-racist. The study employs Peircean Semiotics and Affordance criteria from the perspective described by Don Norman (2013) as the relationship between object and person, bringing accessibility to clearly communicate the properties of the object and the possibilities of how it can be used. In this sense, the research will point out signs and symbols related to the process of conceptual art and the premise of character conception in relation to their animations. Therefore, the research starts from the temporal cut of the 1950s, making a brief introduction between the years 1920 to 1950, focusing on the years 1951 to the present days. Denoting the temporality of animations from a generational perspective.*

[1] Bacharel Interdisciplinar em artes e design pela Universidade Federal de Juiz de Fora, graduando em licenciatura em artes Visuais pela Universidade Federal de Juiz de Fora, ambos no campus Juiz de Fora. contato: milton.souza@design.ufjf.br
[2] Orientadora; Doutora pela Universidade de São Paulo, Docente em Universidade Federal de Juiz de Fora. contato: anne_nani@hotmail.com

Revista África e Africanidades, Ano XVI, ed. 47-48, ago. a nov. 2023 – ISBN 1983-2354
www.africaeafricanidades.com.br

1- INTRODUÇÃO

"O simples ato de olhar está carregado de interpretações"
Charles Sanders Pierce (1975).

A semiótica Peirceana (1975) como ferramenta de análise na construção de personagens é um campo de estudo que se concentra na análise dos significados e das representações atribuídas a personagens em diferentes contextos culturais. nesse sentido, refere-se à investigação dos signos e símbolos, indicados pelas relações sígnicas da tricotomias de Peirce, apresentados como: (1) Ícone: Um ícone é um signo que se relaciona com seu objeto devido a alguma semelhança ou analogia entre eles. Por exemplo, uma fotografia de um limão e um ícone de limão; (2)Índice**:** um índice é um signo que se relaciona com seu objeto por meio de uma conexão contiguidade espacial ou temporal. Por exemplo, o latido é um índice de cachorro, pois o som emitido é proveniente de cachorros, (3)Símbolo**:** um símbolo é um signo que se relaciona com seu objeto por meio de uma convenção ou acordo social. Por exemplo, o termo "denegrir", que é um termo racista recorrente ao dialéto popular brasileiro que pressupõe que estamos sendo difamados, é uma palavra vista como pejorativa, porém seu real significado é "tornar negro". Os signos estão presentes em tudo, o que nos resta é saber interpretá-los. Nesse sentido, a semiótica Peirceana traça pontos sobre o semelhança, a relação e o acordo social sobre o objeto, como diz o modelo a seguir:

Figura 1: Triângulo de objeto de Peirce

fonte: imagem recortada da Apostila Semiótica (usp.br)

Bem como, os símbolos são a categoria mais importante dos signos, de acordo com Peirce, pois são a base da linguagem humana e de outros formatos de comunicação social. Distinguidos como: (1) Símbolos icônicos: símbolos que são semelhantes ao objeto, por exemplo, a fotografia de uma goiaba e a fruta. (2) Símbolos arbitrários: símbolos que são convencionalmente acordados para representar um objeto ou ideia, como a palavra "paz" em inglês. Nesse sentido, Peirce definiu um signo como algo

que representa algo ou alguém em algum contexto, e a escolha do tipo de signo depende da relação entre o signo e o objeto que ele representa.

Em muitas contextualizações culturais em torno da representação dos personagens negros, têm sido retratadas de maneiras negativamente estereotipadas, caracterizando os personagens como subservientes aos personagens brancos, ou seja, estereotipos associados a violência, pobreza, ignorância, preguiça, animalizações, hipersexualizismo, vilanizadas, pobres, desocupadas, indolentes entre outros, utilizando ester marcadores visuais e comportamentais como parâmetros para representação visual, perpetuando o racismo.

A análise semiótica pode ajudar a desvendar as estratégias discursivas e simbólicas utilizadas para construir essas representações negativas, bem como para desafiar e subverter esses estereótipos. Por exemplo, um estudo semiótico pode analisar a linguagem utilizada para descrever personagens negros em diferentes obras literárias ou cinematográficas, investigando como os autores utilizam certos termos ou expressões para construir uma imagem positiva ou negativa desses personagens. Também, possibilitando a análise da representação visual, ou seja, a cor da pele, o cabelo, as roupas, entre outros para transmitir significados e valores culturais. Por exemplo, a representação de personagens negros com cabelo crespo e desarrumado em contraposição aos personagens brancos com cabelos lisos e arrumados pode transmitir a mensagem de que a aparência natural dos negros é inadequada ou inferior.

Com metodologia de caráter analítico e documental, fundamentada nesta pesquisa, vertentes teóricas que abordam a construção da cultura visual não apenas em sua imanência[3], mas também em sua dimensão pragmática[4], examinando as simbologias sobre a historicidade da construção do concept art, desvendando as estratégias discursivas e simbólicas utilizadas para perpetuar a discriminação racial e oferecer alternativas mais justas e igualitárias.

Nessa linha, estudos para a construção deste artigo foram baseados nas pesquisas de Nobu Chinen (2013), Valdinei José Arboleya(2013), Wellington Oliveira dos Santos

[3] [Filosofia] Característica do que faz parte da essência de alguma coisa em oposição à existência (real, imaginária ou fictícia). (dicio.com)
[4] [Filosofia] Que se refere ou pertence ao pragmatismo; que tem o valor prático como critério de análise. (dicio.com)

(2018) e Vasconcelos (2019). Além disso, este estudo também se pautou na contribuição de Paula Inez Cunha Gomide (2002), que aborda sobre o consumo de televisão -atualmente análogo à mídias digitais- com relação entre o público infanto-juvenil com o consumo midiático na psicologia. Paralelamente, este estudo estruturou-se mediante a curadoria de obras eivadas de racismo estrutural, dívidas, com base na cronologia, em quatro grupos. A opção de por um quadro comparativo sobre estas obras possibilitou mapear, de maneira analitica, a construção dos personagens em suas origens, ancestralidade, contexto social e protagonismo, sobretudo, a projeção de obras, com o objetivo de analisar o racismo recreativo sobre animações do século XX até a contemporaneidade.

Abordando os primeiros parâmetros de análise de Nobu Chinen, investigando 3 personagens icônicos nas animações contemporâneas, com foco na construção do personagem, desde a suas origem até as atualizações entre 1950 e 2022, a seleção de personagens aborda critérios de representatividade em diversos aspectos, sendo eles: (1)Mammy Two Shoes (Tom e Jerry, 1952); (2)Pantera Negra (1962); (3)Jeremias, Turma da Mônica (1972), ilustrados nas imagens a seguir:

Figura 2-Mammy Two Shoes

Fonte: jim crow museum

Figura 3-Pantera Negra

Fonte: Fantastic Four-#52:06

Figura 4-Jeremias

Fonte:site Mônica fandom

A seleção destes personagens vieram pela percepção de representatividade em diversos contextos geracionais, como a relação da falta de identidade trazida pela Mammy, a representação da Monarquia Negra, por Pantera Negra, e a representatividade infanto-juvenil por Jeremias. Por fim, a pesquisa conclui que a representatividade, concept art, racismo, estereótipos e a cultura visual são pontos importantes a serem debatidos e estudados no processo de criação de personagens.

2- REPRESENTATIVIDADE

"Em tempos de crise, os sábios constroem pontes, enquanto os tolos constroem muros" (T'Challa, Pantera Negra - 2018)

O presente estudo tem como objetivo traçar signos e símbolos sobre personagens negros em torno do consumo midiático desde a primeira infância, abordando o contexto geracional de consumo de mídias através de produtos eletronicos. No contexto pós-colonial, estudos foram levantados por Benjamin Spock (1987), pediatra americano renomado em comunicação pessoal(1999) que diz:

> "Até que a televisão venha a ter programas interessantes e úteis para as crianças, os pais podem simplesmente se livrar do aparelho. Isto evitará que seus filhos sejam brutalizados pela violência e que se tornem passivos por longas horas de imobilizada atenção". (SPOCK, Benjamin 1999)

Nesse contexto, os primórdios da televisão americana -após o início da comercialização- na primeira geração de animações após o surgimento da transmissão televisiva no início do século XX (PEGORARO, 2016), a maior preocupação na construção de "desenhos animados" era o entretenimento visual, ou seja, fazer com que as pessoas consumidoras dessas mídias se enxergassem em momentos que vivenciaram no dia-a-dia, por exemplo, na rotina de trabalho ou nas diversões noturnas. Tal como, personagens como Mickey Mouse e Betty Boop foram muito conhecidos nesse período, pois ilustravam essa vivência estadunidense. Entretando, nota-se a coexistência de obras eivadas de estereótipos em face aos personagens negros por meio da arte conceitual (processo de pré-criação de personagens, cenário, objetos, entre outros) e/ou texto verbal no mercado editorial contemporâneo, aquelas cujas caracteristicas predominantes são estereotipadas e negativas, associados a traços como violência, pobreza, ignorância, racismo, procrastinação, entre outros.

figura 5- Quadro comparativo sobre personagens negros e brancos.

Por fim, este estudo busca de analisar os simbolos e signos da criação e construção de personagens negros nas animações sob uma perspectiva identitária, isto é,

transpassar os limites entre representatividade e esteriótipização sobre a criação de personagens negros na contemporâneidade.

3- RECORTE TEMPORAL SOBRE A CONTEXTUALIZAÇÃO IMAGÉTICA

Antes de analisar as animações, se faz necessário um recorte sobre o abolicionismo, período este demarcado pela queima de documentos relativos a escravidão sobre a entrada e saída de compras e vendas de indivíduos escravisados, em 1890, a comando de então Ministro da Fazenda e da República, Rui Barbosa, para se assegurar de uma possível vingança vinda dos fazendeiros e senhores de engenho sobre o império pela lei Aurea. Ainda mais, perpetuou-se o ditado popular "para inglês ver", onde o império português passa uma imagem de país perfeito, ou seja, um país igualitário e sem pessoas escravizadas. Nesse sentido, uma visão esquizofrênica no século XIX na sociedade brasileira é ocasionada, Laurentino Gomes (2022) diz:

> [...] Um grande e constrangedor silêncio habita a maior parte dos arquivos brasileiros e coloniais e, sobretudo, dos nossos manuais e livros didáticos. Neles, enquanto os registros de atos empreendidos pela população branca estão por toda parte, as referências acerca da imensa população escravizada negra que viveu no país, desde meados do século XVI até praticamente o fim do século XIX, são bem escassas.(GOMES; LAURIANO; SCHWARCZ, 2021)

Nesse contexto, analisar a contextualização da construção dos personagens de gerações de animações pode ajudar a entender como são construídos e representados em diferentes épocas, bem como na evolução cultural e social. No primeiro recorte, que teve seu início no final do século XIX e início do século XX (PEGORARO, 2016),os personagens de animação eram frequentemente estereotipados,ou seja, traziam consigo traços arredondados com a imagem noturna americana, com muitas festas e sexualização, com ênfase no entretenimento visual. Como nas imagens a seguir de Betty Boop (Fleischer,1930):

Figura 6- Betty Boop

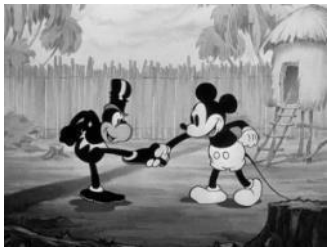
Fonte-Boop-Opp-a-Doop (1932)

Figura 7- Betty Boop

Fonte-When My Ship Comes In (1934)

A construção com os traços arredondados, de acordo com a Sinestesia de John Locke (1690), é uma das ferramentas utilizadas na construção dos personagens, pois, o formato circular ou mais arredondados trazem a percepção de segurança, infantilidade, fraqueza e delicadeza (MALHERBI, Milena Schroeder, 2018). Logo, personagens como Mickey Mouse, criados por Floyd Gottfredson (1928) se tornaram um ícone da cultura popular americana e Betty Boop, por Max Fleischer (1930), conhecida por sua sensualidade e humor irreverente. Nessas animações, a construção dos personagens negros eram frequentemente estereotipados como animais e ignorantes,simplistas e racistas, como na imagem a seguir de Mickey Mouse Cannibal Capers (1930):

Figura 8- a representação do Negro em Mickey Mouse



Fonte- Mickey Mouse-Cannibal Capers (1930)

4 - MAMMY TWO SHOES

Demarcada como uma mistura de humor e drama, a década de 30 nas animações trouxe representações de negros de mandeira estereotipáda, ou seja, frequentemente retratados como servos ou ajudantes subservientes de personagens brancos. Um exemplo emblemático desse tipo de personagem é a Mammy Two Shoes, secundária da animação Tom e Jerry, criados em 1940 por William Hanna e Joseph Barbera. Mammy teve sua construção inicial com estereótipos raciais e subserviência, ou seja, era ridicularizada para o entretenimento a partir do racismo recreativo (MOREIRA, 2019), referenciada a seguir:

Figura 9 - Mammy Two Shoes

Fonte- site Jim Crow Museu

Figura 10- Mammy Two Shoes e Tom

Fonte- site SBS News

Bem como, nota-se que Mammy é uma empregada doméstica negra com os traços estereotipados (características físicas, dialeto 'estrangeiro', pois denotavam como para trazer o humor racista na grande mídia. Embora Mammy tenha aparecido somente em 19 episódios, seu nome não era citado nos momentos em que ela apareceu A construção do personagem Mammy Two Shoes, aborda muitos significados intrínsecos a semiótica Peirceana(1975), podendo ser relacionada à construção do personagem com diversos significados. Charles Sanders Peirce(1975) é um dos fundadores da semiótica, uma teoria que examina os signos

e seu significado em várias disciplinas, incluindo a literatura. Em relação a Mammy, é possível fazer conexões com a semiótica peirceana(1975) em três níveis: o ícone, o índice e o símbolo.

No nível do ícone, Mammy é representada por ser nervosa e autoritária, contudo, a representação do enquadramento da personagem é algo que reverbera somente a personalidade dela, não dando uma identidade, anteriormente apresentado na figura 7 e 8. Essas características dão humor ao personagem, contudo, tais atributos são estereótipos racistas, pois reverbera o argumento apontado no livro Racismo Recreativo, por Adilson Moreira(2019), destacado a seguir:

> É muito comum ouvirmos o argumento segundo o qual produções culturais que reproduzem estereótipos raciais não são discriminatórias porque promovem a descontração das pessoas. Isso sempre ocorre durante discussões sobre a representação de minorias raciais em programas humorísticos.(MOREIRA, Adilson. Racismo Recreativo, p. 18. 2019).

No nível índice, Mammy é apresentada como a empregada doméstica que cuida da casa onde Tom e Jerry vivem, um personagem sem história para ser explorada, somente com a função de cuidar da casa e partir com agressões -em meio humorístico- ao personagem principal. Esses traços índices ajudam a construir a identidade de Mammy Two Shoes, enfatizando a relação de racismo estrutural (ALMEIDA, 2019) na sociedade ocidental, abordado por Silvio Almeida, no livro Racismo Estrutural.

> Por fim, no nível símbolo, Mammy two Shoes é tida como personagem coadjuvante humorística, ou seja, não está na animação para criar maiores narrativas ou histórias para a construção da performance criada para Tom e Jerry, mas sim, para preencher espaço com embromação. Visando o fato do seriado possuir 197 episódios e a personagem só apareceu em 19, de acordo com site Adorocinema.com.

5- T'CHALLA, KILLMONGER E WAKANDA

Na terceira geração de animação, que começou na década de 1951 e se estendeu até a década de 1990, personagens negros eram retratados de forma mais diversa, mas ainda assim em geral eram sucundários e pouco desenvolvidos. Porém, os personagens de animação começaram a refletir a diversidade cultural e étnica, com a introdução de animações como: Os Flintstones(1960) e Os Jetsons (1962) retratados nas imagens a seguir:

Figura 11- Os flintstones

Fonte- revista Veja,Yabba Dabba Doo

Figura 12- Os Jetsons

Fonte- site: Tilt UOL

Esse período foi marcado por uma maior experimentação estética e narrativa, com animações como Pantera Negra (1966) pela Marvel, criado por Stan Lee e Jack Kirby, Ororo Munroe, a Tempestade criada por Len Wein e Dave Cockrum e Jeremias (1975), por Mauricio de Sousa (1960).

Figura 13 - Pantera Negra.

Fonte- HQ quarteto fantástico#52

Figura 14 - Jeremias.

Fonte- monica.fandom.com

Pantera Negra (1966) teve sua primeira aparição nas HQ's de Quarteto Fantástico #52, com a premissa de ser um anti-herói, contudo, sua aparição foi tão emblemática e aceita pelo público que Stan Lee e Jack Kirby introduziram no Universo Marvel dois novos personagens: T'challa, o rei de Wakanda[5], mais conhecido como Pantera Negra e o vilão Ulysses Klaw, o Garra Sônica (que se torna inimigo principal do rei por querer se apropriar do metal precioso que Wakanda possui, o Vibranium).

Pantera Negra, ao longo das décadas, viria a tornar-se um conhecidíssimo herói, aceito por grande parte do público consumidor das HQ's, ganhando um extremo desenvolvimento narrativo e ancestralidade, com marcadores culturais e identitários relativos a religiões de matriz africana, principalmente o Iorubá, ou seja, há uma relação de muito respeito entre entidades religiosas e a natureza. Logo, traz à tona uma das primeiras aparições do pensamento afrofuturista, que significa descrever criações artísticas futuristas fictícias para população negra, assim como com personagens brancos, por exemplo, o personagem Superman, super-herói com fenótipos brancos vindo de Krypton um planeta de outra galáxia.

O retrato da relação ancestral entre a savana africana, as tecnologias avançadas - com foco no continente europeu no período de lançamento das HQ's (1966) - e as monarquias que deram origem aos reis e rainhas panteras negras, foi a base para a criação do universo de Wakanda, trazendo o primeiro personagem emblemático negro nos quadrinhos. Até então, não havia personagens negros com tal protagonismo no universo Marvel. "Black Panther" (MARVEL. 1966), originalmente conhecido, teve erroneamente seu nome referenciado ao Partido dos Panteras Negras[6] (1966), sendo renomeado como "Black Leopard" quando ocorrido. Segundo Lee (1966), o nome não foi aprovado pelo público consumidor das HQ's, tendo que voltar ao nome original.

Nesse sentido, a relação entre o partido e o personagem abre espaço para o questionamento de contradição, pois, o partido tinha uma visão revolucionária ao período de criação em novembro de 1966, tendo lutas paralelas com movimentos sociais contra o governo. Já a história do personagem transpassa essa relação, enquanto o país fictício trouxe uma visão sobre afrofuturismo, ainda carrega símbolos imperialistas, ou seja, ao invés de lançar-se numa empreitada contra o mundo imperialista principalmente sobre os países colonizadores se mantém em um regime imperial.

[5] Wakanda é um reino fictício da África

[6]SciELO - Brasil. O Partido dos Panteras Negras. Disponível em: < SciELO - Brasil - O Partido dos Panteras Negras O Partido dos Panteras Negras> Acesso em:18/05/2023.

Todavia, em 2018, o filme "O Pantera Negra" ganhou diversos prêmios[7], por consequência, relações da negritude contra o racismo, vieram a ser de forma mais intensa pautas em jornais, rádios, *podcasts,* revistas, entre outras mídias sociais, visando pontos importantes sociais como as relações interpessoais entre os povos africanos, a religiosidade, a ancestralidade, a cultura e os costumes. Abordando assim, os questionamentos sociais sobre etnocentrismo e etnocídio apontado por Leví-Strauss:

> [...]Nada mais existe a fazer: a civilização já não é aquela flor frágil que se preservava, que se desenvolvia penosamente em alguns recantos abrigados dum terreno rico em espécies rústicas, ameaçadoras, sem dúvida, por sua vivacidade, mas que permitiam também variar e revigorar as sementeiras. A humanidade se instala na monocultura; ela se prepara para produzir a civilização em massa, como a beterraba. Seu trivial só apresentará esse prato (LÉVI-STRAUSS, 1957/1955, p. 32).

A beterraba nesse sentido traz um valor metafórico. O autor exemplifica-a como representativa a partir de uma certa forma de vida: a civilização em "massa", industrial, moderna, etc. Nesse sentido, a civilização apresentada em Pantera Negra, Wakanda, perpassa uma civilização isolada e ameaçada, ou seja, mantinha o regime imperialista, onde se há um rei, uma rainha, um guarda real, o exército, a população classe média soberana e a população pobre.

Contudo, a trama trouxe dois pontos de crítica social sobre as relações pré e pós coloniais, a visão de expansão do conhecimento, a recaptação da população negra "não pertencente" aos países pelos quais nasceram e ao Êxodo-social (pesando sobre decoloneidade), pelo qual a visão do antagonista Erick Killmonger trouxe contrapondo o pensamento do rei T'challa e sua família. Erick traz as relações da diáspora negra[8], um dos aspectos que não só acrescentou complexidade ao personagem, mas também o aproximou da realidade dos afro-americanos, o sentimento de não pertencimento ao país onde nasceram e aos ancestrais.

Também é compartilhado por muitos espectadores que tiveram a experiência da diáspora em seus próprios países, exilados da população já existente. Em contrapartida, o pensamento de proteção e acolhimento vindo da monarquia wakandana, traz o questionamento sobre a preservação da cultura existente e a não desapropriação cultural miscigenada, onde ocorrem choques culturais por consequência do etnocentrismo.

[7]EXAME- As vitórias históricas de "Pantera Negra" no Oscar. Disponível em: < As vitórias históricas de "Pantera Negra" no Oscar | Exame> Acesso em:18/05/2023.
[8] dispersão de um povo em consequência de preconceito ou perseguição política, religiosa ou étnica.

Outra observação no filme é a forma como Wakanda vê o mundo exterior partindo da visão isolacionista[9]. A partir dessa perspectiva, revelar a verdade sobre seu país poderia levar ao seu colapso, pois outros países tentaram travar uma guerra contra a monarquia Wakandana e destruir o "estilo de vida Wakandano". O medo da influência externa pode ser visto na pesquisa do historiador Peter Burke (2003), que argumenta que na atual era de globalização, nenhuma cultura pode se isolar do resto do mundo. Diante desse fato, que o autor considera irreversível, são vários os cenários possíveis para o futuro da cultura mundial. No caso de Wakanda, relacionado a esse medo, o futuro possível parece próximo ao chamado cenário "Código hegemônico" análogo com o pensamento de Ana Mae Barbosa, ou seja, normas e valores culturais dominantes das pessoas, perpetuado através do tradicional ensino de artes, reproduzindo uma única visão de mundo.

para Barbosa, o ato de romper com o código hegemônico significa explorar um vasto espaço de pluralidade de experiências, conhecimentos e expressões culturais, fazendo com que todo estudante se sinta valorizado e tenha representatividade em seus processos educacionais, pois tal postura desafia as estruturas de poder, buscando promover uma sociedade mais justa, igualitária e democrática. A construção do personagem T’challa aborda muitos significados que podem ser analisados a partir da semiótica Peirceana(1975) em três níveis, o ícone, o índice e o símbolo, conforme será demonstrado a seguir:

No nível do ícone, T’challa é representado por ser corajoso, forte e com habilidades sobre-humanas, traje tecnologicamente avançado e o misterioso reino de Wakanda para chamar de lar. Essas caracteristicas fazem dele um ícone para os fãs da Marvel, trazendo a representação de heróis negros que inspiram muitos a querer ser. No nível índice, T’challa é apresentado como um personagem que tem uma história única, com o passado cheio de riquezas ancestrais - a ancestralidade com cunho religioso, onde há relação entre natureza e espiritualidade - e a linhagem Real. Esses traços índices ajudam a construir a identidade de T'Challa como um personagem completo, com motivações e desejos que fazem sentido em seu contexto.

Finalmente, no nível do símbolo, T'Challa é visto como uma representação de temas maiores, como justiça, igualdade e tradição. Esses temas são incorporados na história de T'Challa e em seu papel como rei de Wakanda, tornando-o um símbolo maior de virtudes importantes. Essas características individuais formam a base de sua personalidade e moldam suas motivações e necessidades para atender às suas circunstâncias únicas. T'Challa é mais do que apenas um personagem.

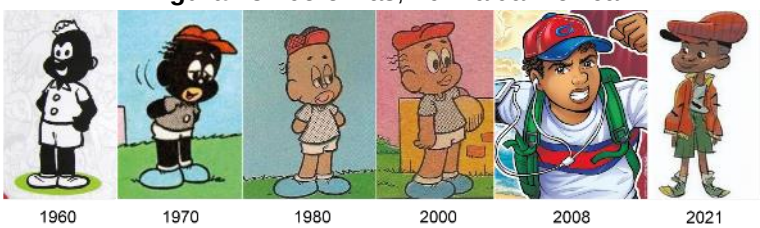
[9] Política de um país que se isola de outros países. ISOLACIONISMO.<Dicio, dicionário porguês online, 2023. Disponível em: Isolacionismo - Dicionário Online de Português>.19, maio de 2023.

Por certo, o personagem carrega um símbolo de justiça, igualdade e tradição. Seu papel como rei de Wakanda e sua história pessoal incorporam esses temas importantes, aumentando sua importância como representação de ideais utópicos, com isso, o personagem se torna atraente, humano, complexo, singularizado, vinculado a uma ancestralidade, a um território, a uma cultura, a uma narrativa diferente da do sequestro e escravização dos povos que durante muito tempo foi hegemônica, contribuindo para a cristalização de valores negativos vinculados à existência preta. Assim, a aplicação da semiótica por Peirce (1975) fornece uma perspectiva valiosa em um estudo cuidadoso do desenvolvimento do personagem ficcional, incluindo T'Challa.

6- JEREMIAS, TURMA DA MÔNICA.

Jeremias é um dos personagens mais icônicos da Turma da Mônica. Criado pelo cartunista Mauricio de Sousa em 1960 (FANDOM, Monica. c2023), o personagem é um jovem negro que representa a diversidade étnica e cultural brasileira. Sua construção como personagem trouxe diversas perspectivas, envolvendo elementos da cultura afro-brasileira, da semiótica peirceana(1975) e da teoria da affordance.

Figura 15 - Jeremias, Turma da Mônica



fonte: Site monica.fandom

A construção do personagem Jeremias foi um processo cuidadoso, que envolveu muitas referências à cultura negra brasileira. Desde o nome, que remete ao profeta bíblico Jeremias BUHR, (RAINER, 2017), que pregava a justiça social[10], até o cabelo crespo, que era um símbolo da luta pelos direitos civis dos negros nos anos 70. Além disso, ele é um personagem muito ligado à música e à dança, elementos que são muito presentes na cultura afro-brasileira (FANDOM, Monica. c2023).

Outro aspecto importante da construção do personagem Jeremias é a sua representação visual. A construção do personagem Jeremias com análise embasada na semiótica peirceana(1975) com o trabalho do cartunista Mauricio de Sousa, traz na visualidade um personagem que fosse facilmente reconhecido pelo público como

[10] DA SILVA, Airton José. O discurso de Jeremias contra o Templo. **Estudos Bíblicos**, v. 33, n. 129, p. 85-96, 2016.

negro, contudo, quando criado em 1960 o personagem vem com traços estereotipadamente racista, com caracteristicas não humanas, como a falta da feições sentimentais, e a pele sem foco de luz, totalmente pintada com o preto puro, faltando nuances em sua construção, desqualificando-o. Também, criação de maneira simplificada, com traços arredondados ou mais arredondados que trazem a percepção de infantilidade e fraqueza (MALHERBI, Milena Schroeder, 2018)

No entanto, para a arte conceitual, Souza utilizou elementos visuais que são associados à cor da pele, como a cor do cabelo, dos olhos e da roupa. Além disso, o personagem também é representado com traços faciais que são característicos da etnia negra, como o nariz mais largo e os lábios mais grossos, entretanto, de maneira estereotipada, ou seja, mais próximos de características animalizadas pela desproporção, como os lábios de alguns primatas. características essas que são estereotipadas. De acordo com Prof. Dr. Nobu Chinen (2013):

> "No processo de construção de sua identidade, o indivíduo adota o referencial de que dispõe, pois sendo o modelo dominante e consensual, passa a ser o ideal buscado, mesmo que não corresponda à sua realidade. Esse é um problema particularmente grave quando se trata de crianças e adolescentes, cuja elaboração da personalidade pode entrar em choque com os padrões de cor, credo ou valores de seu grupo."

Na concepção do processo criativo, Souza vem melhorando o aspecto emblemático da construção do Jeremias, deixando-o menos estereotipado ao decorrer dos anos. Em 2018 nasceu a primeira HQ do personagem Jeremias, livro que faz parte da coleção *Graphic* MSP, revistas com cada personagem da Turma da Mônica relacionadas à maioridade. O intuito dessas HQ é abordar temas pertinentes à sociedade, saindo da narrativa de mundo ideal pelo qual o personagem secundário, Jeremias, da Turma da Mônica passou durante toda a história dos gibis. O livro Jeremias - Pele, escrito por Rafael Calça e Jefferson Costa (2018) traz a representação do cotidiano do indivíduo negro na sociedade brasileira, abordando temas não romantizados pela mídia como o mundo ideal, citado por Mauricio Souza no seu relato pessoal:

> "[...]Quando o Sidão (Sidney Gusman, nosso editor) me propôs, com seu entusiasmo característico, um Graphic MSP que abordasse o sério problema do racismo desde a infância, imediatamente aprovei a ideia. Nas minhas historinhas, o Jeremias sempre viveu num ambiente ideal, no qual eu acredito, em que todos convivem em harmonia, independentemente da cor da pele. Mas sei que infelizmente, não é assim na vida real"

O livro Jeremias - Pele, o primeiro de duas[11] HQ's criadas por Rafael Calça em 2018, traz uma significativa construção da ancestralidade negra. Abordando temas muito sensíveis quanto a introdução da história negra nacional para a educação infantil, de uma maneira não romantizada, como o do período escravagista, que perdurou do início do século XVI até 1888. O livro traz de uma maneira simples e introdutória a relação da descendência de muitos indivíduos brasileiros. Logo, este tema introduzido a HQ pelo questionamento de Jeremias aos seus pais sobre a descendência da família, é respondido por sua avó, nesta imagem:

Figura 16- Jeremias questionando sua ancestralidade.

Fonte - Jeremias. Alma. 2018

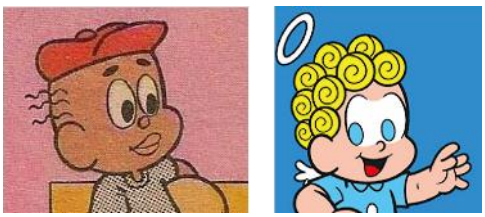
Por fim, alinhando a construção evolutiva do personagem com a Semiótica Peirceana(1975), fazer conexões em três níveis, o ícone, o índice e o símbolo, conforme será demonstrado a seguir:

No nível ícone, a representação visual: a aparência física e evolutiva de Jeremias, inicialmente com chapéu em 1960 para cobrir a careca, era sentida por muitos indivíduos negros, pois era melhor manter o cabelo raspado, visando que não havia produtos para o cuidado de cabelos crespos. Seguido de construções mais análogas a tentativas não racistas, porém com uma construção muito duvidosa, pois, enquanto um personagem negro com cabelos crespos é desenhado com fios ondulados para descrever o cabelo crespo e cacheado, o personagem Anjinho, um anjo personagem da Turma da Mônica, cuja tessitura foi criada a partir de concepções da cristandade, onde o anjo é a personificação da perfeição divina (BARBOSA. p. 246), Teve uma

[11] a segunda HQ Novel, Jeremias - Alma, criada em 2020 por Calça, traz a relação da ancestralidade do personagem com a sua família.

relação de oposição, pois é notório que Souza conseguiu fazer símbolos que representassem o cabelo cacheado. Havendo uma discrepância sobre o conceito cultural artístico na construção de ambos os personagens. Havendo então, a estereotipação racista em comparação de Jeremias com Anjinho. Podendo ser comparados a partir do quadro a seguir:

Figura 17- Quadro comparativo entre Jeremias e o Anjinho



Fonte: site Monica Fandom

No nível índice, o nome: O nome "Jeremias" tem origem bíblica, nascido em uma família de sacerdotes e pregou ao reino de Judá por aproximadamente 40 anos, “pregando contra a idolatria e a imoralidade”, nesse sentido, o personagem Jeremias atualmente, aborda em suas HQ’s uma narrativa próxima ao que consideraremos “normal” na sociedade, que é o questionamento sobre o contexto histórico brasileiro, construído a partir da esfera racista e escravista por séculos no Brasil. Finalmente, no nível do símbolo, Jeremias é visto como uma criança que vive no imagético perfeito de Maurício de Souza(2018), onde não houve intenção de racismo ou qualquer estrutura racista em suas obras, cuja estereotipação do conceito de igualdade racial fosse um tema não existente a sociedade, contrapondo a realidade da maioria da criança preta no Brasil (IBGE, 2017)

Todavia, a análise sobre a construção do personagem perpassa sobre a relação da sociedade com o período em que passa ou passou. Nesse sentido, em 1960 o racismo era muito mais intrínseco a sociedade, conhecido atualmente como racismo estrutural (ALMEIDA, 2019) visando que havia menos de um século da abolição da escravatura, ou seja, a sociedade carregava um fardo ainda mais pesado que os atuais, visando as conquistas atuais com as lutas sociais, ações afirmativas hetero identificadoras, reconhecimento histórico do racismo e reparações histórico sociais provenientes das relações escravocratas.

Assim, a construção do personagem Jeremias é um exemplo emblemático de como a cultura afro-brasileira foi representada de forma negativa e positiva nos quadrinhos brasileiros. A sua criação envolveu elementos da semiótica peirceana e da teoria da

affordance, que permitiram que o personagem fosse facilmente reconhecido como negro pelo público. Além disso, a sua personalidade e os seus interesses também refletem a diversidade cultural do Brasil, o que faz dele um personagem ainda mais importante e representativo.

8-CONCLUSÃO

A criação de personagens aliada com a semiótica peirceana no contexto das animações, quando utilizada de modo a criar identidades, traz consigo um peso histórico muito delicado, a fim de relacionar diversas culturas e relações sociais. Mammy Two Shoes prova que a estereotipação dos personagens é algo preconceituoso, visando as relações de entretenimento com cunho racista, abordado também em outras animações como Mickey Mouse, Pica-Pau, entre outros. Entretanto, a evolução do concept art relacionado a cultura visual trouxe evoluções mais detalhadas e com maior preocupação sobre a estereotipação, como trazido para este estudo o Pantera Negra, que prova que mesmo um personagem criado para o entretenimento pode possibilitar a reflexão sobre a diáspora negra e o afrofuturismo. Também sobre a evolução cautelosa do concept art sobre o personagem Jeremias, da turma da Mônica, onde sua evolução trouxe em pauta discussões sobre a importância da narrativa sobre a história dos personagens, o primeiro contato da criança negra sobre o racismo, os estigmas sociais, e a ancestralidade.

Neste artigo, ao focar nestes 3 personagens, a intenção foi dar destaque ao modo que os personagens negros são referenciados sobre a falta de identidade, o protagonismo e a relação infanto-juvenil negra da periferia. Parte-se do pressuposto de que o olhar e saberes dos negros periféricos dos grandes centros urbanos, atravessando por formas de racismo e outras violências, tem muito a oferecer no debate acadêmico sobre as relações raciais, a criação de personagens racializados, e a cultura visual relacionada ao concept art.

REFERÊNCIAS:

ARBOLEYA, Valdinei José. O negro na literatura infantil: apontamentos para uma interpretação da construção adjetiva e da representação imagética de personagens negros. **Geledés**, 2013.

BARBOSA, Rosemary Evaristo. A presença do discurso religioso nos quadrinhos da turma da Mônica. p. 246.

BUHR, João Rainer. o sofrimento de Jeremias. **Revista Batista Pioneira**, v. 6, n. 2, 2017.

CHINEN, Nobu. A construção do preconceito na representação dos negros nos quadrinhos. **9ª Arte (São Paulo)**, v. 2, n. 2, p. 74-90, 2013.

Calça, Rafael, Graphic MSP: **Jeremias**: pele/ roteiro por Rafael Calça; arte por Jefferson Costa - Barueri, SP : Panini Brasil, 2018.

Os signos e a semiótica. Conexões expandidas, UFJF. 2019. Disponível em: URL<Conexões Expandidas (ufjf.br)>. Acesso em 05 de Abril de 2023.

CRÍTICA | QUARTETO FANTÁSTICO #52, 53 E 56 [PRIMEIRA APARIÇÃO: PANTERA NEGRA, ULYSSES KLAW E GARRA SÔNICA]. Plano Crítico. 2018. Disponível em: URL <Crítica | Quarteto Fantástico #52, 53 e 56 [Primeira Aparição: Pantera Negra, Ulysses Klaw e Garra Sônica] - Plano Crítico (planocritico.com)>. Acesso em 12 de Abril de 2023.

DA FONTOURA23, Elise Teixeira; DA ROSA24, Russel Teresinha Dutra. O corpo humano no ensino de ciências: possibilidades para a educação das relações étnico-raciais22. **Dossiê educação das relações étnico-raciais nas ciências da natureza, exatas e suas tecnologias**, p. 134, 2021.

DOS SANTOS, Wellington Oliveira. Identidade negra, relações étnico-raciais na diáspora e o filme Pantera Negra:: para uma discussão educacional. **Revista de Estudos Universitários-REU**, v. 44, n. 1, 2018.

EJ, Ana Elisa P. Poubel Telma; GARONE, Valente Priscilla MC. **O processo semiótico de criação de um personagem de jogo.**

GOMES, Laurentino, **Escravidão**- Volume 3: Da Independência do Brasil à Lei Àurea, 2022.

GOMIDE, Paula Inez Cunha. Crianças e adolescentes em frente à TV: o que e quanto assistem de televisão. **Psicologia argumento**, v. 30, n. 19, p. 17-28, 2002.

MOREIRA, Adilson. Racismo Recreativo, 2019.

PEGORARO, Celbi Vagner Melo. **Animação e quadrinhos Disney: Produção cultural no início do século XXI**. 2016. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

Semiótica, teoria e classificação dos signos. USP, c2023. Disponível em URL<Apostila Semiótica (usp.br)> acesso em 05 de Abril de 2023.

Vasconcelos, W. G. I., Sousa, A. F., & Salmito, R. R. (2019). Muito Além De Wakanda: um estudo acerca dos aspectos cultural e identitário no filme Pantera Negra. *RELACult - Revista Latino-Americana De Estudos Em Cultura E Sociedade*, *5*(5). https://doi.org/10.23899/relacult.v5i5.1608

Pretos ou pardos estão mais escolarizados, mas desigualdade em relação aos brancos permanece. IBGE. Censo Agro 2017. Disponível na URL: <IBGE | Censo Agro 2017 | Pretos ou pardos estão mais escolarizados, mas desigualdade em relação aos brancos permanece> Acesso em 21 de Maio de 2023.