

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Instituto de Ciências Humanas
Curso de Licenciatura em História



Trabalho de Conclusão de Curso

**A RELAÇÃO ENTRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A HISTÓRIA DA ÁFRICA:
O UNIVERSO DO “FANTASMA” COMO RECONSTRUÇÃO DA ÁFRICA**

Maiton Silva da Silva

Pelotas, julho de 2018.

Maiton Silva da Silva

**A RELAÇÃO ENTRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A HISTÓRIA DA ÁFRICA:
O UNIVERSO DO “FANTASMA” COMO RECONSTRUÇÃO DA ÁFRICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Departamento de História do Instituto de
Ciências Humanas da Universidade Federal de
Pelotas como requisito parcial à obtenção do
título de Licenciado em História.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Ricardo Pezat

Pelotas, 2018

Maiton Silva da Silva

**A RELAÇÃO ENTRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A HISTÓRIA DA ÁFRICA:
O UNIVERSO DO “FANTASMA” COMO RECONSTRUÇÃO DA ÁFRICA**

Banca examinadora:

.....
Prof. Dr. Paulo Ricardo Pezat (Orientador)
Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

.....
Prof^a. Dr^a. Ana Inez Klein
Doutora em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

RESUMO

SILVA, Maiton Silva da. A relação entre Histórias em Quadrinhos e a História da África: o universo do “Fantasma” como reconstrução da África. Trabalho de conclusão de Curso – Licenciatura em História. Universidade Federal de Pelotas. 2018.

Esta pesquisa aborda a História da África a partir da análise das Histórias em Quadrinhos (HQs) do personagem Fantasma, de Lee Falk. A problematização parte do recorte temporal de 1936 (ano da primeira publicação) até 1985, concebendo o objeto da pesquisa como um artefato cultural que possibilita uma perspectiva do aspecto sociopolítico do período, em um viés do contexto histórico do autor relacionado com o do recorte temático, a História da África. Assim propõe-se um estudo com este recurso midiático de conteúdo sociocultural que é a HQ, pouco utilizada como ferramenta didática no Ensino de História, agregando a História da África, que caminha neste processo de desconstrução e reconstrução de significados e conceitos após a Lei 10.639/03. Pretendo definir com a análise das fontes elencadas: as representações, os condicionantes e suas mudanças históricas, na perspectiva da História Cultural.

Palavras-chave: História da África – História em Quadrinho – Artefato Cultural

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
CAPÍTULO 1 – ÁFRICA, EDUCAÇÃO E QUADRINHOS	
1.1 – Lei 10.639/2003: uma reflexão no ensino de História	9
1.1.1 – História em Quadrinhos e sua importância na Educação	10
1.2 – Introdução aos Quadrinhos: estrutura e conteúdo	13
CAPÍTULO 2 – CONHECENDO A FONTE: HQs NA ÁFRICA E A CRIATURA DE LEE FALK	
2.1 – Usos da África nos Quadrinhos, Falk e o <i>Fantasma</i>	18
2.1.1 – Criador(es) e criatura	21
2.2 – O <i>Fantasma</i> enquadrado	23
CAPÍTULO 3 – O UNIVERSO DO <i>FANTASMA</i> COMO PERSPECTIVA DA ÁFRICA	
3.1 – Ações políticas na terra do <i>Fantasma</i>	26
3.2 – Períodos históricos e suas problematizações políticas.....	32
3.3 – A ONU e os Direitos Humanos.....	40
3.4 – O aspecto sociocultural: a herança e o espelho.....	43
CONCLUSÃO	50
BIBLIOGRAFIA	52
FONTES PRIMÁRIAS	54
ANEXO	56

INTRODUÇÃO

A pesquisa propõe, através da análise das Histórias em Quadrinhos (HQs) do personagem de Lee Falk, “O Fantasma”, um herói branco e inglês em terras africanas, realizar um estudo problematizando a reprodução de valores e ideais a partir deste artefato cultural compreendendo sua relação com o espaço sócio cultural a que se refere, sendo que, estabelecido um recorte temporal de 1936 a 1985 das publicações, a pesquisa segue a partir do prisma de um problema-chave e suas provocações:

- Como o continente africano é retratado nas fontes (HQ)?
 - a. Seu aspecto sociopolítico é respeitado historicamente? Como se reproduz estas especificidades de forma imagética e visual nos quadrinhos?
 - b. Em sua idealização estão intrínsecos elementos do contexto histórico do autor da HQ?
 - c. O recorte temporal proporciona a interpretação de indícios de mudanças do autor na abordagem do continente africano nas histórias em quadrinhos elencadas?

A estrutura da pesquisa se dispõe em três capítulos: *África, educação e quadrinhos; Conhecendo a fonte: HQs na África e a criatura de Lee Falk*; e por último, *O universo do Fantasma como perspectiva da África*. O primeiro se divide em dois subcapítulos que envolvem as devidas reflexões sobre o impacto e a importância da Lei 10.639/03 na sociedade brasileira e a educação como matriz dessa desestruturação sociocultural referente ao negro na sociedade, o uso das histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica e ideológica explorando sua linguagem e o poder de comunicação deste objeto cultural. No capítulo 2, relaciono a produção cultural nos quadrinhos envolvendo a temática negra e africana, uma introdução à história de Falk e sua obra, finalizando com uma análise quantitativa das HQs elaborada através de uma tabela. No terceiro capítulo, adentra-se ao objeto da pesquisa em quatro subcapítulos, partindo de uma problematização na representação e reprodução relativa aos aspectos das sociedades estabelecidas pelo universo do personagem *Fantasma*, numa perspectiva política e outra social, sendo transversalmente pontuadas situações de discriminação e preconceito por parte dos autores.

Para a construção teórica, no subcapítulo “Lei 10.639/2003, uma reflexão no Ensino de História”, comento sobre as implicações da lei a partir das reflexões de Gomes (2005). No caso de “História em Quadrinhos e sua importância na educação”, abordo os seguintes programas nacionais de educação que introduziram as histórias em quadrinhos como um meio pedagógico e didático/didatizados no ambiente escolar: a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), de 1996, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), de 1997, o Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), de 1997, e o Programa Nacional da Biblioteca da Escola (PNBE), criado em 1977. Em “Introdução aos quadrinhos: estrutura e conteúdo”, as reflexões de Eisner (2001) e McCloud (1995) estabelecem o sentido estrutural e conceitual das Histórias em Quadrinhos, enquanto Eco (1970), Burke (2004), Fronza (2007) e Moya (1996) possibilitam a análise da reprodução imagética nos quadrinhos.

A segunda parte serve como um panorama do processo de utilização da temática negra neste artefato cultural, com suporte em Braga (2013) e Vilela (2012), numa provocação das abordagens e suas mudanças histórias, relacionando produções como as de Burroughs (1975), Eisner (2004), Abouet (2009), além da análise de Tintin no Congo, de Hergé, por Thomé (2008). Por fim, uso a “biografia” do Fantasma por Luchetti (2009) para falar dos autores desse universo. No que comprehende a análise crítica sociocultural do levantamento das fontes (HQs do Fantasma), seguiu-se de sua leitura e categorização temática, sendo estas especificamente as classificadas como tiras diárias e somente as roteirizadas por Lee Falk, período este que teve ao seu lado, em diferentes épocas, como desenhistas, Ray Moore, Wilson McCoy e Sy Barry. Sendo assim, foram empregadas numa tabela as seguintes informações para consulta e desenvolvimento para uma análise quantitativa e qualitativa da pesquisa: o número total de HQs, o uso de personagens africanos e seu papel na história, o espaço físico da narrativa e por fim o seu tema central e subtemas.

Após este primeiro contato, os dados da tabela servem para elencar algumas histórias objetivando as possibilidades de pontuar as nuances relativas ao universo do Fantasma com o meio africano real e os outros personagens das histórias, contextualizando o tempo histórico no qual os autores estavam inseridos e se há reflexos desta cultura temporal. A partir disso, surge a abordagem sobre o

prisma do aspecto sociopolítico. Primeiro utilize MacKenzie (1983) e Betts (2010) como base de contextualização do processo histórico, seguindo por Mazrui (2010), Elaigwu (2010) e Kouassi (2010) problematizando o período do recorte temporal da pesquisa sobre temas como colonialismo, independência africana e as heranças coloniais.

Realizar um estudo explorando dois elementos que são pouco abordados no Ensino de História - HQ e a História da África - é essencial por agregar conhecimento e espaço, propondo um estudo com este recurso midiático de conteúdo sociocultural, considerando-o como uma fonte histórica, além de visibilizar o emprego da História da África ou aspectos do continente nessas narrativas, que historicamente tendem a ser mal interpretadas por diversos fatores que a deturparam ou menosprezaram sua importância histórica em meio ao contexto mundial. Assim, me aproximo de uma produção acadêmica que possa ser usada no cotidiano escolar, mas não pretendo envolver as formas de didatizar o objeto, me direcionando para uma análise crítica sociocultural que envolve autor, objeto e meio sociocultural.

CAPÍTULO 1 – ÁFRICA, EDUCAÇÃO E QUADRINHOS

O interesse em demonstrar a relação do recorte temático (África) e a fonte (HQ) com a educação tem por objetivo enfatizar a importância desses elementos constitutivos da sociedade brasileira que pouco vêm sendo valorizados e explorados nas instituições educacionais, nestes quinze anos desde a promulgação da lei 10.639/03. Portanto, pretendo esclarecer o que determinou a relevância desses saberes e sendo assim seu efeito no meio educacional.

1.1 - Lei 10.639: Uma reflexão no Ensino de História

A partir de 1989 e se expandindo pela década de 1990, ações políticas na área da educação com o objetivo de integrar a história da África e afro-brasileira nos currículos escolares do ensino fundamental e médio foram adotadas em alguns estados brasileiros após inúmeras reivindicações dos movimentos negros contra a discriminação racial e a veiculação de ideias racistas nas escolas. As iniciativas de alguns governos estaduais promoviam debates sobre a temática nas escolas, revisão dos materiais didáticos e qualificação dos professores, estabelecendo a responsabilidade por gerir este processo a determinados órgãos. Isto refletiu no âmbito nacional quando, no dia 9 de janeiro de 2003, foi sancionada a lei Nº 10.639, “que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática ‘História e Cultura Afro-Brasileira, (...)'”. Seguindo os mesmos padrões idealizados por alguns estados brasileiros, com algumas adaptações, a lei busca atender uma prioridade educacional de reflexo sociocultural, com o objetivo de combater um problema histórico na constituição da sociedade brasileira, o que Gomes observa como as mazelas nas relações raciais perpetradas por séculos no Brasil a partir da escravidão, fruto de uma “(...) estrutura racista, somada à exclusão social e à desigualdade socioeconômica” (GOMES, 2005p. 47). Deste modo, somente com o engajamento dos professores, ao desenvolverem práticas pedagógicas que promovam a igualdade racial, será possível desconstruir concepções etnocêntricas, denunciando o racismo e a discriminação racial, somado à implementação de ações afirmativas para o povo negro. Por isso, a necessidade de se conhecer a história do continente africano e sua contribuição histórica no mundo, passando por um

processo de reconhecimento e valorização de uma cultura desconhecida e inferiorizada que disseminou-se durante séculos, e ainda vive entre nós, através do preconceito racial.

Em sua apresentação à coleção da “História Geral da África” (UNESCO), Fernando Haddad, então ministro da Educação do Brasil. observa o grau de influência desta lei para a sociedade brasileira:

Essa Lei é um marco histórico para a educação e a sociedade brasileira por criar, via currículo escolar, um espaço de diálogo e de aprendizagem visando estimular o conhecimento sobre a história e cultura da África e dos africanos, a história e cultura dos negros no Brasil e as contribuições na formação da sociedade brasileira nas suas diferentes áreas: social, econômica e política. Colabora, nessa direção, para dar acesso a negros e não negros a novas possibilidades educacionais pautadas nas diferenças socioculturais presentes na formação do país. Mais ainda, contribui para o processo de conhecimento, reconhecimento e valorização da diversidade étnica e racial brasileira. (DEFOURNY; HADDAD. 2010, p.9)

Passada mais de uma década da implantação da lei 10.639/03, os órgãos educacionais têm trabalhado na perspectiva de promover ações sobre a História da África ressignificando suas especificidades e relações com o desenvolvimento histórico mundial e com a formação da sociedade brasileira. Sendo assim, o Ensino de História segue por dois lados que convergem: por um lado a prática pedagógica no ambiente escolar aplicando este processo de conhecimento, reconhecimento e valorização, enquanto de outro lado proporcionando o suporte e reflexão sobre esta prática docente e novas descobertas vindas do campo acadêmico, sendo essencial o diálogo entre estes dois universos educacionais, buscando a superação de questões internas como currículo, tempo e formação dos professores.

1.1.1 - Histórias em Quadrinhos e sua importância na educação

Os quadrinhos se definem por seus aspectos artísticos e pelo conteúdo veiculado, e por uma razão de interesse do mercado, têm uma relação expressiva com o público infanto-juvenil, sendo que estes frequentadores do meio escolar impulsionaram tanto a repressão a este objeto como o interesse por parte das instituições de ensino em utilizá-lo. Ultimamente, os quadrinhos, enquanto artefatos

da indústria cultural passaram por um longo processo de aceitação e reconhecimento como ferramenta de ensino, vislumbrando-se a exploração de suas possibilidades como problematizadores e como instrumentos informativos.

Com a difusão da indústria dos quadrinhos, limitações a este artefato cultural foram promovidas, ocasionando um desgaste do objeto em meio à sociedade e o surgimento de formas de controles pelo Estado. Como exemplo, temos a atuação de Frederic Werthan, que nos EUA das décadas de 1940/50 combatia as HQs, caracterizando-os como um produto que estimulava a delinquência. Após a publicação de seu livro *Seduction of the Innocent* (1954), o senado norte-americano criou o Comics Code Authority (CCA), um órgão de censura regulamentação com fator ideológico marcante em meio à Guerra Fria. No campo acadêmico, *Para Leer al Pato Donald: Comunicacion de massa y colonialismo*, de Dorfmann e Mattelart (1971), problematizava a HQ da Disney como um produto de manipulação ideológica e dominação cultural. Bahia (2012, p.344) observa que estas abordagens consideram os quadrinhos somente como entretenimento, não avaliando sua linguagem, sua história, suas especificidades semióticas e o horizonte cultural de seus leitores. Em nosso país, a problematização dos quadrinhos em meio à sociedade brasileira se reflete no cenário político nos anos 60. Após o sucesso dos quadrinhos em solo tupiniquim estabelecido em 1951 com a organização da Primeira Exposição Internacional de Quadrinhos no Brasil, com o objetivo de relacionar esta arte com as teorias das comunicações de massas, fomentada principalmente por Adolf Aizen (Revista Tico-Tico e EBAL) e após por Roberto Marinho (Globo Juvenil), o então deputado federal Leonel Brizola, através de um projeto que virou decreto em 1963, regulamentou as publicações de HQs, estabelecendo a reserva de espaço do produto nacional em revistas e jornais em 60% sobre o produto importado. Tal decreto demonstra a relevância deste produto cultural em meio aos veículos de informação de massa ao reconhecer em seu texto que:

CONSIDERANDO a imperiosa necessidade de disciplinar a exploração das chamadas histórias em quadrinhos, dada à influência que exercem sobre o condicionamento emocional e a formação moral da infância e da adolescência;" e "[...] que muitas dessas publicações inserem história de cunho político-ideológico, ou estampam cenas altamente prejudiciais à boa formação moral e mental da adolescência e da infância; (Decreto Nº 52.497, de 23 de setembro de 1963)

Por outro lado, no meio educacional as HQs despontaram na década de 80 nos livros didáticos, sendo integradas como recurso didático a partir de programas governamentais como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), de 1996, que no caso do ensino médio, pode ser analisado não de forma específica, mas por se tratar do gênero, no art.36, §1, no qual os dois primeiros incisos, “domínio dos princípios científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna” e “conhecimento das formas contemporâneas de linguagem”, se relacionam respectivamente com a Indústria Cultural e a HQ, oportunizando a prática docente, seu uso e problematização.

Embora sem especificar o uso de HQ, como a LDB, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), de 1997, ao defenderem o uso de “(...) diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir conhecimentos” (BRASIL. PCN, p.69), tem o mesmo efeito de estímulo à utilização de novas ferramentas didáticas, provocando uma atualização na prática docente e se aproximando do universo do educando, sendo que em 2006 o PCN do ensino médio da área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias refere-se explicitamente aos quadrinhos, caracterizando-os “como importante objeto de estudos para leitores mais avançados”. Somando-se a isso, temos o Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), de 1997, que inclui a linguagem dos quadrinhos em seu conteúdo, figurando principalmente nos livros didáticos do ensino de português e de artes. O mais relevante dos órgãos governamentais neste processo de legitimação cultural dos quadrinhos é o Programa Nacional da Biblioteca da Escola (PNBE), que tem como função a compra e distribuição de livros literários às escolas públicas de nível fundamental e médio. O programa de 1997 incorpora em editais de seleção, a partir de 2006, as HQ, partindo de um interesse em adaptações de clássicos literários numa perspectiva de “ponte” para uma leitura mais densa, para concepção de uma arte autônoma, que possibilita o desenvolvimento das habilidades e sensibilidades dos estudantes para outros tipos de arte, principalmente se tratando de 2009 em diante. (BAHIA. 2012, p. 346)

As ações governamentais integrando os quadrinhos no cotidiano escolar podem ser consideradas um reconhecimento estético-intelectual de um meio de comunicação antes compreendido como inapropriado para o ensino e que passa a ser integrado à política educacional no país.

1.2 Introdução aos quadrinhos: estrutura e conteúdo

[...] toda modificação dos instrumentos culturais na história da humanidade, se apresenta como uma profunda colocação em crise do “modelo cultural” precedente; e seu verdadeiro alcance só se manifesta se considerarmos que os novos instrumentos agirão no contexto de uma humanidade profundamente modificada, seja pelas causas que provocaram o aparecimento daqueles instrumentos, seja pelo uso desses mesmos instrumentos.” (ECO. 1979, p.34)

A observação de Eco problematiza a relação dos instrumentos culturais com a sociedade, enfatizando a importância de compreendermos a causa de sua concepção e seu uso em meio à sociedade. No final do século XIX, uma indústria cultural se formava com concepções capitalistas apontando para a necessidade de informar em grande escala, categorizados estes novos meios como cultura de massa. As sociedades industriais englobavam diversos instrumentos culturais legitimados ao longo do século XX como meios de comunicação eficazes por apresentarem uma disponibilidade maior à informação para um grande número de pessoas. Dentre os objetos da cultura de massa está a História em Quadrinhos (HQ), objeto cultural que se estabeleceu como um meio de comunicação com um determinado espaço nos jornais até se tornar um produto autônomo, afirmindo-se como um novo meio de comunicação e também uma nova arte de grande aceitação no universo infanto-juvenil, sendo utilizado como inspiração para filmes e outros produtos culturais com grande êxito.

As Histórias em Quadrinhos, por vezes chamadas somente de quadrinhos, a princípio constituem uma arte que tem como essência a articulação de imagem e texto, se apresentando em uma sequência de quadros dando ritmo à narrativa, a qual, unida aos balões e às onomatopeias, indicam o tempo e o espaço intimamente ligados ao conteúdo que é o real definidor da história. Isto demonstra a multiplicidade de elementos que constituem sua estrutura. Dentre os pesquisadores de Histórias em Quadrinhos, o renomado quadrinista Will Eisner delineou os quadrinhos denominando-os como Arte Sequencial, “(...) um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1985, p.5).

A definição de Eisner compreende os quadrinhos como um meio de arte o qual faz uso da sequência através de quadros para reproduzir uma história ou provocar uma emoção ou uma reflexão. Outro ponto ressaltado é sua característica de potencialização do poder de comunicação fruto do diálogo entre imagem e texto: “Quando palavra e imagem se ‘misturam’, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas, para fornecer som, diálogo e textos de ligação” (EISNER, 1985, p. 122). São duas mídias utilizadas em conjunto para transmitir uma mensagem ao leitor, sendo que essa soma forma elementos de comunicação que fazem parte da estrutura da HQ, sem haver submissão entre estas duas formas de linguagem, imagem e texto, que coexistem num mesmo plano e convivendo com os ícones. McCloud (1993) define deste diálogo destas três formas de comunicação como o vocabulário da linguagem dos quadrinhos. Dentre os ícones o autor categoriza três formas: símbolos, representando conceitos e ideias; linguagens, os de ciências e de comunicação (alfabeto); e o de figuras, criações semelhantes a seus temas. É necessário frisar sua relação com seu meio e seu tempo histórico ao reproduzir aspectos da sociedade, sendo um elemento estrutural que amplia o grau de leitura das imagens ao construir uma representatividade de raciocínio conceitual como também cartunesca.

McCloud, a partir do conceito prévio de arte sequencial formulado por Eisner (1985), redefine o conceito para os quadrinhos visando estabelecer a autonomia desta arte perante as outras de linguagem midiática, especificando este objeto da seguinte forma: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (1995, p. 9). A definição de McCloud abrange as diversas possibilidades dos quadrinhos apresentando como um objeto de recurso imagético podendo ser também textual, de leitura sequencial caracterizado pelos quadros ou movimentos dentro do quadro, e de caráter informativo e/ou a estimular um sentimento no leitor, o que o torna um objeto cultural, visto que tanto a informação quanto a emoção são estimuladas para um fim que tem como fundo um caráter social, cultural, político e/ou religioso.

De seus elementos estruturais, Eisner (1985, p.26) observa a importância do *tempo* numa narrativa visual e conceitua um dos elementos fundamentais dos quadrinhos o definindo como *timing*, sendo este o ato de expressar utilizando

elementos do *tempo* para obter uma mensagem ou uma emoção específica, o que McCloud aborda como resposta no espectador. O elemento *tempo* na HQ se divide sobre dois temas: som e movimento. O primeiro é estabelecido pelos balões e onomatopeias, determinando a duração dos diálogos e as sequências sonoras. Os balões são o recurso gráfico da representação da fala ou pensamento, enquanto as onomatopeias trabalham com os efeitos sonoros que, dependendo de sua disposição, definem a narrativa. Os dois elementos são utilizados pelo criador para envolver o “ouvido do leitor”, destacando algumas palavras e provocando significados na narrativa.

No caso do movimento, é estabelecido pelo quadro e a sarjeta, exigindo do leitor o uso do intelecto imagético, sua “(...) capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual” (EISNER, 1985, p.38). A construção da cena no quadro idealiza um movimento pelas linhas ou até mesmo pelo som, podendo se estender de quadro-a-quadro onde a sarjeta torna-se o meio de ligação do leitor com o objeto através da conclusão entre os quadros, “(...) um meio onde o público é um colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento” (McCLOUD, 1993, p.65).

Estes elementos estruturais da HQ partem da reprodução na linguagem semântica escrita e/ou na linguagem icônica de valores culturais determinados pelo contexto sócio-histórico do autor e relativizados pelos diferentes sujeitos em sua apropriação do objeto, motivo este que a torna um artefato cultural. Essa elaboração simbólica que faz parte da estrutura da HQ, delineando uma narrativa e o impacto de uma imagem nos leitores a partir deste objeto que se correlaciona com o que é apontado pelo historiador Peter Burke, o qual salienta a importância das imagens ao desempenhar um papel na construção cultural da sociedade na perspectiva em que

“(...) as imagens não são nem um reflexo da realidade social nem um sistema de signos sem relação com a realidade social, mas ocupam uma variedade de posições entre estes extremos. Elas são testemunhas dos estereótipos, mas, também das mudanças graduais, pelas quais indivíduos ou grupos vêm o mundo social, incluindo o mundo de sua imaginação.” (BURKE. 2004, p.232).

Para Peter Burke, a imagem é definida pela transmissão de uma testemunha ocular da época em questão, portanto, imagens, textos e testemunhos orais são importantes evidências históricas, demonstrando a ampliação da percepção de documento e de texto. Burke enaltece o que nomeia de estudos da História Cultural da Imagem ou Antropologia Histórica da Imagem, ao possibilitar uma abordagem de “(...) reconstrução das regras ou convenções, conscientes ou inconscientes, que reagem à percepção e à interpretação de imagens numa determinada cultura” (2004, p.227).

Portanto, as imagens podem ser utilizadas como evidência histórica fornecendo aspectos da realidade social, no entanto, sofrem distorções na maioria dos casos. Esse processo de distorção é evidência de fenômenos para estudos nos campos das mentalidades, ideologias e identidades. Percebendo tais apontamentos de Burke em relação à imagem e compreendendo a observação de Eco (1970), que assinala que “Los factores fundamentales de la comunicación son el autor, el receptor, el tema del mensaje y el código al que el mensaje se remite.” (p. 106), a pesquisa com base nestas afirmações e concebendo os quadrinhos como um artefato cultural, analisa os quadrinhos do personagem Fantasma, de Lee Falk, na perspectiva da História Serial, de forma crítica-sociológica ao questionar sua elaboração narrativa e a capacidade reprodutiva imageticamente de valores culturais, observando suas mudanças e nuances entre os personagens e aspectos representativos da cultura africana, assim como possíveis estereótipos socioculturais.

Portanto, deve-se salientar uma abordagem de pesquisa da imagem a que Peter Burke se refere, elaborada por Panofsky (1939), o qual introduziu o método de três níveis: a descrição pré-iconográfica, que trata do “significado natural”, consistindo na identificação de objetos e eventos na sua forma superficial; a análise iconográfica no sentido estrito, seria o “significado convencional”, necessitando de certa base teórica; e por fim, a interpretação iconológica, o “significado intrínseco” da imagem, buscando a relação do contexto histórico com o objeto, “(...) os princípios subjacentes que revelam a atitude básica de uma nação, um período, uma classe religiosa ou filosófica” (BURKE, 2004, p. 45). Estes três níveis servem como base interpretativa na pesquisa e são necessários para uma compreensão do objeto cultural como se entende ser uma HQ. Seu processo histórico temático dialoga com

o contexto histórico e reproduz justamente os interesses através dos aspectos nesse papel de *construção cultural na sociedade* que Burke comenta. O recorte temático da História da África, e até mesmo se for analisado pela perspectiva do uso de personagens negros nas narrativas, é de fato uma luz na tentativa de compreensão desse processo.

CAPÍTULO 2 - CONHECENDO A FONTE: HQs NA ÁFRICA E A CRIATURA DE LEE FALK

Assim como em boa parte da historiografia mais antiga, também nas Histórias em Quadrinhos (HQs) e em outros produtos da indústria cultural houve uma tendência a representar a África de forma negativa, situação que passou a mudar lentamente na segunda metade do século XX. Nestas últimas décadas, antigos personagens de HQs surgidos nos EUA e na Europa tem ressignificado suas representações do ambiente e das sociedades africanas. A emergência de produções realizadas por autores africanos também tem colaborado estas novas abordagens.

Mas vejamos mais atentamente este processo de transformação, exemplificando com algumas HQs clássicas e, mais especificamente, com a criação de Lee Falk, o *Fantasma*.

2.1 Usos da África nos quadrinhos, Falk e o *Fantasma*

Analizando a perspectiva da temática africana e da condição negra na história da HQ ocidental, este processo é visível a partir de mudanças que ocorrem por volta da década de 30. HQs nos EUA foram condicionadas pelo cenário da crise de 1929, enquanto na Europa a abordagem era norteada por fatores relacionados à colonização na África, seguindo uma tendência da indústria dos quadrinhos numa época marcada por “heróis morais”, os quais, indo além da moralidade, caracterizavam-se pelo foco em ambientes europeus ou em colônias europeias na África, numa atitude que Moya exemplifica, no caso dos quadrinhos americanos, como: “A volta à Rousseau em Tarzan, e a fuga (ou conquista) para o espaço em Buck Rogers, que faziam parte do quadro social” (1996, p. 76).

Sendo assim, cabe elencar estes personagens de HQs que, de alguma maneira, se relacionam com o continente africano. Neste sentido, destacam-se, além daqueles antes referidos, Flash Gordon (1934), Jim das Selvas (1934), Mandrake (1934), Fantasma (1936) e, na Europa, Tintin (1929).

Estes são alguns personagens que modificaram o cenário de comics antes estabelecido nos quadrinhos para a figura do “herói”. Estes personagens

representam um diálogo com seu tempo histórico, em que metáforas e comparações transbordam visões estereotipadas a partir de reproduções que manifestam um olhar eurocêntrico/etnocêntrico a respeito da África.

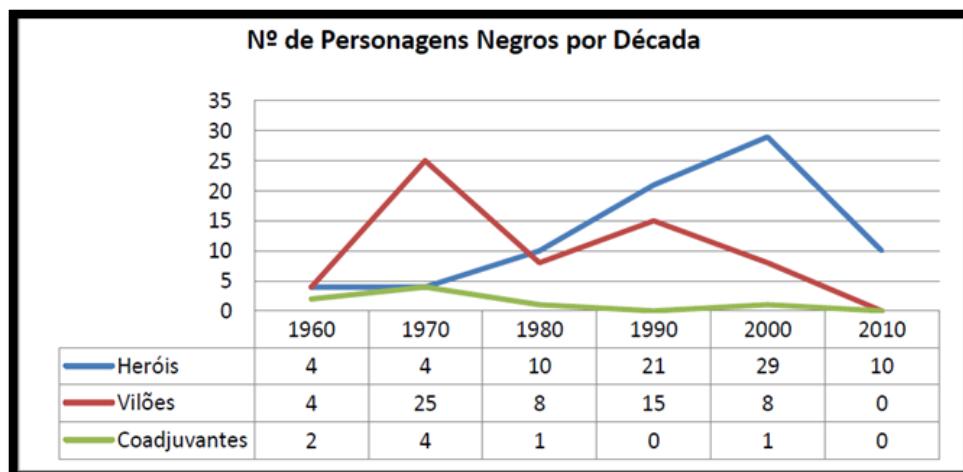
Dentre estes modelos narrativos, cabe elencar a HQ do *Tarzan* (1929), de Edgar R. Burroughs e Harold H. Foster, e a história *Tintin no Congo* (1929), de Hérge. Publicadas em tiras diárias, suas narrativas e representações são carregadas de uma mensagem colonizadora e estereotipada, típicas da visão etnocêntrica em relação à África. *Tarzan* se trata de um personagem branco, filho de europeus, que após a embarcação que se encontravam seus pais sofrer com um motim, acabam por parar na costa da África. Tarzan nasce em meio à selva, sendo criado em meio a macacos após a morte de seus pais. A narrativa tem pontos de problematização pela perspectiva da História Cultural com relação à África, principalmente ao pontuarmos as duas tribos apresentadas e seus costumes: a tribo dos macacos e a tribo dos homens africanos. O autor assemelha os costumes selvagens dos macacos com os dos homens e vice-versa (BURROUGHS, FOSTER. A Primeira Aventura de Tarzan em Quadrinhos. 1975, p.28; 64), além de caracteriza-los como pessoas supersticiosas e inferiores intelectual e fisicamente a *Tarzan*.

No caso da história de *Tintin no Congo*, pode ser vista a representação da superioridade do branco civilizador posta no jogo de relações com o estereotipado selvagem e ingênuo africano reproduzido por Hérge, observado por Thomé (2008) como um condicionamento editorial a justificar o colonialismo belga. O protagonista é representado como um explorador que viaja à colônia belga no Congo, onde vivencia situações que exaltam questões como: preconceito linguístico, negação da religião africana e apropriação e refuncionalização de roupas ocidentais. Na última página da HQ, Hergé finaliza estabelecendo a figura do herói e seu legado, em que ações pontuais em meio à tribo representam sua divinização e o uso de um discurso pedagógico que exaltava o homem branco belga.

Passadas algumas décadas, a introdução de personagens negros ou africanos em HQs produzidas no Ocidente teve um processo crescente de reflexão sobre as características físicas e intelectuais atribuídas aos personagens, bem como acerca de seus costumes. Na década de 60, os EUA passavam por uma onda de ativismo sociopolítico de afro-americanos em que ativistas políticos como Martin Luther King (1929-1968) e Malcon X (1925-1965), além do movimento dos Panteras

Negras (1966-1982), representavam a luta em meio a uma sociedade norte-americana racista, numa mobilização contra a realidade social injusta vivida pelos negros. Isso tudo, somado ao processo de independência na África, resultou em uma série de questionamentos sobre a ordem sociopolítica norte-americana. Nos quadrinhos, a identidade negra passou a ter uma certa relevância e protagonismo, como se pode ver nas criações de super-heróis negros ocorridas neste período. Exemplos como o de *Pantera Negra* (1966), *Luke Cage* (1972) e *Tempestade* (1975) fazem parte desta margem de nova representatividade negra neste objeto cultural. Certamente este reflexo não surgiu somente por motivos ideológicos, mas também envolveu interesses financeiros, porém, acima de tudo, foi fomentado pelos movimentos de lutas da população afrodescendente estabelecidos na sociedade norte-americana, onde os personagens em questão foram criados.

O estudo de Braga Junior com foco na produção de HQs da editora Marvel, com relação à representação e representatividade de personagens negros nas histórias de 1960 a 2010, a partir de um levantamento quantitativo reproduzido no quadro abaixo, elucida este panorama delineando condicionamentos sociopolíticos para tais mudanças



BRAGA JR, A. X.. A ambientação de personagens negros na Marvel Comics: Periferia, vilania e relações inter-raciais. 2013, p. 12

Conforme Braga Junior observou,

"Entre as décadas de 1960 e 1980, a maioria expressiva dos personagens negros no universo dos heróis da Marvel era de vilões. Levará mais de uma década, até os meados da década de 2000, para este panorama se inverter, e o número de heróis superar o de vilões, também para a substituição tanto dos personagens coadjuvantes quanto dos vilões por heróis. O protagonismo dos negros no mundo dos super-heróis é facilmente associado às situações políticas da sociedade estadunidense. No momento de luta pelos direitos civis e de inserção forçada do negro neste ambiente, eles ocupam o significativo espaço da vilania. Quando ocorre a ascensão do primeiro presidente negro daquele país, há também o crescimento exponencial de super-heróis negros. Não é coincidência." (BRAGA JR, 2013, p. 12).

Portanto, se percebe claramente como a conjuntura histórica, política e social interfere nos conteúdos veiculados pelas HQs, assim como em todos os demais produtos elaborados pela indústria cultural.

HQs como a de Will Eisner, *Sundiata, o leão do Mali: uma lenda africana* (2004), adaptação de uma lenda relativa à fundação do Império do Mali; de Marguerite Abouet e Clément Oubrerie, *Aya de Youpogon* (2009), uma crônica do cotidiano na Costa do Marfim distanciando-se da visão negativa sobre guerras e fome atribuído em grande parte das histórias no continente; além da série da UNESCO, *Mulheres na História da África* – que nos oferece no momento uma de suas histórias em quadrinhos em português *Njinga Mbande: Rainha do Ndongo e do Matamba* (2014), a qual aborda lideranças femininas africanas importantes na História da África de forma pedagógica, possibilitando sua introdução no meio educacional, são exemplos desta nova perspectiva da África nos quadrinhos, ampliando este interesse e valorização mundial por trabalhos com uma proposta que apresenta o continente africano como protagonista de signos, significados positivos.

2.1.1 Criador(es) e Criatura

Lee Falk nasceu em Missouri, EUA, numa data vaga entre 1905 a 1911, falecendo em Nova York em 1999. Graduado em Literatura e autor de algumas peças teatrais, ele é lembrado por suas criações com grande repercussão no mundo dos quadrinhos, como os personagens *Mandrake* e *Fantasma*. Suas criações estão no contexto da década de 30, quando surgem as abordagens através dos heróis

morais, as quais em alguns casos exploram outro fator importante, que é o uso de aspectos do continente africano nas histórias. No caso de *Mandrake*, um mágico europeu que utiliza do ilusionismo para combater o mal, a questão recai sobre seu ajudante chamado *Lothar*, um príncipe de uma tribo africana chamada Wambesis - esta que faz parte do universo do *Fantasma* -, que abandona seu lar para se aventurar ao “lado” do protagonista. Esta ideia representa a visão etnocêntrica do autor ao colocar o personagem africano de forma voluntária em uma condição de subordinação ao europeu, concebendo como insignificante o título nobiliárquico de uma sociedade tribal africana.

Já a HQ do *Fantasma*, ambientada entre a costa ocidental da África e o sul da Ásia, com algumas passagens pela Europa e pelos EUA, está centrada em um personagem que vive no país fictício de Bengala, onde se consolida como rei na selva, mantendo a ordem e a paz entre as tribos nativas africanas, além das incursões de brancos exploradores, a partir de uma linhagem de heróis - e a crença em sua imortalidade - que combatem qualquer manifestação de injustiça, seguindo seu Juramento da Caveira: “Juro que dedicarei minha vida ao combate à pirataria, à ganancia e à injustiça (...”).

O personagem foi desenhado por vários quadrinistas, sendo que, no recorte temporal estabelecido na pesquisa, os desenhistas Ray Moore, Wilson McCoy e Sy Barry fazem parte da construção do universo imagético do *Fantasma*. O primeiro a desenhar o personagem foi o próprio Falk, em algumas tiras diárias, mas logo passou a incumbência a Moore, que assinou 16 histórias no período de 1936 a 1943, quando foi convocado para Segunda Guerra Mundial. Em seu retorno foi impossibilitado de desenhar por sequelas da guerra. No seu lugar assumiu McCoy, que era assistente de Moore. No período de 1943 a 1961, McCoy consolidou o personagem na indústria dos quadrinhos desenvolvendo 58 histórias do *Fantasma*. Sy Barry foi contratado após um concurso para escolher o novo quadrinista do *Fantasma* depois da morte de McCoy, em 1961. Seu período se estende de 1961 a 1994, produzindo 100 HQs do *Fantasma*, das quais são contempladas 77 HQs nesta pesquisa. Estas mudanças de quadrinistas influenciaram diretamente no objeto, tanto pela arte como pelo contexto histórico em que tais artistas estavam inseridos.

O *Fantasma*, HQ que nos serve como fonte de pesquisa, foi amplamente publicado no Brasil, o que motiva uma problemática histórica e cultural desse objeto. Nos EUA, começou a ser publicado no dia 17 de fevereiro de 1936 nos jornais, em tiras diárias. As histórias roteirizadas por Lee Falk se prolongaram até o ano de seu falecimento, em 1999, passando a ter vários formatos com o passar do tempo: tiras diárias e dominicais em revistas e jornais, revista própria, graphic novels, e etc. Publicado pela primeira vez no Brasil em “A Gazeta”, em 2 de Dezembro de 1936, a história editorial do *Fantasma* em solo tupiniquim passa em seguida a ser editada de forma continuada, semanalmente, em jornais como *Correio do Povo* e a *Gazeta*, e em tabloides como *O Globo Juvenil*, no período de 1936 a 1953. A partir de 1953, a *Rio Gráfica Editora* (RGE) passa a publicar revistas próprias do *Fantasma*, contabilizando 371 edições de Março de 1953 a Outubro de 1986, no que seria a era de ouro do personagem no Brasil. Existe a possibilidade de acesso a todas estas revistas em site não oficial¹, o qual foi fonte de acesso para esta pesquisa. É válido registrar a persistência do personagem em edições sem roteiros de Falk na *Editora Marvel* e na *DC*, demonstrando seu apelo no universo dos quadrinhos em duas das maiores editoras de quadrinhos no mundo.

2.2 O Fantasma enquadrado

Foram estudadas 148 HQs do *Fantasma* no recorte temporal proposto (1936-85), sob a ótica das quatro questões da tabela (anexo 1), possibilitando formar uma pré-análise crítica a partir das mudanças narrativas no universo do Fantasma por Lee Falk e as diferenças artísticas dos desenhistas Ray Moore, Wilson McCoy e Sy Barry, estes situados em diferentes contextos históricos. Os registros nos permitem estabelecer uma divisão em dois momentos característicos da perspectiva do autor sobre a África, sendo que a década de 50 se caracteriza como o ponto de transição. O *primeiro momento*, das décadas de 30-40, tem como raiz temática o colonialismo intrinsecamente a temas paralelos nas 33 histórias analisadas, além do desinteresse de Falk por histórias com o cenário africano, visto que somente 7 das histórias se passam com relevância no continente africano. A princípio três temas principais são abordados no continente africano: *exploração de diamantes*, *religiosidade nativa* e a *Segunda Guerra Mundial*. A aparição de personagens

¹ http://guiaebal.com/rge_fantasma.html

negros é esporádica ao analisar um todo, sendo estabelecido um personagem coadjuvante fixo, *Guran*, chefe da tribo dos pigmeus. Casos como vilão ou ajudante do herói são esporádicos, havendo dois casos em que aparecem em grupo e de forma passageira, com protagonismo apenas ao salvar o Fantasma em *Os Piratas do Céu* (1936) e *Guerra no Oriente* (1942).

A década de 50 é abordada como transição por integrar uma série de mudanças narrativas por Falk, produzindo histórias em que a África tem mais relevância e espaço, seja geográfico e/ou por personagens africanos. É uma década que tem uma quantidade de histórias maior que as anteriores, sendo que estas têm em sua maioria como cenário a África. Das 33 histórias pesquisadas, 25 ocorrem em território africano. A vilania africana manifesta-se com maior proporção, sendo outro ponto característico desta transição. Dentre os avanços temáticos acrescidos aos já comentados no *primeiro momento* (entre as décadas de 30 e 40), elenco o impasse entre a *medicina e a feitiçaria*, a abordagem das lendas no meio cultural africano e, por fim, as *ações de cunho histórico e/ou antropológico* através de personagens representando estudiosos em solo africano.

O *segundo momento*, a partir da década de 60, demonstra ser o de maior abertura para o reconhecimento das especificidades da África. O número de histórias de ambientação no continente africano é superior a 80% do número pesquisado. São 79 histórias, das quais apenas 14 são ambientadas fora do continente africano ou em que este tem irrelevância na história. Além disso, a presença de personagens africanos é maior e de um protagonismo pontual que difere ao ser comparado com o número das aparições como vilão. Casos como a *criminalidade e as drogas*, uma reprodução social do autor que toma parte expressiva no universo do personagem com reflexões morais, e a introdução de temas ligados à Guerra Fria, como a instabilidade política e econômica na África pós o processo de independência, são temáticas novas neste *segundo momento*.

Marco Túlio Vilela (2012), ao abordar o *Fantasma* em sua pesquisa, apontou a relação narrativa desta HQ com o neocolonialismo e a instabilidade política e econômica, além de apontar o processo de “africanização” das histórias do personagem, o qual podemos visualizar na tabela (anexo 1) referente ao segundo momento,

“Inicialmente, nos primeiros anos da série, prevalecia o caráter neocolonialista e os estereótipos racistas em relação a africanos (quase sempre mostrados como selvagens, imaturos, ignorantes e supersticiosos (...). Após o término da Segunda Guerra e com a desintegração dos impérios coloniais europeus na África e na Ásia, passou a prevalecer uma caracterização mais favorável dos povos africanos e asiáticos.” (VILELA, 2012, p.275)

Esta pesquisa vai além do que Vilela demonstrou sobre o universo do personagem, o qual se limitou a abordar os fatores negativos em que o continente africano foi marcado. Numa passagem rápida sobre o recorte temático, ao buscar uma transposição didática, Vilela simplificou a abordagem sobre o continente africano, sem dar ênfase às problemáticas de outros aspectos além do econômico e político, para assim desenvolver um conhecimento aprofundado do que permite a análise imagética dos quadrinhos.

Vilela está correto ao apontar os condicionantes externos da mudança narrativa e artística no universo do personagem, mas, pretendo analisar as HQ do *Fantasma* explorando os aspectos (geográficos, econômicos, sociais, religiosos e políticos) da sociedade africana no universo do *Fantasma*, buscando entender a relação do espaço físico de origem desse objeto cultural e a reprodução de ideais, como também suas mudanças condicionadas pela cultura temporal a partir de seus autores, explorando seus usos, que remetem aos interesses de quem produz.

CAPÍTULO 3 – O UNIVERSO SOCIOPOLÍTICO DO FANTASMA COMO PERSPECTIVA DA ÁFRICA

3.1 - Ações políticas na terra do *Fantasma*

O universo do *Fantasma*, desde sua concepção, refletiu um ideal etnocêntrico que favorecia o processo de colonização, visto a construção das estruturas políticas regentes e a relação do branco colonizador com o nativo negro. Sobressai nas HQs, no *primeiro momento*, o tema do colonialismo, enquanto a instabilidade política e sociocultural é explorada no *segundo momento*, reflexo de uma reinterpretação decorrente do processo de descolonização na África e da modernização ocorridos após a 2^a Guerra Mundial.

A abordagem de Falk sobre o colonialismo, direta ou indiretamente, incorpora traços desse período histórico marcante para o continente africano, estabelecendo uma linha de narrativa que aborda - mas não problematiza - os efeitos causados pela partilha da África no final do século XIX e assim a efetivação do colonialismo europeu, que já mordiscava suas margens e algumas regiões internas. Este processo modificou o meio sociopolítico africano trazendo novos atores àquele contexto por diferentes formas e interesses. John M. Mackenzie, ao comentar o processo de colonização no século XIX, apontava para estas mudanças cruciais na sociedade africana:

Até então, porém, os Estados europeus em poucos casos se tinham preparado para estender sua autoridade política até essas posições no interior. Os comerciantes, missionários e colonizadores ultrapassavam os limites do poder colonial. Lutavam por seus interesses, demarcavam seus domínios estabelecendo suas próprias leis. Ora, para usar um termo que é hoje comum na descrição do jogo internacional do poder, todos esses elementos desestabilizavam o equilíbrio tradicional africano e o balanço de comércio que tinha existido no princípio do século, com meios e objetivos limitados." (MACKENZIE, 1993, p. 19).

Estes quatro personagens a qual MacKenzie aponta - comerciantes, missionários, colonizadores e o poder colonial - são utilizados por Falk nas narrativas e carregam consigo a implicação de suas ações, através das quais o colonialismo estabelece novas estruturas no meio social africano. Vejamos algumas

delas, a começar pela relação das ações entre o *Fantasma* e o personagem institucional chamado *Patrulha da Selva*, assim compreendendo a ideologia por trás do protagonista.

O Fantasma e a Patrulha da Selva

O Fantasma, por ser um herói que age entre o continente africano e o asiático, principalmente no primeiro momento, provocou uma sensação de indefinição geográfica do reduto do personagem para leitores e pesquisadores, isto pelo uso de características tanto do meio ambiente africano como do asiático, o que ocasiona algumas incoerências que levam a crer em um local dúvida². Possivelmente esse uso das duas regiões é explicado de duas formas: uma histórica, onde o autor, situado num contexto de existência do imperialismo britânico na África e na Ásia, cria a partir de sua cultura temporal um ambiente justamente nas regiões das colônias britânicas; a outra artística, sendo do interesse de Falk explorar os dois continentes no universo do personagem, usando do irrealismo geográfico e permitindo-se mesclar características destes lugares, provocando o leitor.

Contudo, as histórias do herói, em termos narrativos, desde a primeira década remetem à África, seja na ambientação do tipo utilizado em *Os Caçadores de Diamantes* (Diamond Hunters) (1984, p.31), como também em referências feitas pelos personagens, como em *Missão em Barogar* (The Prisioner of the Himalaya) (1983, p.07), além de observar que a todo momento que se referem à selva automaticamente estão remetendo à África, compreendendo este tratamento como superficial e por vezes estereotipado, visto que o espaço e importância dado à África pelo autor são negligenciados ao se analisar o acervo do *primeiro momento*.

É necessário dar ênfase à base do colonialismo inglês que acompanhará o universo do Fantasma na concepção de aspectos ideológicos e estruturais. Sendo assim, a partir do primeiro Fantasma, este filho de ingleses, procurará governar a selva com este “espirito paternalista”, na tentativa de pacificar e proteger o mundo interior africano onde os nativos são retratados como selvagens entre si e ingênuos aos avanços da colonização. Esta incapacidade nativa de autonomia é reiterada pelo próprio nativo através das palavras do personagem pigmeu Guran, ao dialogar

² Os Piratas do Céu (The Sky Band). 1936-37, p.18; A Lenda do Fantasma (Adventure in Algiers). 1938, p.50; Os Mercadores de Escravos (The Slave Traders), 1939, p.04.

com o Fantasma: “A paz da selva e a segurança do povo sempre dependeram da sua força e de seu poder” (*Traficantes de Pérolas*. RJ: RGE, 1976, p.25). Portanto, a construção desse espírito paternalista é posta em prática com pontuais quadros imagéticos, onde a ausência da figura do *Fantasma* no meio africano tradicional é motivação para a guerra, sendo solucionada somente com sua chegada, associando assim o protagonista à personificação da paz em Bengala (colônia britânica fictícia). Esta mensagem fortalece a ideia da *Política Indígena* a que Betts (2010) se refere, a qual representava a responsabilidade ou tutela ocidental sobre as colônias africanas numa necessidade de colonização como ação civilizatória e de progresso na África. Esta característica do Branco Civilizador é algo que não se perde ao analisar os distintos *momentos* da HQ e reflete de forma passageira alguns pontos negativos da colonização como, por exemplo, a herança da estrutura geopolítica, assim como a perda da soberania e da independência.



Fonte: FALK. *A Revolta dos Feiticeiros*.
2015, p.26.



Fonte: FALK. *Os Caçadores de Cabeça*. 1973, p.4.

No caso da representação da Patrulha da Selva³, as possibilidades se ampliam para um viés real da prática colonialista britânica, enquanto o Fantasma serve como representação do discurso colonialista. Nos quadrinhos ela se apresenta como uma força militar inglesa que age na costa oriental de Bengala, região em que os ingleses estabeleceram uma faixa colonial. Os quadros das HQs *O Recruta Medroso* (*The Jungle Patrol*), de 1967, e *O Reporter* (*The Reporter*), de 1960,

³ Nas primeiras histórias não era chamada de Patrulha da Selva, passando a receber tal denominação no ano de 1951.

especificam geograficamente sua área de atuação, considerando a frase “(...) mas há um supremo comandante”, este que é representado pelo *Fantasma*, como uma referência ao colonialismo britânico, significando que todos os países politicamente respondem ao Supremo Comandante, ou, digamos, à Inglaterra.



Fonte: FALK. *O Recruta Medroso*. RJ: RGE, 1967, p.04.



Fonte: FALK. *O Repórter*. RJ: RGE, 1979, p.04.

Dois pontos do colonialismo no universo do *Fantasma* são relevantes por corresponderem às instituições coloniais e seus métodos na África colonial: a administração indireta e a diarquia judiciária. A primeira correspondia ao uso, por parte da ordem colonial, da autoridade indígena e de suas funções tradicionais com diretrizes coloniais, o que, conforme Bettis (2010) caracteriza o sistema de administração indireta, que “(...) fundava-se, portanto, não na subordinação, mas na colaboração com o residente britânico, exercendo este essencialmente funções consultivas em vez de executivas” (p.360). Obviamente Falk não problematiza a

estrutura desencadeada por esta ação, mas coloca em evidência tal situação através da Patrulha da Selva, principalmente no primeiro momento, quando frente a conflitos ocorridos na selva, em diferentes ocasiões ela deixa para os próprios nativos resolverem, ou para o Fantasma, como podemos ver, por exemplo, na conversa entre duas autoridades coloniais nas HQs *Os Caçadores de Diamantes* (1984, p.12) e *Tesouro do Fantasma* (The Phantom's Treasure. 1941, p.74).



Fonte: FALK Traficantes de Pérolas. RJ: RGE, 1976, p.49

No caso da diarquia judiciária, seria a determinação “(...) pela qual litígios civis entre africanos seriam julgados de acordo com os procedimentos pré-coloniais, enquanto o crime e os litígios entre europeus cairiam diretamente sob a jurisdição colonial” (BETTIS. 2010, P.367). A distinção da instituição da justiça entre branco colonizador e nativo negro pode ser constatada na ação dos primeiros, que ao lesar o segundo não é submetido ao “tribunal indígena”, sendo levado pelo próprio Fantasma às autoridades coloniais para aplicação da lei, diferentemente do nativo infrator que é submetido à “lei da selva”, estereotipada por um sentimento selvagem. Esse tratamento de aplicação da lei modifica no segundo momento, quando a modernidade e o estado de independência no continente proporcionam uma releitura da administração de tais conflitos.



Fonte: FALK. O Dragão de Ferro. RJ: RGE, 1978, p.59

Por fim, devem ser registradas as ações no *primeiro momento* contra as políticas colonialistas, compreendidas como a *Lei do Fantasma*. Em algumas mínimas ocasiões pode-se ver a contestação por parte dos nativos ao emprego da “ordem” pelo Fantasma, despertando iniciativas representadas por uma minoria, e em alguns casos relacionadas à prática do canibalismo. No caso, de *Os Dois Sinais* (The Carlyle's Good Mark), de 1958, são apresentadas duas situações: uma, a ação no passado de acabar com a Lei do Fantasma através de sua morte, e a outra, na indefinição entre os nativos do que é correto. De forma superficial, pode ser entendido como uma interpretação por Falk das iniciativas de resistência africanas contra o colonialismo, caracterizando como “bandidos” ou usurpadores os que não se adequavam a esta ordem. No segundo caso, uma representação do que se passou no meio sociopolítico frente ao colonialismo, onde a opinião se dividia entre apoiar ou não o sistema colonial, dependendo dos interesses envolvidos em ambas as partes.



Fonte: FALK. Os Dois Sinais. Ilustração de Wilson McCoy. RJ: RGE 1959, p.04.



Fonte: FALK. Os Dois Sinais. Ilustração de Wilson McCoy. RJ: RGE 1959, p.26.

3.2 - Períodos históricos e suas problematizações políticas

No primeiro momento, contando com Moore nos desenhos, destaco duas histórias: *Os Caçadores de Diamantes* e *Traficantes de Pérolas*. As duas HQs tem intrinsecamente os fatores do colonialismo em sua narrativa e reprodução imagética. O tema central em ambas é a exploração de alguma riqueza natural de Bengala sendo tal exploração arquitetada e executada de diferentes formas por personagens brancos ao ludibriar personagens nativos negros. Em tais histórias, a paz é restabelecida pelas forças colonizadoras de forma interna (Fantasma) e/ou externa (Patrulha), assim sendo determinada uma convivência harmônica entre o Fantasma e as representações coloniais de segurança, nascendo deste diálogo uma função pacificadora em dois vieses: a Patrulha na costa e o Fantasma no interior da mata,

uma intervenção justificada pela incapacidade dos nativos de se proteger ou de se conciliar.

Esta perspectiva do mal é utilizada em grande parte das HQs do primeiro momento, tendo em sua maioria vilões brancos, reproduzindo seu contexto histórico ao se relacionar com a ideia já citada da “volta à Rousseau” e manifestada através de um personagem nativo em diálogo com o colonialista: “O Fantasma diz que o branco só traz guerra, escravidão, doenças, ganância e desgraça para o povo da floresta”. (FALK. Os Caçadores de Diamantes. RJ: RGE, 1984, p.04) No entanto, este mesmo branco colonizador é utilizado como uma força de paz, pela instituição da Patrulha na costa, e que se assemelha às ações dos países do continente africano ao fechar acordos de proteção contra tribos rivais ou intervenções de países europeus. Sendo assim, o primeiro momento apresenta a introdução no universo sociopolítico do Fantasma justamente dos personagens do colonialismo: o poder colonial representado pela patrulha e o protagonista, além dos colonialistas intervindo em sistemas tribais para exploração, definindo assim o panorama de um país que sofreu a intervenção colonial e tem seu meio sociopolítico transformado.

No primeiro caso, a história segue personagens brancos (colonizadores) desligados do governo colonizador local, tentando extorquir as tribos locais, que são apresentadas politicamente de forma tradicional, com um “chefe” no centro político da aldeia. Não obtendo êxito pelo diálogo, os colonizadores provocam a guerra entre as tribos, introduzindo armas para obter diamantes. Enquanto isto, vemos o papel da patrulha e seus limites de intervenção, como também os “poderes” de resolução do Fantasma. Um elemento histórico africano no contexto de colonização que Falk aborda é a intervenção dos países europeus em guerras entre tribos rivais com interesses de diferentes aspectos, sendo relevantes também para o sujeito africano.

Em *Traficantes de Pérolas*, o inimigo é um mercador corrupto chamado Roark, de influência na política local colonizadora. Ele se apropria de pérolas das reservas do “Estado”, explorando em sua ação os nativos na extração das pérolas com castigos àqueles que manifestam algum desvio de conduta, sem deixar claro se estes trabalham em caráter de escravidão. Neste caso, o chefe tribal pede auxílio para o Fantasma, que se envolve numa trama de corrupção e exploração. Sendo assim, aqui temos outros fatores da colonização apresentados, a exploração da mão de obra nativa com o uso de violência para qualquer fim lucrativo e a legitimação de

propriedade da matéria prima por um Estado administrado por colonizadores, sendo o Fantasma conveniente a este Estado, mas combatendo a exploração dos nativos.



Fonte: FALK. Os Caçadores de Diamantes. RJ: RGE, 1984, p.22.



Fonte: FALK. Traficantes de Pérolas. RJ: RGE, 1976, p.09

A terceira história elencada é *Guerra no Oriente* (The Inexorables), de 1942-43, uma referência a *Segunda Guerra Mundial*. Seu aspecto de artefato cultural e uso como ferramenta ideológica é evidenciado pelo fato de que foi a história mais longa das tiras diárias, refletindo o grau de importância temática e o interesse de sua comercialização. A HQ apresenta a invasão dos japoneses à *Bengala* e a mobilização dos nativos liderados pelo Fantasma no enfrentamento aos invasores, enquanto aguardam o reforço das forças armadas da Inglaterra. No final, os

japoneses são expulsos e o grande herói exaltado na história é o nativo africano. Como reprodução cultural, a história pode ser problematizada por algumas referências e representações. Primeiro, a definição do vilão, o uso de japoneses ao invés dos nazistas sendo explicado pelo ataque a Pearl Harbor, em 7 de dezembro de 1941, poucos meses antes da construção da história, ocasionando a entrada direta dos EUA na guerra. A crítica política aparece na representação dos chefes Passarinho e Ventania (Guerra no Oriente. 1976, p.09) sobre as ações levianas do governo norte-americano frente ao perigo de ataque dos japoneses. A referência aos africanos na guerra ao lado dos colonizadores é mais uma evidencia histórica, mesmo que sem as devidas problematizações do período, como o significado do pós-guerra para as regiões africanas afetadas, sendo posto como um aliado de grande valor, mas, seguindo uma representação em que são submetidos às orientações dos personagens brancos da história.



Fonte: FALK. Guerra no Oriente. Ilustração de Ray Moore. RJ: RGE, 1976, p.68.

No aspecto político, permite-se pular a *fase de transição* (década de 50) por se caracterizar pelo permanente uso da temática da colonização e por mudanças no âmbito sociocultural. Sendo assim, o *segundo momento*, entre as décadas de 60 e 90, é caracterizado pela independência política dos países africanos e a instabilidade política em meio a traços da Guerra Fria e a introdução da ONU no cenário político africano, surgindo, a partir dessas novas instituições, novos personagens negros com protagonismo nas histórias e de relevância no universo do *Fantasma*. Entre eles, dois representam justamente o elemento da independência, representado pelo presidente de Bengala, *Dr. Lamanda Luaga*, e o da instabilidade, representado pelo ditador e ex-comandante do exército de Bengala, *Gen. Bababu*.

No caso de evidência histórica, a inclusão do órgão da ONU no processo narrativo demonstra as relações entre a obra, o autor e o seu contexto histórico, tomando-se em consideração a importância das iniciativas de reorganização sociopolítica do continente.



Fonte: FALK. *A Cilada*. RJ: RGE, 1969,

A visão política de Falk ao abordar transversalmente os temas da independência, da instabilidade política e da Guerra Fria neste momento pode ser problematizada a partir das seguintes histórias: *O Segredo da Ilha dos Cães* (The Island os Dogs), de 1963; *A Cilada* (The President's Son ou The Frame Up), de 1968; *Os Desertores* (The Jungle Home), de 1969; *A Escolta do Presidente* (Luaga's Undercover Tour), de 1970; *A Quadrilha T* (T), de 1975; *Complô contra Presidente* (Return of the Terrorists) 1976-77; *A Volta de Bababu* (The Return of General Bababu), de 1979-80; *Terrorismo* (The Embassy Siege), de 1984; *Os Presidentes* (The Presidents), de 1984-85.

Um caso específico entre os elencados é *O Segredo da Ilha dos Cães*. Esta HQ dialoga com o contexto histórico do autor, sendo possivelmente uma referência

ao fato histórico conhecido como Crise dos Mísseis em Cuba (1962), utilizando uma série de analogias para introduzir e relacionar o universo do *Fantasma* com esse tema. A narrativa apresenta uma ilha próxima a Bengala sendo arrendada para a fabricação de mísseis por uma nação europeia com interesses em sua situação geopolítica entre a África e a Ásia. O que ocorre é uma construção de um contexto em que se encaixam os personagens com a situação de impasse entre EUA e a URSS em Cuba: o Fantasma representa os EUA, a ilha arrendada seria Cuba e os invasores seriam os mandantes da União Soviética, dado ênfase ao ícone de uma estrela nos mísseis em referência ao símbolo comunista.



Fonte: FALK. *O Segredo da Ilha dos Cães*. RJ: RGE, 1966, p.63.

Nas demais HQs deste período de Guerra Fria, é imprescindível se perguntar a importância do personagem Lamanda Luaga como ponto de reflexão do autor, visto que sua ideologia e representatividade são introduzidas no período de transformação do universo do *Fantasma* em seu contexto social, político e cultural, dialogicamente com o que ocorre no continente africano. O personagem é apresentado como um africano da elite ocidentalizada, um intelectual com formação em medicina nos EUA, passando a integrar a equipa médica da ONU em Bengala antes de se tornar presidente do país. No período em que esteve no governo, no recorte da pesquisa, o personagem move-se pelo discurso democrático, sofrendo politicamente com constantes golpes de Estado, terrorismo e conspirações típicas do contexto de Guerra Fria. Salvo as devidas faltas de problematizações pelos autores, este elemento na política em Bengala se assemelha ao que vivenciam alguns países africanos. Conforme apontado por Elaigwu (2010, p. 519), as duas aspirações primordiais do continente africano nesse combate político seriam: dar

coerência à nação africana, dado o problema com a identidade coletiva, e uma maior estabilidade ao Estado, visto a instabilidade da autoridade. Reflexo da herança colonial pela introdução das fronteiras artificiais e o exército permanente.

A instabilidade da autoridade é abordada constantemente por Falk, principalmente através do arqui-inimigo representado pelo Gen. Bababu e as forças armadas. Em *A Volta de Bababu*, sua introdução utiliza uma das quatro perspectivas⁴ apresentadas por Elaigwu sobre a série de causas das intervenções dos militares na arena política africana,

(...) das causas diversas, as quais englobam os conflitos personalistas entre chefe militar e chefe político, os problemas relativos ao desenvolvimento que excedem as capacidades dos dirigentes civis, a confusão institucional e o fato dos militares não terem consciência, por formação insuficiente, da proeminência do poder civil. (ELAIGWU, 2010, p.555)

As duas páginas reproduzidas a seguir tem em seus quadros uma representação superficial do processo de independência na África, mas que possibilitam problematizar o contexto histórico e a perspectiva de Falk: a delegação que informa a Luaga sua eleição é representada como uma elite ocidentalizada, assim como ocorreu politicamente, sendo esta classe efetivada na transição do governo colonial para o de independência. Na sequência, ocorre a ação de Bababu de fechar o congresso e caçar os opositores políticos, assinalando o colapso do Estado democrático e a emergência de ditaduras militares nos países africanos.

⁴ ELAIGWU, J. Isawa. Construção da nação e evolução das estruturas políticas. História geral da África, VIII: África desde 1935 / editado por Ali A. Mazrui e Christophe Wondji. – Brasília : 2010, p.554-555.



Fonte: FALK. A Volta de Bababu. Ilustrações de Sy Barry. RJ: RGE, 1980, p.04.



Fonte: FALK. A Volta de Bababu. Ilustrações de Sy Barry. RJ: RGE, 1980, p.05.

Na continuidade ao processo de independência dos países africanos, o universo do *Fantasma* se amplia sobre este novo prisma político, assim surgindo o país fictício de Ivory-Lana e seu presidente Goranda, que segue o mesmo padrão da elite ocidentalizada no poder e sofrendo com a instabilidade política. Falk sugere, com sua abordagem narrativa da construção do país democrático de Goranda, alinhado politicamente com Bengala, o surgimento de mais uma das séries de causas da intervenção militar, o de natureza extrassocietário, ou internacional, caracterizado pela “(...) subversão fomentada do exterior, bem como as intervenções mais diretamente de origem externa (em particular, quando uma antiga potência colonial intervém com as suas próprias tropas)” (ELAIGWU, 2010, p.554).

Em *A Cilada e Os Presidentes*, o clima de espionagem e conspiração entre e contra os governos em Bengala e Ivory-Lana são os aspectos que estruturam a narrativa. As duas HQs questionam o envolvimento de países estrangeiros e seus interesses nas mudanças políticas dos países. O financiamento externo fomentando o golpe de Estado através do exército nacional é o mais utilizado por Falk. Sobre as intenções políticas do autor, a penúltima HQ do recorte da pesquisa indica a reflexão e a mudança de perspectiva sobre o colonialismo na África, em que Falk reconhece, através da fala de Goranda: “Talvez colonialistas, que nos combateram na luta pela independência...” (FALK. *Os Presidentes*. RJ: RGE, 1985, p.67), uma crítica tardia, sendo que até o momento seguia-se tratando somente o problema da instabilidade política como uma ação interna, no caso, o exército nacional e suas diretrizes.

3.3 - A ONU e os Direitos Humanos

A Organização das Nações Unidas (ONU), a partir de sua criação em 1945, se manifestava contra a tirania e a conquista, um discurso concebido após o ocorrido na Segunda Guerra Mundial, mas que se apresentou como uma força de oposição ao colonialismo, somando-se à resistência africana. “À medida que a organização internacional se tornava mais autenticamente representativa de toda a humanidade, o colonialismo perdia pouco a pouco a sua legitimidade” (MAZRUI. 2010, p.133). No entanto,

Com tamanha intensidade permaneceu a África em estado de dependência (de 1945 a 1960) que as Nações Unidas estimaram ter, a seu respeito, uma missão de emancipação e uma

responsabilidade de libertação. Os laços e os contatos firmados pelas Nações Unidas com a África eram, consequentemente, relações unilaterais e sob certos aspectos paternalistas, na justa medida que derivavam de atos elaborados e decretados por atores externos e estrangeiros, naturalmente levados a confundirem os interesses da África com aqueles da comunidade internacional, senão com os seus próprios. (KOUASSI. 2010, p.1054)

Sendo assim, a ONU protagonizou diferentes formas de agir na África, classificadas por Kouassi (2010, p.1054-1055) em três papéis principais: o de uma potência imperial coletiva, que não fora abordado no universo do *Fantasma*; mas, sendo representada em ações equivalentes aos outros dois dos papéis, a de aliado no movimento de libertação; e como um parceiro no âmbito do desenvolvimento. A introdução da entidade por Falk, com caráter de suporte medicinal frente às epidemias, associava a personagem Diana Palmer, par romântico do *Fantasma*, prestando serviço de enfermeira numa equipe médica da ONU, tendo sua primeira referência em 1964.

Conseguinte, a conduta da ONU como parceira do desenvolvimento é relacionada em *O Imperador de Tulana* (Prince Bular of Tulana), de 1970. Após uma viagem pelo país para conhecer as condições do seu povo, o presidente Luaga convoca o *Fantasma* para lhe auxiliar em uma missão na ONU: “E descobri que precisamos de quase tudo... sementes, adubos, máquinas, remédios, programas de treinamento...” concluindo, “A ONU pode muito ajudar-nos a conseguir tudo isso. A sua missão consiste justamente em ir lá explicar-lhes a situação.” (FALK. *O Imperador de Tulana*. RJ: RGE, 1971, p,15) O enfoque na apresentação da instituição neste momento é fundamental, com seu papel para o desenvolvimento socioeconômico na África sendo destacado nos anos seguintes, o que é significado por Bengala, a qual é representada como moderna no centro do país, mas, em vulnerabilidade socioambiental no seu interior.



Fonte: FALK. *O Imperador de Tulana*. RJ: RGE, 1971, p.24.

É interessante notar que só em 1970 se enfatizou a ONU no cenário do *Fantasma*, o que demonstra as transformações da instituição e sua importância no contexto histórico africano em meio ao processo de descolonização e desenvolvimento socioeconômico, para assim vir a ser introduzida nas HQs. Em *A Volta de Diana* (The Tree House), de 1980, os elementos de aliado e parceiro se integram no diálogo entre os personagens Henry, Diretor da ONU, e Diana Palmer, após a solicitação de uma representação da organização nos países de Bengala e Ivory-Lana, com a intenção de: "... desenvolver nossos programas de alimentação, saúde e educação!" (1980, p.14), considerando as duas democracias como uma inspiração para a região e a importância da ONU estar apoiando esse processo.



Fonte: FALK. *A Volta de Diana*. RJ: RGE, 1980, p.16.

Já em *O Monstro de Ughland* (Ughland), de 1983, Falk cria a “Divisão Afro-Asiática: Departamento de Direitos Humanos” da ONU, apresentando como diretora Diana Palmer e assim toda uma temática envolvendo os Direitos Humanos nos dois continentes. Nesta história, um país chamado Ughland é o centro da narrativa por ser governado pelo ditador Kon, que infringe os direitos humanos e se vê confrontado pelas denúncias a ONU feitas por Diana Palmer. Luaga relata sua ascensão ao governo por meio do exército e por instituir a perseguição a seus opositores, mas, como percebemos, ele é representado por uma administração política branca, com sua força de segurança de maioria negra. O discurso praticado por Diana é uma referência à política da ONU, no entanto, o contraponto feito por Falk no final da história demonstra um processo de instabilidade política que gera a violência.



Fonte: FALK, Lee. *O Monstro de Ughland*. RJ: RGE, 1983, p.58

3.4 – O aspecto sociocultural: a herança e o espelho

Este processo político impactou profundamente o continente africano, de modo que as novas estruturas impostas a partir das ações colonialistas transformaram as sociedades africanas, o que se refletiu nas HQs do *Fantasma*. Neste aspecto abordarei especificidades das mudanças no âmbito social, na urbanização, na modernidade e na diversidade étnica e/ou cultural.

As novas estruturas no meio social africano, como caracterizadas por MacKenzie, apontam comerciantes e colonizadores como fazendo parte do meio

social elaborado por Falk, sendo os primeiros na grande maioria representados como donos de estabelecimentos frequentados por todo o tipo de pessoas, no entanto, em sua grande maioria por brancos representados como colonizadores ou negociadores, ou seja, um fator demográfico visto a imigração destes europeus para o continente africano muitas vezes significando uma espécie de imperialismo popular, no qual o pobre europeu migra para a colônia, assim desejando uma melhora socioeconômica. .



Fonte: FALK. Os Caçadores de Diamantes. RJ: RGE, 1984, p.57.

Uma das heranças do colonialismo foi a implementação da educação escolar formal nos moldes ocidentais, primeiro pelas missões, as quais são referenciadas em diálogos em que o nativo sabe falar o inglês, e após com algumas escolas, com o interesse principal na formação de quadros para a administração colonial, sendo promovidas de forma crescente ao longo do período colonial. Este processo de ocidentalização da educação nas sociedades africanas promoveu a criação de uma elite culta e ocidentalizada que mais tarde foi uma das forças de luta pela independência. No caso do universo do *Fantasma*, podemos ver traços desse elemento colonial quando reis enviam seus filhos à escola para adquirir conhecimento, além de haver o caso do próprio presidente de Bengala, Dr. Lamanda Luaga, formado nos EUA.



Fonte: FALK. O Príncipe Wambo. 2014, p.03



Fonte: FALK. A noiva prometida.2016, p.04.

O elemento da urbanização e da modernidade é visto a partir do *segundo momento*, entre as décadas de 60 e 80, sendo feita uma introdução na primeira página em algumas histórias com enfoque no tema, dispondo de uma relação entre o mundo selvagem e o mundo moderno e suas mudanças na África tradicional. O desenvolvimento é representado nos quadros de forma passageira por Falk, sem as devidas problematizações socioeconômicas provocadas no continente.



Fonte: FALK. *O traficante de escravos*. RJ: RGE, 1979, p.04.

No caso, da diversidade étnica e cultural, mesmo que de forma superficial, o autor utilizou de uma abordagem “respeitando” a diversidade étnica, cultural e linguística, elementos que fazem parte desse processo de desconstrução da perspectiva de uma África homogênea. Suas referências demonstram o interesse, ao citar de forma fictícia diversas tribos, em categorizar nas HQs culturalmente algumas dessas tribos, além de promover a ideia de diversidade linguística (FALK. A Professora. RJ: RGE, 1978, P.23) ou situações em que os visitantes brancos não compreendem o que é falado pelos nativos.

Este modo de representar a África através de Bengala é introduzido em *Um Suspeito na Patrulha da Selva* (The Trial of Patrolman Zokko), de 1973, com a idealização do espaço geográfico e a caracterização das regiões do país tendo similaridades com o continente africano, onde analogias compreendem a disposição no que seria um “mapa físico” das regiões mais específicas da seguinte forma: no norte há Kaz-Mir-Ora, origem das “caravanas de mercadores”, a qual se assemelha às rotas transaarianas características do norte da África, além do quadro caracterizar os personagens com vestimenta árabe, com camelos ao fundo. No centro é posto a floresta negra caracterizada como um mundo selvagem, se assemelhando à Floresta do Congo. As montanhas à leste, “terras dos príncipes”, é

caracterizada pela relação entre a região leste da África e a Ásia árabe-mulçumana, visto que as caracterizações de vestimenta e costumes (nomadismo) dos príncipes se assemelham aos Xeiques e aludem à grandeza material e soberana que caracterizam as histórias situadas nesta região. Por fim, no oeste há o lado moderno, a capital Mawitaan.



Fonte: FALK. Zokko: Um suspeito na patrulha da selva. RJ: RGE, 1973, p.3.

No que tange às reproduções culturais dos autores, podemos elencar alguns casos, como o de representação similar ao *Black Face*, utilizado principalmente por Wilson McCoy, dono de traço simples e bem caricato, vindo a mudar com a entrada de Sy Barry nos desenhos, se aproximando da forma anatômica, lembrando que o contexto histórico envolvia toda uma luta por direitos

iguais dos negros nos EUA e isso certamente condicionou tal mudança de abordagem na representação negra nos quadrinhos.

Os três tipos de representações do negro africano em close-up respectivamente: Ray Moore, Wilson McCoy e Sy Barry.



Este fator condicionante do meio sociopolítico dos autores, como já dito em relação ao aspecto político, teve efeito na introdução de personagens negros no universo do Fantasma, no caso, coadjuvantes fixos, mas, com um elemento agregado a este personagem: o Cel. Worubu substituiu o Cel. Weeks (personagem branco) na Patrulha da Selva; a Sra Tagama, professora ocidentalizada que dá aulas na selva; e por fim, o Velho Moz, representando a tradição oral africana.

Concluindo os exemplos, novamente cito *Um Suspeito na Patrulha da Selva*, HQ em que se percebe que Falk se encontra em meio à turbulência que o movimento dos Panteras Negras causa na sociedade norte-americana e na indústria cultural, de modo que introduz na Patrulha da Selva novos personagens, sendo estes negros, além de asiáticos, numa clara intenção de diversificar os patrulheiros, mas, sem nenhuma intenção de problematizar suas ações passadas e presentes no continente africano, mantendo sua função de segurança nas margens.

De maneira superficial, a perspectiva de Falk sobre o colonialismo na África é de pura “neutralidade”, utilizando em suas histórias traços desta herança cultural e histórica, mas sua abordagem não tem um posicionamento agressivo em relação ao que foi feito na África, apesar de apoiar o processo de independência no continente, o personificando. Seu contexto sóciohistórico o condiciona a tomar certas medidas

que refletem na HQ através de personagens ou temáticas que reproduzem eventuais mudanças.

Conclusão

Como se pode ver, a História em Quadrinhos se apresenta como um artefato cultural, desempenhando um papel na construção cultural, de forma a ser uma evidência dos estereótipos e suas mudanças históricas. No contexto histórico do recorte temporal proposto pela pesquisa, pode-se visualizar esta mudança condicionada pelo meio social, político e cultural em que o autor estava inserido.

Sendo assim, fatos históricos são representados, como a Segunda Guerra Mundial (Guerra no Oriente) e a Crise dos Mísseis em Cuba (O Segredo da Ilha dos Cães). Processos históricos são relacionados na natureza sociopolítica do universo do Fantasma, no caso, o colonialismo, o processo de independência e a instabilidade política existente em regiões no continente. Por fim, ainda temos a introdução da ONU, como reflexo das ações da organização em solo africano.

Conceitos relacionados à África são possíveis de ser problematizados.

Constatou-se que historicamente há dois momentos distintos de abordagem. No primeiro, nas HQs ambientadas entre as décadas de 30 e 40, as facetas da Patrulha da Selva e o Fantasma criam no imaginário a necessidade de introdução das políticas externas para manter a paz. Enquanto no segundo momento, entre as décadas de 60 e 80, seja no protagonismo do negro, como também no tocante ao respeito à África, mesmo que em parte tenha se mantido a imagem do selvagem para representar o nativo, sem questionar as ações colonialistas, avançou-se em aspectos como representatividade e preconceito artístico, como também a exploração do plano cultural africano, principalmente com Sy Barry nos desenhos. É interessante notar, mesmo que sem o ato proposital do autor, que o personagem principal se apresenta por um nome que define um passado marcado pela ação colonialista na África, sendo um mal, ou um fantasma, que as autoridades africanas haverão de superar com o tempo.

Sendo assim, conceitos e abordagens pertinentes à História da África são possíveis de relacionar com as narrativas e representações. Este quadro nos apresenta o colonialismo inglês como base de criação do universo do Fantasma na concepção de aspectos ideológicos e estruturais, como se apresentou a administração indireta e a diarquia judiciária. Os personagens são representações de ideais, como pode-se ver com a Patrulha da Selva, em que suas ações são a

prática do colonialismo britânica, enquanto o *Fantasma* serve como uma representação do discurso colonialista, ao analisar o primeiro momento. O presidente de Bengala, Dr. Lamanda Luaga, é o elemento do processo de independência na África, enquanto, o da instabilidade política é representado pelo Gen. Bababu, momento que permite a problematização de Elegaiwu sobre a série de causas das intervenções dos militares na arena política africana, das quais elenco as causas diversas e as de natureza extrassocietário, ou internacional. No quadro social, os quatro sujeitos históricos aos quais MacKenzie menciona - comerciantes, missionários, colonizadores e poder colonial - fazem parte da teia social construída por Falk em o *Fantasma*, percebendo-se que o autor não problematiza o colonialismo utilizando somente o processo de transformação sociopolítica em suas histórias.

A pesquisa não abordou alguns aspectos culturais presentes em o *Fantasma*, ricos em informações dentro da perspectiva da História Cultural, como os griots, os feiticeiros, o uso das máscaras e os suportes da religião, além da ancestralidade no plano da sociedade africana e na concepção do personagem. Estes interessantes aspectos podem vir a ser desenvolvidos futuramente.

BIBLIOGRAFIA

- ABOUE, Marguerite. Aya de Youpagon. Ilustrações de Clément Oubrerie, tradução Julia da Rosa Simões. : L&PM Editores, 2009.
- BAHIA, Márcio. A legitimação cultural dos quadrinhos e o Programa Nacional Biblioteca da Escola: uma história inacabada. Educação, Porto Alegre, v. 35, n. 3, 2012, p. 340-351.
- BETTS, R. F. A dominação europeia: métodos e instituições. In: Em História geral da África, VII: África sob dominação colonial, 1880-1935 / editado por Albert Adu Boahen. – 2.ed. rev. – Brasília : UNESCO, 2010. P.353-376.
- BRAGA JR, A. X. . A ambientação de personagens negros na Marvel Comics: Periferia, vilania e relações inter-raciais. Revista Identidade, v. 18, p. 03-20, 2013.
- BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei n 9.394, de 20 de dezembro de 1996.
- BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: História. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1998.
- BURKE, Peter. Testemunha ocular: História e Imagem. Bauru-SP: EDUSC, 2004.
- BURROUGHS, Edgar Rice, FOSTER, Harold H.. A Primeira Aventura de Tarzan em Quadrinhos. EBAL, Rio de Janeiro, 1975.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. Espanha: Editorial Lumen, 1984.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 1985
- EISNER, Will. Sundiata, o leão do Mali: uma lenda africana /recontada por Will Eisner; ilustrações do autor, tradução Antônio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- ELAIGWU, J. Isawa. Construção da nação e evolução das estruturas políticas. In: História geral da África, VIII: África desde 1935 / editado por Ali A. Mazrui e Christophe Wondji. – Brasília : 2010, p.519-563.
- FRONZA, Marcelo. O significado das histórias em quadrinhos na educação histórica dos jovens que estudam no Ensino Médio. 2007. 478 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal do Paraná, Paraná. 2007.
- GOMES, Nilma Lino . Alguns termos e conceitos presentes no debate sobre relações raciais no Brasil: uma breve discussão. In: Ricardo Henriques. (Org.). Educação anti-racista: caminhos abertos pela Lei Federal no. 10.639/03. ed. Brasília: SECAD/MEC, 2005, v. , p. 39-62.

KOUASSI, Edmond Kwam. A África e a Organização das Nações Unidas. In: História geral da África, VIII: África desde 1935 / editado por Ali A. Mazrui e Christophe Wondji. – Brasília : UNESCO, 2010. p.1054-1094.

LUCHETTI, Marco Aurélio. Fantasma: uma biografia oficial do primeiro herói fantasiado dos quadrinhos. São Paulo: Opera Graphics Editora, 2009.

MAcKENZIE, J.M.. A Partilha da África 1800-1900. São Paulo: Ed. Ática, 1983.

MAZRUI, Ali A.. “Procurai primeiramente o reino político...”. In: História geral da África, VIII: África desde 1935 / editado por Ali A. Mazrui e Christophe Wondji. – Brasília : UNESCO, 2010. p.125-149.

MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1995. Understanding Comics: The Invisible Art (1993)

MOYA, Álvaro de. História das histórias em quadrinhos. São Paulo: Brasiliense, 1996.

THOMÉ, Luciano Quednau. As representações do europeu e do africano em "Tintim no Congo". Trabalho de conclusão de curso, 2008.

VILELA, Marco Túlio Rodrigues. A utilização dos quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites. Dissertação (mestrado em Educação), UMSP, 2012.

FONTES PRIMÁRIAS

FALK, Lee. A Cilada. Ilustração de Sy Barry. Rio de Janeiro: RGE, 1969.

FALK, Lee. A noiva prometida. Ilustração de Wilson McCoy. Disponível em: <http://fantasmabrasil.blogspot.com/2016/01/a-noiva-prometida.html>. Acesso em 01 de agosto de 2018.

FALK, Lee. A Professora. Ilustração de Wilson McCoy. Rio de Janeiro: RGE, 1978.

FALK, Lee. A Revolta dos Feiticeiros. Ilustração de Wilson McCoy. Disponível em: <http://fantasmabrasil.blogspot.com/2015/10/a-revolta-dos-feiticeiros.html>. Acesso em 31 de julho de 2018.

FALK, Lee. A Volta de Bababu. Ilustrações de Sy Barry. Rio de Janeiro: RGE, 1980.

FALK, Lee. A Volta de Diana. Ilustração de Sy Barry. Rio de Janeiro: RGE, 1980.

FALK, Lee. Guerra no Oriente. Ilustração de Ray Moore. Rio de Janeiro: RGE, 1976.

FALK, Lee. Missão em Barogar. Ilustração de Ray Moore. Rio de Janeiro: RGE, 1983.

FALK, Lee. O Dragão de Ferro. Ilustração de Wilson McCoy. Rio de Janeiro: RGE, 1978.

FALK, Lee. O Monstro de Ughland. Ilustração de Sy Barry. Rio de Janeiro: RGE, 1983.

FALK, Lee. O Príncipe Wambo. Ilustração de Wilson McCoy. Disponível em: <http://fantasmabrasil.blogspot.com/2015/06/o-principe-wambo.html>. Acesso em 01 de agosto de 2018.

FALK, Lee. O Recruta Medroso. Ilustração de Wilson McCoy. Rio de Janeiro: RGE, 1967.

FALK, Lee. O Repórter. Ilustração de Wilson McCoy. Rio de Janeiro: RGE, 1979.

FALK, Lee. O traficante de escravos. Ilustração de Sy Barry. Rio de Janeiro: RGE, 1979, p.04.

FALK, Lee. Os Caçadores de Cabeça. Ilustração de Sy Barry. Rio de Janeiro: RGE, 1973.

FALK, LEE. Os Caçadores de Diamantes. Ilustração de Ray Moore. Rio de Janeiro: RGE, 1984.

FALK, Lee. Os Dois Sinais. Ilustração de Wilson McCoy. Rio de Janeiro: RGE 1959

FALK, Lee. Os Presidentes. Ilustração de Sy Barry. Rio de Janeiro: RGE, 1985.

FALK, Lee. Traficantes de Pérolas. Ilustração de Ray Moore. Rio de Janeiro: RGE, 1976.

FALK, Lee. Zokko: Um suspeito na patrulha da selva. Ilustração de Sy Barry. Rio de Janeiro: RGE, 1973.

FALK, Lee. O Segredo da Ilha dos Cães. Ilustração de Sy Barry. RJ: RGE, 1966.

FALK, Lee. O Imperador de Tulana. Ilustração de Sy Barry. Rio de Janeiro: RGE, 1971.

ANEXO I

Nº. TÍTULO: PERÍODO DE PUBLICAÇÃO	UPN	A/C/P	UEA	TEMA CENTRAL	SUB-TEMA	SUB-TEMA
D É C A D A 3 0						
1. The Singh Brotherwood (Os Piratas Singh): 17-02-1936 / 07-11-1936	SIM	C	P.Á.	PIRATARIA	COLONIALISMO	
2. The Sky Band (Os Piratas do Céu): 9-11-36 / 10-04-37	SIM	C	P.Á.	PIRATARIA	COLONIALISMO	
3. Diamond Hunters (Os Caçadores de Diamantes): 12-04-37 / 18-09-37	SIM	C	SIM	EXPLOR. DE DIAMANTES	COLONIALISMO	GUERRA TRIBAL
4. Little Tommy (O Pequeno Tommy) 20-09-37 / 05-02-38:	SIM	A/C	P.Á.	RAPTO/HERANÇA	COLONIALISMO	
5. The Prisioner of the Himalaya (O Prisioneiro do Himalaia) 07-02-38 / 18-06-38	NÃO	—	NÃO	CONSPIRAÇÃO	COLONIALISMO	
6. Adventure in Algiers (A Lenda do Fantasma) 20-06-38 / 23-07-38	SIM*	A	P.Á.	CASAMENTO	NATIVO SELVAGEM	CULTURA ÁRABE
7. The Shark`s Nest (O Ninho do Tubarão) 25-07-38 / 05-11-38	NÃO	—	NÃO	PIRATARIA		
8. Fishers os Pearls (Traficantes de Perolas) 07-11-38 / 28-01-39	SIM	C	SIM	EXPLOR .DE DIAMANES	COLONIALISMO	CORRUPÇÃO
9. The Slave Traders (Os Mercadores de Escravos) 30-01-39 / 06-05-39	SIM	A/C	SIM	ESCRAVIDÃO	CULTURA ÁRABE	RELAÇÃO ÁFRICA-ÁSIA
10. The Mysterious Girl (A Desmemoriada de Alexandria) 08-05-39 / 02-09-39	SIM*	A/C	P.Á.	HERANÇA/RAPTO	CULTURA ÁRABE	COLONIALISMO
11. The Golden Circle (O Círculo Dourado) 04-09-40 / 20-01-40	NÃO	—	NÃO	ROUBO DE JOIAS		
D É C A D A 4 0						
12. The Seahorse (O Ninho de Tubarões) 22-01-40 / 27-07-40:	NÃO	—	NÃO	ESPIONAGEM		
13. The Game of Alvar (O Mistério de Z.O.Z) 29-07-40-14-12-40:	NÃO	—	NÃO	CONTRABANDO DE ARMAS		
14. Diana Aviatrix Lost (O Templo do Terror) 16-12-40 / 12-07-41:	NÃO	—	NÃO	COLONIALISMO		
15. The Phantom`s Treasure (Tesouro do Fantasma) 14-07-41 / 32-01-42:	SIM	A/C	SIM	COLONIALISMO	CULTURA AFRICANA	
16. The Inexorables (Guerra no Oriente) 02-02-42 / 09-01-43:	SIM	C/P	SIM	2ºGM	CULTURA AFRICANA	COLONIALISMO
17. Bent Beak Broder (Uma aventura Inesperada) 11-01-42 / 22-05-43:	SIM*	C	NÃO	QUADRILHA FUGITIVA		
18. The Panthom`s Engagement (Casamento) 24-05-43 / 24-07-43:	SIM*	C	NÃO	CASAMENTO	CULTURA AFRICANA	COLONIALISMO
19. The Governor and Suzie (A Mulher Pirata) 26-07-43 / 26-02-44:	NÃO	—	NÃO	PIRATARIA		
20. The Spy Gang (Espiões!!) 28-02-1944 / 20-05-44:	SIM*	C	NÃO	ESPIONAGEM		
21. The Crooner (O Cantor) 22-05-44 / 26-08-44:	NÃO	—	NÃO	QUADRILHA DE ASSALTO		
23. The Blue Gang (A Quadrilha Azul!!) 26-03-45 / 26-05-45:	SIM*	C	SIM	CONTRABANDISTAS		
24. Lago The Lake God (Lago, o Rei do Lago!) 28-05-45 / 11-08-45:	SIM	C	SIM	RELIGIOSIDADE	IMPERIALISMO POPULAR	CULTURA AFRICANA
25. The Wild Girl (Dara, A Moça Selvagem) 13-08-45 / 10-11-45:	NÃO	—	SIM	DESCIVILIZAÇÃO	COLONIALISMO	

26. The Mermaids of MeloStraits (As Sereias do Estreito de Melo) 12-1-45 / 16-02-46:	NÃO	—	NÃO	PIRATARIA		
27. Princess Valerie ou The Captive Princess (A Princesa Valerie) 18-02-46 / 13-07-46:	NÃO	—	NÃO	AUTORITARISMO	CULTURA/FEITIÇARIA	
28. Queen Asta of Trondelay (Asta, Rainha de Trondelay) 15-07-46 / 26-10-46:	SIM*	C	P.Á.*	MEDIEVALISMO		
30. Romance and the Vesta Pirates (Aventura no Mar e O Casamento de Diana) 31-03-47 / 29-11-47:	NÃO	—	NÃO	PIRATARIA		
32. The Lady Luck (O Barco Senhora Fortuna) 24-05-48 / 30-10-48:	NÃO	—	NÃO	PIRATARIA		
33. The Masked Marvel (O Gigante Mascarado) 01-11-48 / 19-02-49:	NÃO	—	NÃO	BENEFICIENTE		
34. Fathers and sons (O Velho Marcado) 21-02-49 / 23-04-49:	NÃO	—	NÃO	PIRATARIA		
35. The Flirtatious Princess (A Princesa Namoradeira) 25-04-49 / 20-08-49:	SIM	C	SIM	COLONIALISMO		
36. The Thuggees (Os Agentes de Kali e A Traição de Marajá) 22-08-49 / 25-02-50:	NÃO	—	NÃO	PIRATARIA		
D É C A D A 5 0						
37. The Ape Idol of The Durugu (A Lenda de Durugu) 27-02-50 / 06-05-50:	SIM	A/C	SIM	RELIGIOSIDADE	CULTURA AFRICANA	COLONIALISMO
38. The Movie Stars (Rita e Cary) 08-05-50 / 09-09-50:	SIM	A/C	SIM	COLONIALISMO	CULTURA AFRICANA	
39. The White Monkey (O Macaco Branco) 11-09-50 / 02-12-50:	SIM	C	SIM	TRÁFICO ANIMAIS/DINHEIRO	COLONIALISMO	CULTURA AFRICANA
40. The Gray Gang (A Quadrilha Cinzenta) 04-12-51 / 24-03-51:	NÃO	—	NÃO	QUADRILHA FUGA PRISÃO		
41. Whirpool Channel (Sorvedouro Fatal) 26-03-51 / 16-06-51:	NÃO	—	NÃO	APOSTAS		
42. The Tiger Girl (A Mulher Tigre) 18-06-51 / 15-09-51:	SIM	C	SIM	RELIGIOSIDADE		
43. The Governor's Family (A Família do Governador) 17-09-51 / 1-12-51:	SIM*	C	SIM	RAPTO/CHANTAGEM	COLONIALISMO	
44. The Professor (A Professora) 03-12-51 / 15-03-52:	SIM	A/C	SIM	PESQUISA HISTÓRICA	COLONIALISMO	CULTURA AFRICANA
45. The Jungle Patrol (O Recruta Medroso) 17-03-52 / 31-05-52:	SIM	C	SIM	VENDA ILICITA /FE- CRENÇA	COLONIALISMO	
46. Bobo the Toy Dog (O Rapto de Jerry) 02-06-52 / 19-07-52:	SIM*	C	SIM	TRAFICANTES DIAMANTES	COLONIALISMO	
47. The Great Ajax (O Grande Ajax) 21-07-52 / 11-10-52:	SIM	C	SIM	COLONIALISMO	CULTURA AFRICANA	
48. The Toad Men (O Fantasma Combate "Os Homens Rá") 13-10-52 / 28-02-53:	NÃO	—	NÃO	PIRATARIA		
49. The Lady from Nowhere (A Moça Que Veio do Nada) 02-03-53 / 20-06-53:	SIM*	C	P.Á.*	HERANÇA/RAPTO		
50. The Matchmaker (A Casamenteira) 22-06-53 / 10-10-53:	NÃO	—	NÃO	EXTORSÃO		
51. The Super Apes (O Mistério dos Supermacacos) 12-10-53 / 30-01-54:	SIM	C	SIM	VINGANÇA/COLONIALISMO	CULTURA AFRICANA	
52. Ragon's Game (O Jogo Diabólico ou O Jogo da Morte) 01-02-54 / 05-06-54:	SIM	C/V	SIM	AUTORITARISMO	CULTURA ÁRABE	
53. The Mob (O Fantasma contra o Poderoso Chefão) 07-06-54 / 11-09-54:	SIM*	C	P.Á.*	QUADRILHA		
54. The Wrestling Tourney (O Dia Que o Fantasma foi Vencido) 13-09-54 / 18-12-54:	SIM	C	SIM	COLONIALISMO	CULTURA AFRICANA	

55. Aboard The S.S. Gay (O Sequestro de S.S. Gay) 20-12-54 / 12-03-55:	SIM*	C	P.Á.*	PIRATARIA		
56. The Slimming of Prince Tagon (O Príncipe Gordo) 14-03-55 / 21-05-55:	SIM	C/V	SIM	AUTORITARISMO/BELEZA	CULTURA ÁRABE	
57. Captain Kidder's Treasure (O Tesouro do Capitão Kidder) 23-05-55 / 30-07-55:	SIM	C	SIM	PESQUISA HISTORICA/ANT.		
58. Dr. Axel and the Witchmen (A Revolta dos Feiticeiros) 01-08-55 / 08-08-55:	SIM	C/V	SIM	MEDICINAxFEITIÇARIA	CULTURA AFRICANA	COLONIALISMO
59. Queen Sansamor and The Sixth Man (O Sexto Homem) 10-10-55 / 21-01-56:	NÃO	—	NÃO	AUTORITARISMO		
60. The Wisdom of Solomon (A Sabedoria de Salomão) 23-01-56 / 25-02-56:	SIM	C/P	SIM	COLONIALISMO		
61. U-Town (Cidade Violenta) 27-02-56 / 19-05-56:	SIM	C	SIM	COLONIALISMO	IMPERIALISMO POPULAR	
62. The Groove of the Sleeping Giant (O Gigante da Floresta Sagrada) 21-05-56	SIM	C	SIM	COLONIALISMO	IMPERIALISMO POPULAR	
63. The Shoplifters (Sistema Perfeito) 03-09-56 / 17-11-56:	SIM*	C	P.Á.*	LADRÕES DE DIAMANTES		
64. The Heavyweight (Show Beneficiente) 19-11-56 / 12-01-57:	NÃO	—	NÃO	LUTA BENEFICIENTE		
65. Wambo the Gambler (O Príncipe Wambo) 14-01-1957 / 30-03-57:	SIM	C/P	SIM	ACULTURAÇÃO/JOGOS	EDUCAÇÃO COLONIAL	
66. The White Princess (A Deusa Branca) 01-04-57 / 29-06-57:	SIM	C	SIM	‘FUGA DA VIDA URBANA		
67. The Valley of No-Return (O Vale da Morte) 01-07-57 / 21-09-57:	SIM	C/V	SIM	COLONIALISMO	PESQUISA	CULTURA AFRICANA
69. The Scorpia (A Origem de Scorpia) 23-12-1957 / 03-05-58:	SIM*	C	P.Á.	PIRATARIA		
70. The Carlyle's Good Mark (Os Dois Sinais) 05-05-58 / 23-08-58:	SIM	C/P	SIM	COLONIALISMO	CULTURA AFRICANA	
71. The Crybaby (O Bebê Chorão) 25-08-1958:	SIM	C	SIM	COLONIALISMO		
72. The Underwater diamond Thieves (Os Merulhadores) 03-12-07-03-59:	NÃO	—	NÃO	LADRÕES DIAMANTES		
73. The Betrothal (A Noiva Prometida) 09-03-59 / 13-06-59:	SIM	C/P	SIM	COLONIALISMO	EDUCAÇÃO COLONIAL	
74. The Swamp Rats (Os Ratos do Pantano) 15-06-59 / 03-10-59:	SIM*	C	SIM	QUADRILHA ASSALTO		
75. Oogoro and the Witchmen (A Lenda do Cavalo Voador) 05-10-59 / 16-01-60:	SIM	C/V	SIM	MEDICINAxFEITIÇARIA	CULTURA AFRICANA	

D E C A D A 60

76. The Reporter (O Reporter) 18-01-60 / 02-04-60:	SIM*	C	SIM	COLONIALISMO	ASPECTO GEOGRAFICO	
77. The Diamond Hijackers ou The Monkey Mail (A Troca) 04-04-60 / 06-08-60:	SIM	C	SIM	LADRÕES DE DIAMANTES		
78. The Gurk Twins (As Olímpiadas) 08-08-60 / 29-08-60:	SIM	C	SIM	OLÍMPIADAS DA SELVA	CULTURA AFRICANA	
79. The 50th Wife (A 50º Esposa) 31-10-60 / 25-02-61:	SIM	C/V	SIM	AUTORITARISMO	CULTURA ÁRABE	
80. The Iron Dragon (O Dragão de Ferro) 27-02-61 / 13-05-61:	SIM	C/V	SIM	COLONIALISMO/VINGANÇA	MODERNISMO	CULTURA AFRICANA
81. The werewolf (O Estranho Zoológico do Príncipe Nebuch) 15-05-61 / 19-08-61:	SIM	C/V	SIM	AUTORITARISMO	CULTURA ÁRABE	
82. The Slave Mucar (O Mercado de Escravos de Mucar) 21-08-61 / 10-02-62:	SIM	C/V	SIM	ESCRAVIDÃO	CULTURA ÁRABE	

83. The Epidemic (Missão na Selva) 12-03-62 / 16 06- 16-06-62:	SIM	C/V	SIM	MEDICINAxFEITIÇARIA	COLONIALISMO	CULTURA AFRICANA
84. The Warf Rats (Chantagistas do Porto) 18-06-62 /13-06-10-62:	SIM	C	P.Á.	QUADRILHA/CHANTAGEM	COLONIALISMO	
86. The Island os Dogs (O Segredo da Ilha dos Cães) 03-06-63 / 14-12-63:	SIM*	C	SIM	GUERRA FRIA		
87. The Drummer of Timpenni (Os Tambores de Bongo) 16-12-63 / 21-03-64:	SIM	C/V	SIM	FEITIÇARIA/VINGANÇA	CULTURA AFRICANA	
88. The Reef (O Recife da Morte) 23-03-64 / 27-06-64:	SIM*	C	P.Á	GUERRA FRIA		
89. The Adventures of Lucy Cary (A Marca do Fantasma) 29-06-64 / 12-12-64:	SIM	C	SIM	MARCA DO FANTASMA	COLONIALISMO	
90. The Bad Ones (A Justiça do Fantasma) 14-12-64 / 17-04-65:	SIM	C/V	SIM	CORRUPÇÃO		
91. The Hanta Witch (A Bruxa Hanta) 19-04-65 / 31-06-65:	SIM	C	SIM	QUADRILHA		
92. Pince Hali and the White Stallion (O Rapto de Diana) 02-08-65 / 01-01-66:	SIM	C/V	SIM	AUTORITARISMO	CULTURA ÁRABE	
93. Bullet's Town (A Cidade do Chefão) 03-01-66 / 28-05-66:	SIM	C/V	SIM	CRIMINALIDADE	COLONIALISMO	
94. The Killer (A Aldeia do Homens Perdidos) 30-05-66 / 10-09-66:	SIM	C/V	SIM	BRANCO DESTRUIDOR	CULTURA AFRICANA	
95. The Sea God (As Pérolas Negras) 12-09-66 / 24-12-66:	SIM	C	SIM	RELIGIOSIDADE	COLONIALISMO	CULTURA AFRICANA
96. The Satchel (Avalise Misteriosa) 26-12-67 / 18-03-67:	NÃO	—	NÃO	GOLPE MILITAR		
97. The Crime School (Escola de Crime) 20-03-67 / 24-06-67:	NÃO	—	NÃO	CRIMINALIDADE		
98. Deadman's Point (O Tesouro do Galeão Espanhol) 26-06-67 / 30-09-67:	NÃO	—	NÃO	GANGSTERS ASSASSINOS		
99. The Rouge Elephant (O Elefante Enfurecido) 02-10-67 / 20-01-68:	SIM	C	SIM	TRÁFICO DE ANIMAIS	CULTURA AFRICANA	
100. Rex and the Trophy Thieves (O Trofeu do Fantasma) 22-01-68 / 04-05-68:	SIM	C/V	SIM	QUADRILHA DIAMANTES		
101. The President's Son ou The Frame Up (A Cilada) 06-05-68 / 06-07-68:	SIM	P/C/V	P.Á.	INSTABILIDADE POLÍTICA	GUERRA FRIA	
102. The Hydra (O Fantasma Enfrenta a Hidra) 08-07-68 / 12-10-68:	NÃO	—	NÃO	ORG. CRIMIN.(QUADRILHA)		
103. The Art Thieves (O Tesouro Misterioso) 14-10-68 / 08-02-69:	NÃO	—	NÃO	QUADRILHA JÓIAS		
104. The Masked Ball (O Baile de Mascaras) 10-02-69 / 22-03-69:	NÃO	—	NÃO	QUADRILHA JÓIAS		
105. The Jungle Home (Os Desertores) 24-03-69 / 21-06-69:	SIM	P/C/V	SIM	INSTABILIDADE POLÍTICA	GUERRA FIRA	EDUCAÇÃO COLONIAL
106. Rex, The Missing Heir (O Herdeiro) 23-06-69 / 04-10-69:	SIM	C	P.Á.	HERANÇA		
107. The Gladiator (O Gladiador) 06-10-69 / 17-01-70:	SIM	C	SIM	GLADIADOR/ETERNIDADE		

D É C A D A 7 0

108. The Runaway Girl ou The Missing Daddy (A Fugitiva) 19-01-70 / 18-04-70:	SIM	C	SIM	CONSPIRAÇÃO/INOCÊNCIA		
109. Luaga's Undercover Tour (A Escolta do Presidente) 20-04-70/ 25-07-70:	SIM	P/C/V	SIM	INSTABILIDADE POLÍTICA	CULTURA ÁFRICA	
110. Prince Bular of Tuluna (O Imperador de Tulana) 27-07-70 / 05-12-70:	SIM	C	P.Á	CORRUPÇÃO	CULTURA ÁRABE	ONU

111. The Yes (A Visita de Diana) 07-12-70 / 13-02-70:	SIM	C	SIM	CASAMENTO	ONU	
112. The Fence () 15-02-71 / 08-05-71:	SIM*	C	P.Á.	GUERRA FRIA		
113. The Mysterious Passenger (O Passageiro Misterioso) 10-05-71 / 24-06-71:	SIM*	C	P.Á.	AUTORITARISMO		
114. The Vultures (Os Abutres) 26-07-71 / 06-11-71:	SIM	C	Á	QUADRILHA DE LADRÕES		
115. The Lost City of Pheenix (A Cidade Maldita) 08-11-71 / 08-01-72:	SIM*	C	P.Á.	PROFECIA		
116. The Witchman (O Feiticeiro Ogano) 10-01-72 / 08-04-72:	SIM	P/C/V	SIM	MEDICINAxFEITIÇARIA	CULTURA AFRICANA	RELIGIOSIDADE AFRICA.
117. The Tanker Jackers (Piratas do Petróleo) 10-04-72 / 15-07-72:	SIM	C	SIM	PIRATARIA	PETROLEO	
118. The Peace of the Golden Ox () 17-07-72 / 15-10-72:	SIM	C/V	SIM	CANIBALISMO	CULTURA AFRICANA	COLONIALISMO
119. The Giant of Kaluga (O Gigante do Passo Kaluga) 16-10-72 / 27-01-73:	SIM	C	SIM	TRAPACEIROS	ROTAS COMERCIAIS	
120. The Trial of Patrolman Zokko (Um Suspeito na Patrulha da Selva) 29-01-73	SIM	C	SIM	HONRA	COLONIALISMO	
121. Vampires of Koquania (Os Vampiros de Koquania) 07-05-73 / 18-08-73:	SIM*	—	NÃO	CHANTAGEM		
122. The Ruins of ZhetaBetau (As Ruínas de Zheta Betau) 20-08-73 / 24-01-73:	SIM	C	SIM	PATRIMONIO HISTÓRICO	CULTURA AFRICANA	ROUBO DE ARTEFATOS
123. The Pampered Princess (Um Marido para a Princesa) 26-11	SIM	C/V	SIM	AUTORITARISMO		
124. The Curse of the Sacred Image (A Maldição da Imagem de Jade) 01-04-74	SIM	P/C/V	SIM	ARTEFATO CULTURAL	CULTURA AFRICANA	CULTURA ÁRABE
125. The Normal Life (Uma Vida Normal) 26-08-74 / 28-12-74:	SIM	C/V	SIM	ACULTURAÇÃO	URBANIZAÇÃO	
126. The Cavelands (A Região das Cavernas) 30-12-74 / 19-04-75:	SIM	C	SIM	HOMEM DAS CAVERNAS		
127. T (A Quadrilha T) 21-04-75 / 13-09-75:	SIM	C/P/V	SIM	INSTABILIDADE POLÍTICA	GUERRA FRIA	
128. Return of the Cave Monster (O Monstro da Caverna) 15-09-75 / 29-11-75:	SIM	C	SIM	HOMEM DAS CAVERNAS		
129. Star of Bangalla ou The Great Diamond (O Estrela de Bengala) 01-12-75	SIM	C/V	SIM	ROUBO DIAMANTE	RELIGIOSIDADE AFRICA.	
131. The Crimewave (Além das 50 Milhas) 02-08-76 / 30-10-76:	SIM*	C	SIM*	PIRATARIA		
132. Return of the Terrorists (Complô contra Presidente) 01-11-76 / 19-02-77:	SIM	C/P/V	SIM	INSTABILIDADE POLÍTICA	ONU	
133. The Proposal (O Pedido) 21-02-77 / 02-04-77:	SIM	C	SIM	CASAMENTO		
134. The Guardian of the Eastern Dark (As Trevas Orientais) 04-04-77 / 13-08-77:	SIM*	C	SIM*	DROGAS	CULTURA ASIÁTICA	
135. The Tyrant of Tarakimo (Tarakimo) 15-08-77 / 29-10-77:	SIM*	C	NÃO	AUTORITARISMO	CULTURA ASIÁTICA	
136. The Wedding of the Phantom (O Casamento do Fantasma) 31-10-77	SIM	C/P	SIM	CASAMENTO	CULTURA AFRICANA	DIVERSIDADE CULTURAL
138. Return to Tarakimo (Volta de Tarakimo) 17-04-78 / 16-09-78:	NÃO	—	NÃO	AUTORITARISMO	CULTURA ASIÁTICA	
139. The Jungle City (Selva da Cidade) 18-09-78 / 16-12-78:	SIM*	C	NÃO	CRIMINALIDADE		
140. The Heirs (Os Bebes do Fantasma) 18-12-78 / 19-05-79:	SIM	C	SIM	CASAMENTO		

141. Jungle God (O Pássaro-de-Metal) 21-05-79 / 08-09-79:	SIM	C/V	SIM	COLONIALISMO/VINGANÇA		
142. The Return of General Bababu (A Volta de Bababu) 10-09-79 / 16-02-80:	SIM	C/P/V	SIM	INSTABILIDADE POLÍTICA	GUERRA FRIA	PROCESSO DE INDENP.
P E R Í O D O 8 0 - 8 5						
143. The Tree House (A Volta de Diana) 18-02-80 / 19-07-80:	SIM	C	SIM*	CASAMENTO	ONU	PROCESSO DE INDENP.
144. The Poachers (Caçadores Clandestinos) 21-06-80 / 01-11-80:	SIM	C/V	SIM	TRÁFICO DE ANIMAIS	RESERVA AMBIENTAL	
145. Goroo's Jungle Muggers (Violência na Selva) 03-11-80 / 04-04-81:	SIM	C/V	SIM	DROGAS		
146. The Hostages (Os Reféns da Casa da Árvore) 06-04-81 / 04-07-81:	SIM	C/V	SIM	CRIMINALIDADE		
147. The Phantom's Vacation (Adeus à Ilha do Éden) 06-07-81 / 12-09-81:	SIM*	C	SIM	CRIMINALIDADE		
148. The Return of Gooroo's Mob (A Cidade da Corrupção) 14-09-81 / 16-01-82:	SIM	C/V	SIM	CORRUPÇÃO	RELAÇÃO AFRICA-ÁSIA	DROGAS
149. Tale of Rex (A História de Rex e Baronkhan) 18-01-82 / 11-09-82:	SIM	C/V?	SIM	AUTORITARISMO		
151. Ughland (O Monstro de Ughland) 14-02-1983 / 02-07-83:	SIM	C/V	SIM*	AUTORITARISMO	ONU	
152. Visit to Baronkhan (O Príncipe de Baronkhan) 04-07-83 / 26-11-83:	SIM	C	SIM	INSTABILIDADE POLÍTICA		
153. The Necklace of Solomon (O Colar do Rei Salomão) 28-11-83 / 26-05-84:	SIM	C/V	SIM	ARTEFATO CULTURAL	CULTURA AFRICANA	
154. The Kimberly Diamonds (O Diamantes Kimberly) 28-05-84 / 08-09-84:	SIM	C	SIM	TRAFICANTES DE JOIAS	COLONIALISMO	
155. The Embassy Siege (Terrorismo) 10-09-84 / 22-12-84:	SIM	C/P/V	SIM	TERRORISMO	INSTAB. POLÍTICA	
156. The Presidents (Os Presidentes) 24-12-84 / 01-06-85:	SIM	C/P/V	SIM	INSTABILIDADE POLÍTICA		
158. Lady of the Lake (A Dama do Lago) 09-09-85 / 01-03-86:	SIM	C/V	SIM	ESCRavidão	CULTURA ÁRABE	

LEGENDAS: UPN - USO DE PERSONAGENS NEGROS; A/C/P - ANTAGONISTA/COADJUANTE/PROTAGONISTA; UEA - USO DO ESPAÇO AFRICANO.
 - RESPOSTAS: SIM* - APARIÇÃO IRRELEVANTE; P.À. - PARTE NA ÁFRICA.