



**UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA**  
**MICAELLA SCHMITZ PINHEIRO**

**A ESTÉTICA KIRBYANA NO AFROFUTURISMO: PONTOS DE CONTATO E  
DIVERGÊNCIA DE IDENTIDADE**

**Tubarão**  
**2023**



**UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA**

**MICAELLA SCHMITZ PINHEIRO**

**ESTÉTICA KIRBYANA NO AFROFUTURISMO: PONTOS DE CONTATO E  
DIVERGÊNCIA DE IDENTIDADE**

Tese apresentada ao Curso de Doutorado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Ciências da Linguagem.

Prof. Dr. Alexandre Linck Vargas (Orientador)

Tubarão

2023

VERSO DA FOLHA DE ROSTO

P71 Pinheiro, Micaella Schmitz, 1993-  
Estética Kirbyana no afrofuturismo : pontos de contato e  
divergência de identidade / Micaella Schmitz Pinheiro. – 2023.  
102 f. : il. color. ; 30 cm

Tese (Doutorado) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Pós-  
graduação em Ciências da Linguagem.  
Orientação: Prof. Dr. Alexandre Linck Vargas

1. Estética - 2. Afrofuturismo. 3. Pantera Negra. 4. Kirby, Jack. I.  
Vargas, Alexandre Linck. II. Universidade do Sul de Santa Catarina.  
III. Título.

CDD (21. ed.) 701.17

Ficha catalográfica elaborada por Carolini da Rocha CRB 14/1215

**MICAELLA SCHMITZ PINHEIRO**

**ESTÉTICA KIRBYANA NO AFROFUTURISMO: PONTOS DE CONTATO E  
DIVERGÊNCIA DE IDENTIDADE**

Esta tese foi julgada adequada à obtenção do título de Doutor em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Doutorado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Tubarão, dia de mês de 2023.

---

Dr. Alexandre Linck Vargas (Orientador)  
Universidade do Sul de Santa Catarina

---

Dra. Cláudia Nandi Formentin (Avaliador)  
Unisatc

---

Dr. Ivan Lima Gomes (Avaliador)  
Universidade Federal de Goiás

---

Dra. Jaqueline Jesus (Avaliador)  
Instituto Federal do Rio de Janeiro

---

Dra. Chirley Domingues (Suplemente)  
Universidade do Sul de Santa Catarina

### **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos que me acompanharam nessa longa jornada. Especialmente ao meu orientador, Alexandre, que nunca desiste dos seus alunos, independente da circunstância. As minhas amigas, que me acompanharam durante esse longo processo, Cíntia e Vanessa. A CAPES, por ter me disponibilizado uma bolsa nos últimos anos de doutorado. A toda a equipe PPGCL, por ter sido uma segunda casa. E por último, mas não menos importante, agradeço ao meu marido, Gabriel, que esteve sempre ao meu lado. Vencemos!

“Irmão, você não percebeu que você é o único representante do seu sonho na face da terra? Se isso não fizer você correr, chapa, eu não sei o que vai!”. (Emicida – Levanta e Anda)

## RESUMO

O presente trabalho aborda a estética kirbyana no contexto do Afrofuturismo, destacando pontos de contato/contágio entre esses dois movimentos. A estética kirbyana refere-se ao estilo artístico e narrativo desenvolvido por Jack Kirby, famoso quadrinista. Por sua vez, o Afrofuturismo é um movimento cultural e artístico que combina elementos afrocentrados, futurismo e ficção científica. O texto explora a possibilidade de uma identificação estética entre a estética kirbyana e o Afrofuturismo, baseada em sensibilidades compartilhadas, ao invés de uma identificação puramente identitária. O ponto de contato estético é elaborado, destacando que a apropriação do Afrofuturismo pela estética kirbyana não se dá por uma identidade única, uma vez que Jack Kirby não era negro nem estava diretamente envolvido no movimento negro. Apesar disso, existe uma identificação estética sublimada, em que a estética kirbyana aparece esteticamente, mas sem uma explícita identificação com a negritude. O texto destaca o impacto dessa estética na arte afrofuturista, mostrando como o trabalho de Kirby influenciou diversas obras, não necessariamente por um alinhamento político, mas por uma sensibilidade compartilhada. O ponto de encontro estético entre a estética kirbyana e o Afrofuturismo é argumentado, ressaltando que certas sensibilidades se encontram, independente da identidade dos agentes envolvidos. Artistas negros afrofuturistas encontram uma conexão com a estética kirbyana, resultando em influências nas gerações posteriores. Minha hipótese é de há um ponto de encontro de contato estético entre o afrofuturismo e a arte de Jack Kirby. Para isso, apoio-me nos escritos de Deleuze e Guatarri (1997, 2002, 2003, 2011), Mbembe (2016, 2018), Dery (1994) e Hatfield (2011).

Palavras-chave: Estética. Afrofuturismo. Pantera Negra. Jack Kirby.

## ABSTRACT

The present work addresses Kirby's aesthetics in the context of Afrofuturism, highlighting points of contact/contagion between these two movements. The Kirbyan aesthetic refers to the artistic and narrative style developed by Jack Kirby, famous comic artist. In turn, Afrofuturism is a cultural and artistic movement that combines Afrocentric elements, futurism and science fiction. The text explores the possibility of an aesthetic identification between Kirby's aesthetics and Afrofuturism, based on shared sensations, replacing a purely identity identification. The aesthetic point of contact is elaborated, highlighting that the appropriation of Afrofuturism by the Kirbyan aesthetic does not happen through a single identity, since Jack Kirby was not black nor was he directly involved in the black movement. Despite this, there is a sublimated aesthetic identification, in which the Kirbyan aesthetic appears aesthetically, but without an explicit identification with blackness. The text highlights the impact of this aesthetic on Afrofuturist art, showing how Kirby's work influenced several works, not necessarily by a controlled politician, but by a shared sensibility. The aesthetic meeting point between Kirby's aesthetics and Afrofuturism is argued, emphasizing that the sensitivity certainly meets, regardless of the identity of the agents involved. Black Afrofuturist artists find a connection to Kirbyan aesthetics, influenced by later generations. My hypothesis is that there is a meeting point of aesthetic identity between the Afrofuturism of Black Panther and the art of Jack Kirby. For this, I rely on the writings of Deleuze and Guatarri (1997, 2002, 2003, 2011), Mbembe (2016, 2018), Dery (1994) and Hatfield (2011).

Keywords: Aesthetics. Afrofuturism. Black Panther. Jack Kirby.

**SUMÁRIO**

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>A GENEALOGIA DO AFROFUTURISMO .....</b>	<b>13</b>
2.1	HÁ ESPERANÇA PARA A POPULAÇÃO AFRODESCENDENTE?.....	31
<b>3</b>	<b>JACK KIRBY.....</b>	<b>37</b>
3.1	A ARTE DE KIRBY .....	60
<b>4</b>	<b>IDENTIDADE E AFROFUTURISMO .....</b>	<b>76</b>
4.1	A NOÇÃO DE RAÇA AINDA É UMA IDEIA COLONIZADORA .....	81
4.2	O AFROFUTURISMO COMO MOVIMENTO DIASPÓRICO .....	86
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>92</b>

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Os três fundadores do Belleville Three	14
Figura 2 – Sun Ra	15
Figura 3 – George Clinton	17
Figura 4 – Capa do disco <i>Mothership Connection</i> (1975)	18
Figura 5 – Capas de alguns livros de Octavia Butler	20
Figura 6 – Gráfico de perfil das pessoas mortas pela PM	32
Figura 7 – Cena do documentário <i>The Last Angel of History</i>	34
Figura 8 – HQ do Capitão América combatendo Adolf Hitler	40
Figura 9 – Guardiã, desenhado por Kirby na DC	42
Figura 10 – Boy Commandos #1 (set./out. 1973). Criada por Jack Kirby e Joe Simon	43
Figura 11 – Capa de <i>Young Romance</i> em 1947	44
Figura 12 – Fantastic Four 1961. Escrita por Stan Lee e desenhada por Jack Kirby	46
Figura 13 – The Incredible Hulk vs The Hordes of General Fang!, novembro de 1962. Arte de Jack Kirby e roteiro de Stan Lee	48
Figura 14 – Capa da <i>Amazing Fantasy</i> #15 (1962). Escrita por Stan Lee e desenhada por Jack Kirby e Steve Ditko	49
Figura 15 – Odín, pai de Thor, desenhado por Jack Kirby	50
Figura 16 – Os Inumanos, desenhado por Jack Kirby	52
Figura 17 – Quarteto Fantástico, Galactus e o Surfista Prateado	53
Figura 18 – Retorno de Kirby para a DC Comics	54
Figura 19 – Série Novos Deuses, criada por Kirby na DC Comics	55
Figura 20 – Capa de Etrigan de Jack Kirby	56
Figura 21 – Capa de Kamandi de Jack Kirby	57
Figura 22 – The Eternals, criado por Kirby, na sua volta para a Marvel	58
Figura 23 – Primeira aparição do Pantera Negra	65
Figura 24 – Arte de Kirby em Pantera Negra	67
Figura 25 – Representação de luz e sombra na roupa do Pantera Negra, por Kirby	68
Figura 26 – Linhas de Kirby	69
Figura 27 – Geometria kirbyana	69
Figura 28 – Geometria kirbyana na tecnologia de Wakanda	70
Figura 29 – Linhas de Kirby em <i>Thor: Ragnarok</i>	71

Figura 30 – Traços de Kirby na roupa e nave da Dora Milaje	72
Figura 31 – Geometria de Kirby na cidade	73
Figura 32 – Linhas de Kirby no computador de Wakanda	73
Figura 33 – Pôster do filme Pantera Negra	74
Figura 34 – Pôster do filme Pantera Negra com as linhas de Kirby	74
Figura 35 – Sesmarias	83
Figura 36 – Exposição Black Kirby	90

## 1 INTRODUÇÃO

Uma hipótese a ser explorada é de que há uma identificação estética kirbyana no afrofuturismo, existem pontos de contato/contágio. Esses pontos de contato estão no sensível, pois eles elaboram sensibilidades, na medida que o afrofuturismo se apropria da estética kirbyana. O que há em comum não é a identidade, tampouco a identificação, mas um ponto de contato estético, uma identificação sublimada. O trabalho de Jack Kirby, particularmente sua criação do Pantera Negra, ocorre em um momento em que questões de raça e racialização passaram a ser amplamente discutidas no debate público. Apesar das tensões raciais ainda presentes na sociedade americana do pós-Segunda Guerra Mundial, devido ao movimento pelos direitos civis, essas temáticas ganharam destaque. É nesse contexto de disputa pelas representações dos negros e negras na cultura de massa, entre uma cultura política que defendia os direitos civis e outra que naturalizava as desigualdades raciais, que Jack Kirby se posiciona e desenvolve uma interpretação original sobre raça nos quadrinhos. Portanto, ao invés de enquadrar Jack Kirby em um único movimento, vertente ou identitarismo, é pertinente considerar seu trabalho como uma abertura significativa, vindo de um homem branco com uma profunda relação com um meio historicamente machista e preconceituoso como os quadrinhos das décadas de 1940 a 1960, que elaborou uma interpretação original sobre os super-heróis à luz dessas referências.

Nesse sentido, torna-se pertinente mobilizar as ideias de Bronislaw Baczko (1985), sobre imaginário, para discutir algumas referências associadas ao movimento negro e ao afrofuturismo. Para Baczko, o imaginário social refere-se às representações coletivas, símbolos, ideias e valores compartilhados por uma determinada sociedade ou grupo. É um conjunto de imagens e significados que moldam a visão de mundo e influenciam as práticas sociais e políticas. O imaginário social está intimamente ligado à cultura, história e contexto socioeconômico de uma sociedade. (Baczko, 1985)

Baczko argumenta que o imaginário social desempenha um papel crucial na construção e manutenção das instituições sociais, na formação de identidades coletivas e na concepção de projetos políticos. Ele sugere que, por meio do imaginário social, as pessoas dão sentido à realidade, atribuem significado às suas experiências e constroem uma compreensão compartilhada do mundo em que vivem. (BACZKO, 1985)

Assim, é possível relacionar as ideias de Baczko (1985) ao movimento negro nos Estados Unidos nos anos de 1960, podemos examinar como o imaginário social desempenhou um papel central na luta pelos direitos civis e na busca por igualdade racial. Nesse período, o movimento negro buscava desafiar a opressão sistemática e a discriminação racial que permeavam a sociedade americana. O imaginário social é composto por três pilares fundamentais, são eles: representações simbólicas, narrativas coletivas e imaginação política

Sobre o primeiro pilar, podemos dizer que as representações simbólicas moldam a percepção e a interpretação dos eventos. No movimento negro dos anos 1960, a imagem do líder Martin Luther King Jr. e seu discurso inspirador de igualdade racial, expresso no famoso "I Have a Dream", se tornou um símbolo poderoso para a luta por direitos civis. Essa imagem simbólica ajudou a mobilizar e unir as pessoas em torno de uma visão compartilhada de justiça racial.

Sobre o segundo ponto, narrativas como a luta contra a segregação racial, a busca por direitos iguais e a resistência não violenta foram fundamentais para a mobilização e a conscientização do público. Essas narrativas coletivas forneceram uma estrutura para interpretar as experiências e injustiças enfrentadas pela comunidade negra nos Estados Unidos. Já o último ponto, com relação ao movimento negro, implicou na capacidade de conceber uma sociedade transformada e mais justa. A visão de um futuro de igualdade racial e de uma sociedade livre de discriminação foi uma "força motriz" para a mobilização e a resistência. A imaginação política permitiu que os ativistas vislumbassem um novo horizonte social e trabalhassem em direção a esse objetivo, superando obstáculos e desafios ao longo do caminho.

As ideias de Baczko (1985) sobre o imaginário social podem ser relacionadas ao movimento cultural e artístico conhecido como afrofuturismo. O afrofuturismo combina elementos da ficção científica, da fantasia, da música, da arte e da cultura afro-diaspórica para imaginar um futuro afrocentrado e especulativo. Assim como Baczko discute a importância das representações simbólicas no imaginário social, o afrofuturismo também usa símbolos e imagens poderosas para reimaginar a experiência negra. Por exemplo, a estética visual afrofuturista muitas vezes apresenta imagens de tecnologia avançada, trajes futuristas e simbologia africana, como a espiral de Drexciya ou os quadrinhos do Pantera Negra, que apresentam uma variedade de representações simbólicas que reafirmam a identidade e a cultura africana. O traje do personagem, com seu design inspirado na cultura africana, por exemplo, tornou-se um símbolo poderoso de afirmação e orgulho negro. Essas representações simbólicas

ajudaram a construir uma imagem positiva e empoderada dos personagens negros nos quadrinhos.

O afrofuturismo também está enraizado em narrativas coletivas que recontam a história e imaginam futuros alternativos. Ao explorar histórias que desafiam o colonialismo, o racismo e a opressão, o afrofuturismo cria narrativas especulativas que empoderam e celebram a cultura e a identidade negra. Essas narrativas coletivas no afrofuturismo são uma forma de construir um imaginário social alternativo e transformador. Já nos quadrinhos, essas narrativas aparecem com a abordagem de questões sociais, políticas e culturais relevantes para a comunidade negra. Elas exploram temas como justiça, luta contra a opressão, identidade cultural e responsabilidade em relação ao mundo africano e à diáspora africana. Essas narrativas coletivas não apenas entreterem os leitores, mas também serviram como uma plataforma para a expressão de aspirações, desafios e histórias compartilhadas pelos afrodescendentes.

O afrofuturismo também compartilha uma dimensão de imaginação política com as ideias de Baczkó (1985). Ele oferece uma visão de futuro onde as comunidades negras estão no centro, capacitadas e livres de opressão. Ao desafiar as limitações e estereótipos históricos, o afrofuturismo estimula a imaginação política, oferecendo uma plataforma para questionar, repensar e reimaginar as estruturas sociais existentes e as possibilidades futuras. Dentro da perspectiva afrofuturista e a imaginação política de Baczkó (1985), os quadrinhos do Pantera Negra oferecem uma visão de um reino africano avançado tecnologicamente, conhecido como Wakanda. Essa nação fictícia é retratada como uma potência mundial independente, com recursos abundantes e tecnologia futurista. A imaginação política presente nos quadrinhos do Pantera Negra desafia as percepções negativas historicamente associadas à África e possibilita uma narrativa que celebra a excelência e o potencial das comunidades negras.

Assim, as ideias de Baczkó (1985) sobre o imaginário social e o afrofuturismo se cruzam na medida em que ambos exploram a importância das representações simbólicas, das narrativas coletivas e da imaginação política para redefinir identidades, ressignificar histórias e reimaginar futuros alternativos. Ambos os conceitos buscam desafiar o status quo, abrindo espaço para a criação de visões mais inclusivas e justas.

## 2 A GENEALOGIA DO AFROFUTURISMO

O cenário é a cidade de Detroit, localizada nos Estados Unidos, durante os anos de 1980. O local, que até então era considerado como sonho americano, berço do capitalismo industrial, transformou-se em ruínas após a saída do parque industrial da Ford. Com isso, outras empresas deixam a cidade e sobram apenas fábricas semiutilizadas e uma crise financeira. Nesse contexto, a juventude negra cresce sem muitas perspectivas. Assim, essa juventude passa a observar o cenário da cidade. Olhando para as ruínas das fábricas abandonadas, surge a criação de um imaginário social com a junção da música negra e os escombros da cidade, mais especificamente, da tecnologia deixada pelas fábricas. Mas qual seria essa música negra? Ao contrário do que ocorreu em Nova York, onde o *rap* e o *hip-hop* cresceram falando do cenário urbano e da realidade racial, os jovens negros de Detroit procuravam por algo novo. Esse algo novo era uma música abstrata, especulativa, que criava linhas de fuga, ou, melhor dizendo, narrativas de fuga para além da realidade. Os artistas passam a juntar o universo da ficção especulativa com a imagem da cidade e criam um novo tipo de música, que ficaria conhecida como *techno* (FREITAS, 2020).

Os jovens negros começaram a utilizar os equipamentos eletrônicos das antigas fábricas para criar gravações caseiras, automatizadas. Dentro desse contexto, havia um programa de rádio chamado *Afropop Worldwide*, com Georges Collinet. Em um programa específico, ocorre a discussão sobre as origens da música eletrônica nos Estados Unidos, que estaria relacionada com a população negra. Assim, diante do cenário criado, ficou estabelecido que o *techno* era de Detroit e o *house*, de Chicago. Para os jovens locais, o *techno* era uma música futurista, pois os sons produzidos remetiam a uma imaginação do espaço, com *aliens* e espaçonaves. “Sintetizadores representam a habilidade de fazer sons espaciais. Eu quero pousar um óvni em cima das músicas” (ATKINS apud CLARK, 2015, p. 66). Os jovens Juan Atkins, Kevin Sauderson e Derrick May criaram então o Belleville Three, que seria o grupo conhecido por fundar o *techno* de Detroit (Figura 1).

Figura 1 – Os três fundadores do Belleville Three

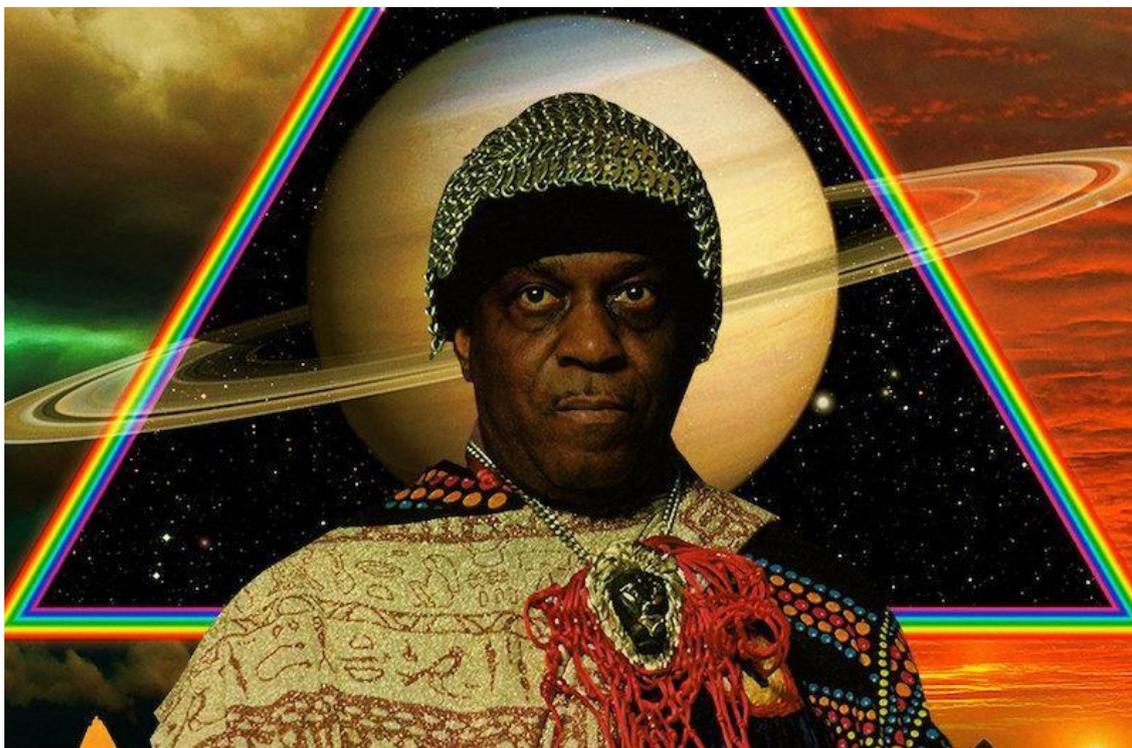


Fonte: <https://eletrovibez.com/entendendo-o-detroit-techno/>

Dentro desse contexto de ficção científica, música e evolução tecnológica, surgem as primeiras discussões oficiais sobre afrofuturismo. “Oficiais” porque anteriormente já existiam manifestações que podem ser consideradas como representantes do afrofuturismo, porém, naquele período, o termo ainda não havia sido criado. Um dos exemplos mais citados quando se pensa em afrofuturismo “*avant la lettre*”, ou seja, antes da criação do termo, é o artista Sun Ra.

Herman Poole Blount, que posteriormente assumiria o nome artístico de Sun Ra, nasceu em 1914, no Alabama, Estados Unidos, e faleceu em 1993, no mesmo local. Foi compositor de jazz, poeta e filósofo (Figura 2). Ele afirmava que não pertencia ao planeta Terra. Em suas músicas, e em sua performance em geral, Sun Ra apresentava uma estética mística, relacionada com o antigo Egito e ficção científica (CLARK, 2015).

Figura 2 – Sun Ra



Fonte: <https://www.treblezine.com/beginners-guide-sun-ra-albums>

Tecnologia avançada muito antes de Cristo. Antes de muitas criações europeias. Os monumentos do antigo Egito são considerados tão desenvolvidos que alguns acreditam que tais construções só podem ter sido feitas por alienígenas. Surge então mais uma relação de Sun Ra com o afrofuturismo. Seria a população africana, então, um “povo do futuro”? Para pensar nesse contexto, cabe ressaltar aqui um pouco sobre a história do antigo Egito, uma região que por muito tempo foi “desconsiderada” como pertencente à África, devido a todo o seu desenvolvimento social e tecnológico. Porém, essa região pode ser considerada como o “berço” da humanidade, pois, de acordo com estudos arqueológicos e antropológicos, pode-se afirmar que foi de lá que se iniciou a povoação do mundo. “Isso quer dizer que toda a raça humana teve sua origem, exatamente como supunham os antigos, aos pés das Montanhas da Lua. Contra todas as expectativas e a despeito das hipóteses recentes, foi desse lugar que o homem partiu para povoar o resto do mundo” (DIOP, 1983, p. 63).

Desde o período paleolítico é possível evidenciar a evolução dos povos relacionados ao antigo Egito, seja com a construção de novos instrumentos líticos, com a agricultura ou com o desenvolvimento de objetos em cerâmica. Um pouco antes, esses povos também aprenderam a mexer com metais em ouro, cobre e sílex (BAKR, 2010).

Os egípcios foram os responsáveis por desenvolver arquitetura, medicina, escrita, agricultura, astronomia, calendários e matemática. Além disso, a região presenciou a formação das primeiras dinastias, que foram consideradas os primeiros reinos compostos por pessoas majoritariamente negras (BAKR, 2010; MOKHTAR; VERCOUTTER, 2010).

Retornando a Sun Ra, o músico afirmava que não pertencia a esse planeta, intitulado-se “homem de saturno” e “deus da raça”. Ele comentava que iria levar sua raça para um local onde ela não fosse mais oprimida e massacrada (FREITAS, 2018). “Eu nunca quis ser parte do planeta Terra, mas sou obrigado a estar aqui, então qualquer coisa que eu faça para este planeta é porque o Criador Mestre do universo está me fazendo fazer isso. Eu sou de outra dimensão. Eu estou neste planeta porque as pessoas precisam de mim”, explicou, como citado em um comunicado de imprensa de 1989 da A&M Records.<sup>1</sup>

Uma das obras de Sun Ra que mais se destacam é o álbum de *jazz* intitulado *Space Is The Place* (1973). Posteriormente, Sun Ra lança um filme com o mesmo nome, escrito por ele mesmo e por Joshua Smith, e dirigido por John Coney. O filme foi produzido no ano de 1972 e lançado em 1974. A ideia principal era mostrar que não havia espaço na Terra para os negros, devido a todo o preconceito e racismo, por isso eles deveriam se dirigir ao espaço e criar um local para morar.

No filme, Sun Ra, no filme, interpreta a si mesmo, apresentando-se como uma espécie de profeta, que buscava reunir a população negra para esse novo planeta. Dessa forma, iniciou-se uma disputa entre ele e o vilão Overseer.

O que estava em jogo era o destino da população negra. De um lado, Sun Ra apostou que a população negra poderia se redimir e ter um novo começo. Já Overseer acreditava que essa mesma população seria culpada por tudo que vinha ocorrendo a ela, especialmente aquilo relacionado com as situações sociais (FREITAS, 2018).

O filme pode ser pensado por dois vieses: o primeiro, referente à representação do povo negro, que foi reivindicada especialmente nos anos 60 nos Estados Unidos, com a luta por direitos iguais; no segundo, ele pode ser visto como um filme de *blaxploitation*, torna-se popular. Assim sendo, o afrofuturismo de Sun Ra apresentado no filme está de acordo com o que a geração de jovens esperava da época, ao mesmo tempo em que traz a necessidade de continuar com as suas lutas e busca por direitos, pois Sun Ra afirma claramente que não há como a população negra continuar habitando a Terra, e, assim, os negros deveriam procurar o

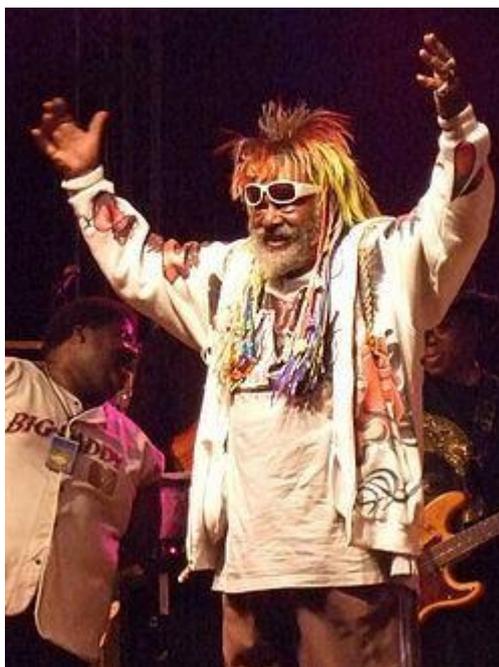
---

<sup>1</sup> Informações disponíveis em: <http://www.voicers.com.br/pantera-negra-traz-o-afrofuturismo-para-o-mainstream>.

seu “lugar” no espaço intergaláctico, e ele poderia ajudar. Sun Ra se torna potência, possibilidade e liberdade para a população negra norte-americana.

Entretanto, Sun Ra não foi o único a pensar em um futuro para as pessoas negras, como veremos. Cabe ressaltar que existem outros artistas que podem ser compreendidos como afrofuturistas dentro do mesmo contexto. O que temos aqui é um recorte baseado no escritor Kodwo Eshun (1998), que comentou sobre os três artistas citados. Ainda no âmbito musical, outro representante do afrofuturismo é George Clinton (Figura 3). Nascido na Carolina do Norte, em 1941, Clinton é um cantor, compositor e produtor musical.

Figura 3 – George Clinton



Fonte: Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/George\\_Clinton](https://pt.wikipedia.org/wiki/George_Clinton)

Na década de 1970, ele criou as bandas Funkadelic e Parliament, que se tornaram referência para o *funk* na época. Em ambos os projetos ele abordava temas relacionados com ficção científica e mitologia espacial. No documentário *The Last Angel of History* (1996), Clinton ressalta que queria ir aonde “ainda não tínhamos visto pessoas negras”. De acordo com Clark (2015, p. 63),

sua música prenuncia uma era espacial na qual personagens negros são os protagonistas primários e os árbitros culturais do futuro. Os lendários shows em estádios do Parliament na década de 1970 eram famosos por receberem a visita de um óvni imenso e cintilante, que surgia do teto em meio a nuvens de fumaça e efeitos pirotécnicos.

A estética afrofuturista se destaca no álbum *Mothership Connection*, lançado em 1975 pela banda Parliament (Figura 4). Desde a capa do disco até as letras das músicas percebe-se essa relação com o cósmico e com a ficção científica.

Figura 4 – Capa do disco *Mothership Connection* (1975)



Fonte: Disponível em: <https://monkeybuzz.com.br/materias/afrofuturismo-e-a-coragem-de-abracar-o-caos>

Na capa, é visível a sua relação com a “música das galáxias”. Um homem negro está sentado sobre uma espaçonave, aparentemente muito feliz. Esboça uma feição de alegria, pois está sorrindo, como se estivesse gritando em comemoração. Na sua cabeça encontra-se um chapéu, e óculos escuros. O tecido da sua roupa aparenta ser de astronauta, porém, o design é diferenciado, sendo uma espécie de *collant*. Ele também usa botas de cano alto, com salto. O próprio nome do álbum pode ser relacionado com a questão afrofuturista e intergaláctica, pois *mothership*, “nave-mãe”, é uma referência às naves espaciais, mais especificamente, à nave “primária”, pois a mãe é quem dá à luz, quem coloca o ser no mundo, ou nesse caso, no espaço.

Nas palavras de Clinton, o homem sentado em cima da nave seria um cafetão, e a nave seria uma representação de um carro Cadillac. Por ser fã de *Jornada nas Estrelas*, ele recriou o futuro com base nas suas referências. O ritmo de suas músicas é inspirado em James Brown, porém, ele utiliza “gírias do gueto”. Além disso, o cantor afirma que a ideia principal

era colocar a população negra em situações que ela não conseguiria imaginar, ou que lhe seriam “proibidas”.

Na letra da música que dá nome ao álbum, Clinton canta:

Well, all right! ? Starchild, Citizens of the Universe, Recording Angels. /  
We have returned to claim the Pyramids. / Partying on the Mothership. /  
I am the Mothership Connection. / Getting’ down in 3-D / Light year groovin’  
Well all right, if you hear any noise, it ain’t nobody but me and the boys /  
Getting’ down. / Hit it fellas!

São perceptíveis a utilização de gírias e as referências ao espaço sideral, onde ele afirma estar viajando de uma “nave-mãe”, há “anos luz”, ao mesmo tempo em que fala sobre a história africana, mais especificamente, sobre o Egito, pedindo para que os negros “reivindiquem as pirâmides”.

Doin’ it up on the Chocolate Milky Way / What’s up CC? Have you forgot me? /  
Are you hip to Easter Island? The Bermuda Triangle? / Heh heh! Well, all right. /  
Ain’t nothing but a party! / Starchild here, Citizens of the Universe / I bring forth to  
you the Good Time / On the Mothership. / Are you hip? / Sing, fellas! / Starchild here,  
citizens of the universe / Getting’ it on, partying on the Mothership. / When Gabriel’s  
horn blows, you’d better be ready to go. / Swing low Time to move on / Light years  
in time / Ahead of our time / Free your mind, and come fly / With me It’s hip / On the  
Mothership Groovin’ Swing down, sweet chariot / Stop, and let me ride.

No trecho acima, ainda sobre a música *Mothership Connection* é possível observar mais uma vez as referências sobre o espaço, onde ele afirma que está fazendo uma festa dentro de uma nave, na “Via Láctea”. Ao mesmo tempo, ele afirma que é “hora de seguir em frente [...] à frente do nosso tempo”, ou seja, pode-se analisar essa frase como se Clinton tivesse buscando uma nova possibilidade para o seu povo, assim como Sun Ra. E essa nova possibilidade se encontraria em um futuro espacial.

Ytasha Womack (2013, p. 41) disse que George Clinton

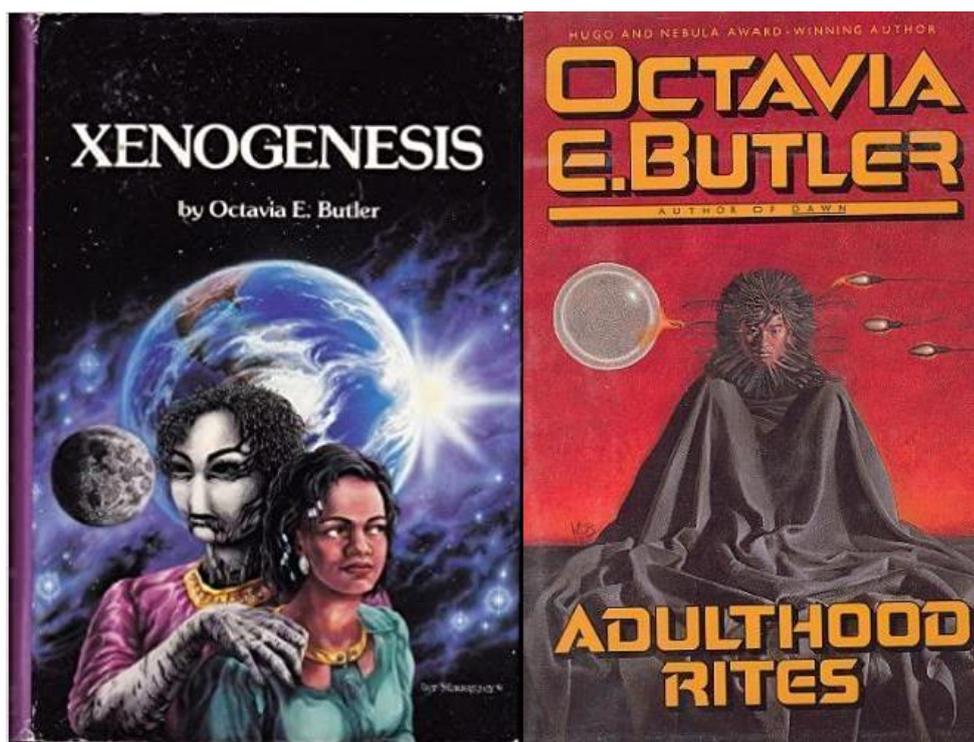
se pôs a explicar a cosmologia do Parliament/Funkadelic – um inspirador conto galáctico no qual o funk cumpria a função da Força em Star Wars, em um épico espacial que opunha malfeitores e aqueles à procura da luz, tudo contado em uma série de álbuns. Ele se referia aos duplos sentidos nas obras, às camadas múltiplas em várias letras. E, quando eu estava prestes a responder que ele estava inventando tudo, percebi que aquilo fazia algum sentido.

Para finalizar as músicas afrofuturistas anteriores ao termo, podemos citar o DJ e produtor musical jamaicano Lee “Scratch” Perry. Nascido em 1936, em Kendal, na Jamaica, Perry é considerado como o “terceiro pilar” do movimento musical afrofuturista. Além disso,

o artista foi responsável por promover o *reggae* e o *dub* no seu estúdio, conhecido como Black Ark (CLARK, 2015). Para Mark Dery (apud CLARK, 2015, p. 64), a música de Perry “[...] soa como se tivesse sido feita de matéria escura e gravada no campo gravitacional esmagador de um buraco negro”.

Na literatura, o nome que se destaca é Octavia Butler. Butler nasceu em 1947, na Califórnia, Estados Unidos, e faleceu em 2006, em Washington. É considerada pioneira na literatura de ficção científica, especialmente por tratar de temas como distopia, *aliens* e seres humanos geneticamente modificados em conjunto com outros assuntos, como feminismo, raça e gênero. Além disso, o protagonismo das histórias é sempre de pessoas negras.

Figura 5 – Capas de alguns livros de Octavia Butler



Fonte: Disponíveis em: <https://www.amazon.com/Xenogenesis-Octavia-Butler/dp/1568650337> e <https://br.pinterest.com/pin/405253666446726522>

Foi entre os anos de 1970 e 1990 que a autora publicou o maior número de *best-sellers*. Recebeu em 1995 o prêmio MacArthur Foundation, sendo a primeira mulher negra a receber tal prêmio. Em 2001, Butler foi incluída no Science Fiction Hall of Fame.

Todo o trabalho de Butler como uma escritora de ficção científica é fixado na questão da destruição e do difícil florescimento – não apenas sobrevivência – no exílio, diáspora, abdução e transporte – o dom e o fardo terreno dos descendentes de escravos, dos refugiados, imigrantes, viajantes e dos indígenas também. (HARAWAY, 2013, p. 140)

Como pôde ser visto, já haviam movimentos que poderiam ser intitulados como afrofuturistas na sociedade norte-americana, em diferentes aspectos, como na arte, nas histórias em quadrinhos, na música, no cinema e na literatura. Womack (2013, p. 36-37) destaca que a estética afrofuturista começou muito antes da criação do termo.

Porém, foi apenas em 1994 que Dery oficializou o que seriam esses movimentos denominados de “afrofuturismo”. Em seu texto intitulado “Black to the Future”, Dery define afrofuturismo como: “ficções especulativas que tratam de temas afro-americanos e que abordam preocupações afro-americanas no contexto da tecnocultura do século XX [...]” (DERY, 1994, p. 180). O autor se baseou nas discussões ocorridas nos anos 1980 e 1990 sobre cibercultura, tecnologia e cultura pop dos Estados Unidos para criar o conceito de afrofuturismo. As ideias de Dery são expostas por meio de entrevistas com Samuel R. Delany, Greg Tate e Tricia Rose (autores negros) (WOMACK, 2013, p. 36).

Como pode ser visto, o termo não “surge do nada”. Já estavam ocorrendo manifestações artísticas de jovens negros que buscavam essa junção de futuro com tecnologia. Posteriormente, em uma entrevista, Dery (2018) afirmou que criou “o termo afrofuturismo em parte por frustração – melhor dizendo, fúria – diante da incrível branquidão da tecnologia dos anos de 1990 [...]”. A partir disso, alguns autores, inclusive o próprio Dery, fazem relação entre os afro-americanos e abdução, pois desde o início de sua história eles foram retirados do seu continente, levados para o desconhecido por pessoas totalmente diferentes e obrigados a viver de forma desumana. Os afro-americanos foram atravessados por essa “nova” cultura e obrigados a “esquecer” o seu passado.

Para negros, o apocalipse aconteceu há muito, muito tempo quando para lá do abismo atlântico intelectos alienígenas, “frios e insensíveis”, os contemplaram “com inveja” (como os marcianos contemplam a Terra na Guerra dos Mundos), prelúdio ao momento de colocá-los a bordo de navios de escravos e de transportá-los através das galáxias feridas até uma prisão planetária, um pesadelo que de certa maneira nunca acabou. Como disse Sun Ra, “Vivemos após o fim do mundo, você não sabe disso ainda?” (DERY, 1994, p. 194-195)

Para Womack (2013, p. 37), também é possível relacionar a história da diáspora africana com a abdução alienígena: “Então as histórias sobre alienígenas, na verdade, eram apenas metáforas para a experiência de negros nas Américas? Os afrofuturistas tentaram desencavar as histórias ausentes de pessoas descendentes de negros e seus papéis na ciência, na tecnologia e na ficção científica.” Considerando os relatos de Dery e Womack, percebe-se que as tecnologias, o sci-fi e a especulação estão presentes metaforicamente desde os primórdios da história da população afro-americana.

Entretanto, é importante ressaltar que outros pensadores também vinham discutindo as mesmas preocupações de Dery naquele período. Destacam-se nesta pesquisa Kodwo Eshun, Alondra Nelson, Ytasha Womack. Para Womack (2013, p. 29), “o Afrofuturismo é uma interseção entre a imaginação, a tecnologia, o futuro e a liberação”. Para pensar o afrofuturismo, ela retorna a sua infância, aos momentos em que ela se fantasiava como a princesa Léia de *Star Wars* e percebia que não havia representação para pessoas negras no “espaço galáctico”.

Enquanto talvez fosse fácil desqualificar esses desejos como besteiras infantis do passado, é em desejos assim – todos resultantes da óbvia ausência de pessoas não brancas no futuro/passado (lembre-se de que a história aconteceu muito tempo atrás, em uma galáxia muito, muito distante) – que as sementes foram plantadas nas imaginações de inúmeras crianças negras que também ansiavam se ver em espaçonaves mais rápidas do que a luz. Estando a diversidade da nação e do mundo, cada vez mais, em forte contraste com a diversidade de obras futuristas, não é surpreendente que tenha surgido o Afrofuturismo. (WOMACK, 2013 p. 27)

A autora se caracteriza como afrofuturista mesmo antes da existência do termo, pois, para ela, qualquer pessoa que tenha tentado criar uma nova forma de futuro, seja na literatura, nos quadrinhos, no cinema, nas artes visuais, enfim, pode ser considerada como afrofuturista. O afrofuturismo é uma junção de elementos da ficção e da história e a criação de uma estética. Em determinados casos, pode ser uma recriação total do passado ou uma proposta de futuro (WOMACK, 2013).

Mas, quando, mesmo no futuro imaginário – um espaço onde a mente pode se estender para além da Via Láctea, para conceber viagens intergalácticas rotineiras, animais extraterrestres fofinhos, macacos falantes e máquinas do tempo –, as pessoas não podem imaginar uma pessoa descendente de não europeus um século adiante de nós, então um passo cósmico precisa ser dado. (WOMACK, 2013, p. 28)

O afrofuturismo funciona como uma forma de escalar a imaginação. Ou seja, com o afrofuturismo é possível ir além do tempo e do espaço, e expandir as ideias pré-moldadas sobre a cultura negra. Há uma espécie de liberdade, onde as pessoas podem escolher e imaginar onde querem estar. “Seja por meio de histórias de ficção científica ou de uma excentricidade radical, o Afrofuturismo inverte a realidade. O Afrofuturismo escreve suas próprias histórias” (WOMACK, 2013, p. 36). Por fim, Womack acredita que a junção da tradição de histórias africanas com o futurismo já havia sido feita desde a África pré-colonial. O uso da imaginação e da criatividade para criar histórias no presente, que representam o futuro, é uma forma de resistência negra.

Já Lisa Yaszek acredita que o afrofuturismo está relacionado com os conceitos de ficção científica e raça. Mais especificamente, relacionado com os africanos diaspóricos e a ficção científica. Para ela, “Africanfuturism é a ficção especulativa ou a ficção científica escrita por autores afrodiáspóricos e africanos, um movimento estético global que abrange arte, cinema, literatura, música e academia” (YASZEK, 2013, p. 142). Ela desconstrói a ideia de ficção científica contada e criada por europeus e estadunidenses durante os séculos XVII e XIX, pois, para a autora, esses contos geralmente estão relacionados com a decadência do poder europeu sobre as suas colônias e a ascensão dos direitos civis nos Estados Unidos.

Verificamos ficção científica vinda do Brasil já na década de 1830, e da China e do Japão nos anos de 1860. Então, em resumo, parece que no momento em que uma nação ou um grupo étnico começa a participar da cultura industrial, seus autores naturalmente se voltam à ficção científica como a primeira forma de contar histórias da modernidade tecnocientífica; como ideal, isso significa avaliar criticamente novas maneiras de atuar econômica e politicamente, e também científica e tecnologicamente. (YASZEK, 2013, p. 141)

A autora acredita que existem três grandes princípios no afrofuturismo, que são: ficção científica, retorno ao passado africano e perspectiva de um novo futuro. Ou seja, o primeiro princípio diz respeito a “[...] contar boas histórias de ficção científica [...]. Se falarmos com qualquer autora ou autor negra(o) de ficção científica [...] ela(e) nos dirá que essa é a primeira coisa na qual ela e ele está interessada(o)” (YASZEK, 2013, p. 141). Já o segundo princípio é a recuperação de um passado, pois “artistas afrofuturistas têm interesse em recuperar as histórias negras e pensar em como essas histórias permeiam toda uma variedade de culturas negras hoje em dia” (YASZEK, 2013, p. 141). Por fim, o terceiro princípio diz sobre “pensar em como essas histórias e culturas poderiam inspirar novas visões do amanhã” (p. 141). Para Yaszek (2013), o afrofuturismo vai além de “relembrar o passado”. O afrofuturismo é o agora. É usar essas histórias passadas para criar um novo presente e futuro.

A autora então subdivide o afrofuturismo norte-americano em três principais momentos, o primeiro entre 1850 a 1960, e o segundo, de 1960 até os dias atuais. No primeiro período, a autora faz relações entre o afrofuturismo e a ficção científica por estarem no meio *mainstream*, sendo escritos por autores que estavam perpassando pela variedade de gêneros literários e procurando se encaixar. Tal fato leva a autora para o que ela considera como “raiz” do afrofuturismo, no início do século XX.

Talvez você não tenha familiaridade com essa fase mas ela foi essencial para a política e a sociedade norte-americanas na virada do século XX, e sua intenção era pontuar

que negros e brancos podiam compartilhar igualmente os recursos dos Estados Unidos, mas manter suas culturas diferentes uma da outra. (YASZEK, 2013, p. 146)

Os fatos sociais e culturais da sociedade americana do século XX influenciaram na sua literatura, mais especificamente, nas obras de ficção científica. Foi nesse momento que, abertamente, autores negros e brancos foram descobertos escrevendo histórias de ficção. Porém, ainda havia distinção de onde cada um deles poderia publicar. Os autores brancos “publicavam em revistas de propriedade e operadas por brancos, como a *Weird Tales*, a *Amazing Stories* e a *Astounding Science Fiction*” (YASZEK, 2013, p. 146). Já os negros “publicavam, em princípio, em jornais operados e de propriedade de negros, como *The Crisis* e *Pittsburgh Courier*” (YASZEK, 2013, p. 146-147). Existem duas hipóteses levantadas pela autora para essa diferenciação de publicação. A primeira, apoiada nas ideias de Samuel Delany, é que as revistas de ficção científica da época eram “muito frívolas” (YASZEK, 2013, p. 147). O segundo motivo é que muitas vezes as revistas apresentavam histórias racistas (YASZEK, 2013, p. 150).

A segunda fase vai de 1960 até 1980. De acordo com a autora, a escolha por esses períodos é, inicialmente, pelo marco histórico dos direitos civis nos Estados Unidos, que acabaram por ser percebidos também na literatura. O segundo argumento pela escolha desse período é a *new wave* de autores de ficção científica na época, que buscaram tornar o gênero mais social e relevante (YASZEK, 2013).

Como seus predecessores, os afrofuturistas desse período estão interessados em questões de ciência, sociedade, raça e futuridade. Considerando o relativo sucesso do movimento dos direitos civis, a maioria dos artistas contemporâneos acredita que, sim, existirá de fato algum tipo de futuro para o povo negro. Contudo, isso leva a uma nova questão: como será esse futuro? Para responder a essa questão, os afrofuturistas desse período criam novos mundos extraordinários do amanhã extrapolados especificamente a partir do passado afrodiáspórico. (YASZEK, 2013, p. 154)

A terceira corrente do afrofuturismo definida por Yaszek vai do ano de 1980 até os dias atuais. Para ela, esse momento ainda está em desenvolvimento no sentido crescente. Diferentemente dos outros momentos, em que o afrofuturismo se restringia ao continente norte-americano, agora a autora acredita que o afrofuturismo se expandiu para um movimento global. Eles ainda carregam semelhanças com os outros períodos, como a publicação em revistas e obras de ficção científica ocidentais (YASZEK, 2013).

Há uma tendência na imprensa de massa de tratar os negros como as vítimas de toda uma modernidade tecnocientífica distópica; nessa versão da história, o povo afrodiáspórico é formado por descendentes mal-afortunados de escravos, cujas costas serviram de base para a construção das modernas nações ocidentais, e os africanos são

vítimas de práticas colonizadoras que não criaram nada além de doença e fome. No entanto, como espero ter mostrado neste artigo, os afrofuturistas insistem que o passado, o presente e o futuro são mais complexos que isso. (YASZEK, 2013, p. 158-159)

Por fim, a autora conclui que, de fato, nas primeiras histórias afrofuturistas eram abordados elementos relacionados com a escravidão. Porém, não era “apenas” isso. Pois, para ela, a escravidão, ao mesmo tempo em que produz miséria, também produz tecnociência. Dando sequência, no período histórico da colonização, serviu para criar um novo imaginário, ou seja, novas possibilidades para esses povos. E o fato de proporcionar novas possibilidades é que torna o afrofuturismo tão atraente para Yaszek. Assim como as “boas histórias” de ficção científica, que estimulam a imaginação e possibilitam diferentes fins, o afrofuturismo é a esperança de dias melhores, não apenas no continente norte-americano, mas globalmente.

Para Alondra Nelson (2002), o termo afrofuturismo é utilizado como “guardachuva”, pois abriga diferentes conceitos, como ficção científica, inovação tecnológica e assuntos relacionados com a população negra, como a diáspora. Nelson define o termo como sendo algo proveniente dos afro-americanos, onde eles podem se expressar e contar “outras histórias para contar sobre cultura, tecnologia e coisas futuras” (NELSON, 2002, p. 63).

Em 1997, a empresa MCI lançou um filme publicitário intitulado “Anthem”, onde apresentava um futuro sem fronteiras. Para eles, com a internet, não haveria mais distinção de corpo, classe, gênero ou raça. Porém, o que chamou atenção foi que nenhuma pessoa negra é apresentada. Esse comercial foi de imensa importância para o afrofuturismo, pois a partir dele surgiram discussões e estudos relacionados com o tema. Percebe-se então que o mundo capitalista continuava pregando a “não humanidade negra”, ideia que veio sendo propagada desde o início do mercantilismo, quando os corpos negros eram utilizados como moeda de troca para serem escravizados. Essa propaganda foi utilizada em alguns estudos sobre afrofuturismo, inclusive no de Alondra Nelson. Pois, para a MCI, no futuro não existiria território, raça, gênero, idade ou mesmo corpo. “Previsões de um futuro utópico (para alguns) livre da raça e pronunciamentos da divisão digital distópica são os discursos predominantes na esfera pública sobre negritude e tecnologia” (NELSON, 2002, p. 67).

A partir dessa propaganda, fica ainda mais claro que os negros são excluídos do futuro, pois desde os desenhos como *The Jetsons* ou séries como *Star Trek*, que são possíveis representações do futuro, não há a presença de pessoas negras ou sua presença é minoritária. “Em cada cenário, a identidade racial e a negritude em particular, é o anti-avatar da vida digital. A negritude é construída sempre como oposta às crônicas de um progresso orientado pela

tecnologia” (NELSON, 2002, p. 68). Para ela, a ideia de que a raça e o gênero seriam eliminados com as novas tecnologias é a suposição mais utópica.

Seguindo essas ideias, é como se na indústria publicitária fosse necessário utilizar a imagem de um Outro que seja opositiva, no caso, que demonstre claramente a diferença. A intenção não é incluir, pelo contrário, busca-se a exclusão por intermédio da diferenciação. Para explicar esse fenômeno, Nakamura (apud NELSON, 2002, p. 74) utiliza o conceito de “*othering*”, traduzido como “alteridade negativa”, ou seja, é a necessidade de demonstrar as diferenças presentes. Isso seria, então, uma utopia tecnológica, definida como negativa, pois não há inclusão, pelo contrário, o “mundo ideal” é extremamente exclusivo, nos dois sentidos da palavra (NELSON, 2002).

Nelson (2002) também utiliza as ideias de LaBas para escrever sobre afrofuturismo. LaBas sugere que, ao invés de tentar separar o passado do futuro, seja criada uma perspectiva do futuro-primitivo. Ou seja, “LaBas prevê a destilação da experiência diaspórica africana, enraizada no passado, mas não sobrecarregada por ele, contígua, mas continuamente transformada” (NELSON, 2002, p. 81). Assim seria possível a criação de uma nova narrativa identitária e tecnológica do futuro.

Já Kodwo Eshun (2003, p. 175) é outro autor que procura pesquisar sobre afrofuturismo. Ele escreve de forma mais ensaística sobre uma ficção sônica através da música. Em suas palavras, o afrofuturismo não é simplesmente pensar sobre um futuro com pessoas negras ou inserir autores negros. Ele vai por caminhos diferentes. Na sua concepção, o afrofuturismo está diretamente ligado à música, ao movimento, às máquinas. Eshun afirma que há uma vinculação entre ficção científica e música negra.

É um estudo de visões sobre o futuro na música, de Sun Ra a 4 Hero. Um de seus grandes eixos é a ciência do breakbeat, e a ciência do breakbeat, do modo como eu a vejo, começa quando o Grandmaster Flash, o DJ Kool Held e todo o pessoal isolaram o breakbeat, quando eles literalmente produzem o momento em um disco no qual a melodia e a harmonia desaparecem e as batidas e a percussão e o baixo avançam. Com esse isolamento, ao tornar a batida portátil, com essa extração da batida, eles geraram uma espécie de eletricidade. Eu chamo isso de capturar o movimento: em filmes como Jurassic Park e todos esses grandes filmes animatrônicos, captura de movimento é o dispositivo por meio do qual o corpo humano é sintetizado e virtualizado. Eles têm um cara dançando devagarinho, e cada uma das suas articulações se prende a luzes e eles projetam isso numa interface, e pronto: você literalmente capturou o movimento de um humano, agora você pode virtualizá-lo. (ESHUN, 2003, p. 213).

Músicas como o rap, hip-hop e o techno vão além de um ritmo, elas se manifestam de diferentes formas, desde a forma de se vestir, de se portar, de falar, até a arte nas ruas, como

o grafite. Assim elas saem do virtual, ou seja, da virtualidade musical, para se transformarem no “mundo real”.

Como já foi citado anteriormente, o afrofuturismo foi iniciado em Detroit, com a criação da música techno (FREITAS, 2020). E Eshun acredita que as questões raciais já estavam impostas nesse momento. “Os caras ouviam essas coisas todas vindas da Europa, da Inglaterra, ouviam a branquidade do sintetizador e passavam a usá-lo, porque aquele som os tornaria alienígenas dentro dos Estados Unidos. Esse é o segredo por trás das gravações pioneiras em Detroit” (ESHUN, 2003, p. 220). Ele cria analogias entre a música e a ficção. A música toma conta, preenche e se torna uma “ficção sônica” (ESHUN, 2003, p. 221), e, ao contrário do que muitos pesquisadores dizem sobre as músicas negras, de que as “batidas” são lembranças ancestrais, que remetem aos tambores africanos, isso não funciona dessa maneira para ele. Pode-se pensar em Grandmaster Flash, o precursor do rap e hip-hop nos Estados Unidos. Ele fez com que o movimento da música, com as batidas, o ritmo fosse capturado, ele captura o movimento e o transforma em um vinil. Antes de qualquer tecnologia mais avançada, Flash produziu isso. Por isso a música deve ser pensada como algo do futuro, e não do passado (ESHUN, 2003).

Para muitos pesquisadores, a música negra é compreendida como tradição, como continuidade, relacionada diretamente com a ancestralidade, e o que Eshun faz é tentar unir esses intervalos, essas lacunas, e criar um futuro por meio da música, mais especificamente, por meio de máquinas que fazem música. É a união de máquina, corpo, música, som. Um transita pelo outro. Por uns instantes, o sônico e o sensorial se unem, se transformando em uma mesma unidade.

Então fica essa ideia da música como um circuito de produção sônica por meio do qual – como Gilles Deleuze dizia – moléculas de um novo povo podem ser plantadas aqui ou acolá. É o que Sun Ra faz: usa o Moog para produzir novos povos sônicos. Fora desse circuito, ele o usa para produzir o novo astro afro-americano dos anos 1970. (ESHUN, 2003, p. 229-230)

Como Eshun (2003) citou acima, Deleuze e Guattari (2011) pensam sobre o inconsciente maquínico. Antes de iniciar o tema, é necessário realizar uma breve introdução sobre o que Deleuze e Guattari entendem por psicanálise e inconsciente. Assim, para os autores, o inconsciente pode ser compreendido como uma usina de produção, dentro de um Corpo sem Órgãos (o termo será explicado posteriormente). Dessa forma, os autores procuram investigar como ocorre esse movimento, ou seja, eles realizam uma análise do inconsciente. O

inconsciente, para os autores, é uma máquina. Aí que surge o termo “maquínico”, pois esse inconsciente se constitui de peças, de “engrenagens”, que se unem e se transformam em energia.

Deleuze e Guattari utilizam uma definição em três etapas para o inconsciente maquínico. A primeira etapa seria sobre objetos parciais; a segunda sobre motor imóvel; e a terceira sobre pela adjacente. O primeiro momento pode ser compreendido como peças que estão em movimento, que unem o Corpo sem Órgãos. O segundo pode ser compreendido como o local, o lugar que acontece esse movimento do Corpo sem Órgãos, ou seja, é como se ele fosse um “mecânico”, que monta e desmonta as máquinas. Por fim, o terceiro tema é a junção da máquina com o Corpo sem Órgãos, ou seja, o resultado final, o que foi gerado, produzido.

A máquina desejante não é uma metáfora; ela é o que corta e é cortado segundo esses três modos. O primeiro modo remete à síntese conectiva, e mobiliza a libido como energia de extração. O segundo, à síntese disjuntiva, e mobiliza o Numen como energia de desligamento. O terceiro, à síntese conjuntiva, e a Voluptas como energia residual. É sob estes três aspectos que o processo de produção desejante é simultaneamente produção de produção, produção de registro, produção de consumo. Extrair, desligar, “restar”. (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 61)

Essa máquina supera os binarismos, as dicotomias, ou seja, não há mais dois lados “opostos”, como matéria e energia, por exemplo. Ela passa a “unir”, ou melhor, deixar mais fluídos os vínculos. A partir do pensamento de Deleuze, percebe-se que o autor procura promover uma “torção” nas relações entre natureza e sociedade, saindo do convencional, do tradicional, e tornando algo mais intuitivo. Assim, Deleuze relaciona a máquina com a sociedade, pois a máquina se torna o instrumento, e a sociedade é o que compõe as “peças”, “engrenagens”. A máquina se torna o meio que conduz e introduz a diferenciação, ou seja, que produz as conexões e forças plurais, fluidas e não binárias. A máquina se torna o “meio de campo”, o “incorporador”, o que carrega consigo o acontecimento diferenciante, a máquina irá funcionar não como uma produtora de técnica, de mecânica, mas de diferença, que produz o Corpo sem Órgãos. Assim, Deleuze e Guattari produzem uma desconstrução das características da máquina, ou seja, ela passa a ser compreendida como algo adjacente à natureza, não é algo apenas técnico, mas sim social, tornando-se assim uma “matéria viva”. Da mesma forma ocorre com o afrofuturismo, que pode ser pensado como maquínico, como uma produção de uma subjetividade, não tem a ver apenas com ancestralidade ou com futuro, mas sim com a transformação do sujeito.

E como relacionar afrofuturismo com som? Ora, o uso da máquina, seja ela para um meio musical ou para um meio científico, é o mesmo. E o sentido de máquina aqui é literal. A máquina que produz a música, o vinil, etc. A máquina que procura

representar o futuro. A máquina do tempo, a máquina como uma carcaça de um robô. Há máquinas em todos os lados. A máquina como forma de preservar a vida. Constantemente, seja no passado, no presente e no futuro, as máquinas estão presentes. [...] você percebe uma série de ficções sônicas e de fabulações científicas, e eu chamo tudo isso de ficções sônicas. Já há vinte anos de especulação sobre a máquina como uma forma de vida. Há vinte anos de música como campos cósmicos, então o que estou fazendo é usar essas coisas, ativá-las, ligá-las. ESHUN, 2003, p. 237).

O afrofuturismo é uma especulação de futuro negro. Mas quando se pensa na cultura negra, especialmente nos Estados Unidos, percebe-se uma tentativa de unificar, de transformar a cultura, o costume, em algo único, uno. Dessa forma, é possível catalogar, hierarquizar e “explicar” que determinada característica é pertencente à cultura negra, pois tudo está dentro de uma mesma “caixa de conceitos”. Entretanto, o que se deve fazer é o oposto. A cultura é movimento, é móvel, é fluida, flutuante. Não há como deixá-la estagnada, parada, petrificada.

Nas palavras de Eshun (2003, p. 239-240), afrofuturismo é dinâmico, mutável, sonoro:

Eu costumo pensar na cultura afrofuturismo negra, então, como um instrumento ou um ambiente que eles inventaram. Eu olho para os sintetizadores, para novas versões negras sintetizadas. Eu jamais consigo pensar em uma cultura negra unificada onde tudo acontece. Para mim, tudo agora parece sintetizado. Evidentemente, há coisas que existem há tempo suficiente para que pareçam solidificadas, calcificadas, mas, na verdade, tudo é sintetizado. Porque eu vejo as emergências, que, por definição, são realmente sintéticas, como o techno. Porque eu trago a máquina. Isso torna as coisas muito mais complexas, porque ao invés de falar sobre cultura negra, vou falar por exemplo muito sobre coros de bateria ganenses, ou sobre o motor polirrítmico africano, o motor de percussão polirrítmico. E esses são traços africanos muito peculiares. O som é uma tecnologia sensorial, então eu falo bastante sobre tecnologias negras. Trata-se de máquinas – e se estamos falando da África do século XIX ou XVIII, então trata-se de máquinas construídas há muito tempo e herdadas. No presente, é mais sobre como a cultura negra é essa série de máquinas construídas aqui e ali. O dubplate era uma delas, construída na Jamaica. O breakbeat foi outra, construída em Nova York.

Eshun (2003) faz críticas ao modo pós-moderno de pensar, que vem numa constante busca de classificação e catalogação dos movimentos. Ele faz justamente o contrário, ele propõe a falta de todos esses movimentos. A falta da pós-modernidade e a falta de determinismo. E na sua concepção de afrofuturismo há liberdade, há movimento. Não é uma máquina recalcada, mas sim uma máquina como potência de agir dentro da negritude, maquinário dentro da cultura negra. O afrofuturismo é ramificado, é um rizoma, se conecta com diferentes movimentos culturais e históricos, sejam eles a música, a literatura, a ficção. Afrofuturismo é a liberdade de criação, de imaginação, de balançar com o movimento do momento. Afrofuturismo é sentir. É penetrar. Assim como a música penetra no ouvido de quem está escutando, passando por todo

seu corpo, provocando arrepios. O afrofuturismo é essa possibilidade infinita e desencaixada de pré-determinismo.

O crítico cultural Mark Dery, que criou o termo afrofuturismo, também voltou a falar sobre o tema. No texto intitulado “Afrofuturismo *reloaded*: quinze teses em quinze minutos”, Dery inicia falando sobre o filme *Pantera Negra*, da Marvel Studios. Ele fala sobre as qualidades do personagem, como a sua formação em física em Oxford, suas invenções tecnológicas e sua relação com a nação de Wakanda, e se questiona:

Tudo isso faz dele um afrofuturista? Se for o caso, seu poder mágico, enquanto símbolo, é diminuído pela associação demasiadamente familiar da negritude com a natureza e o irracional? [...] Será que há uma dose elevada demais de H. Rider Haggard em seu exotismo das-profundeza-da-África-mais-sombria? Ou é isso que o Afrofuturismo faz – contestar os preconceitos positivistas, racionalistas, materialistas do projeto Iluminista reafirmando o valor da intuição e do subconsciente, das maneiras pré-industriais e míticas de modelar o mundo, de um sentido holístico de nossa inter-relação com a natureza, em vez de uma alienação do mundo natural que a coloca sob o signo do Feminino, que convém abater, garimpar, estragar, foder? (DERY, 2016, p. 186)

Ele continua o seu raciocínio com a ideia de que, para as pessoas negras, o apocalipse se iniciou quando elas foram tiradas à força do seu país e levadas para outros locais, para serem usadas como mão de obra. Sendo assim, para Dery o afrofuturismo é a história do agora. É a única maneira possível e real de a população negra conseguir contar a sua história. A partir do afrofuturismo seria possível compreender o passado ao mesmo tempo em que recriar o presente e o futuro, reivindicando por justiça social e igualdade racial.

O Afrofuturismo apela aos nossos tempos porque somente ele – e não os Precogs corporativos ahistóricos, apolíticos das TED talks, nem as fátuas franquias hollywoodianas que não têm nada a dizer dos nossos tempos – oferece uma mitologia do futuro presente, uma narrativa explicativa que recupera os dados perdidos de uma memória histórica; somente o Afrofuturismo encara a realidade distópica da vida dos negros na América, e exige espaço para pessoas de cor entre os monotrinhos e monólitos de Hugh Ferriss de nossos amanhãs; somente ele insiste em que a nossa Visão das Coisas por vir cumpra com as nossas aspirações por igualdade racial e justiça social. (DERY, 2016, p. 195)

Dando continuidade ao seu pensamento, Dery utiliza as ideias de Samuel R. Delany para afirmar a importância do afrofuturismo, pois, de acordo com Delany, se a população afrodescendente não tiver uma imagem de referência no futuro, não há alternativa para eles. A população negra ficaria à mercê da política e economia de outros povos. “É somente tendo imagens claras e vitais de várias alternativas, boas e ruins, de aonde pode-se ir, que teremos algum controle sobre o meio de atingir nossos objetivos em uma realidade que o amanhã trará

rápido demais” (DELANY apud DERY, 2016, p. 195). Delany ainda reafirma que essas imagens de um possível “amanhã” estão presentes em sua maioria na ficção científica. Ele não concorda na integralidade com essas representações, mas aponta que é um caminho que pode ser pensado e seguido.

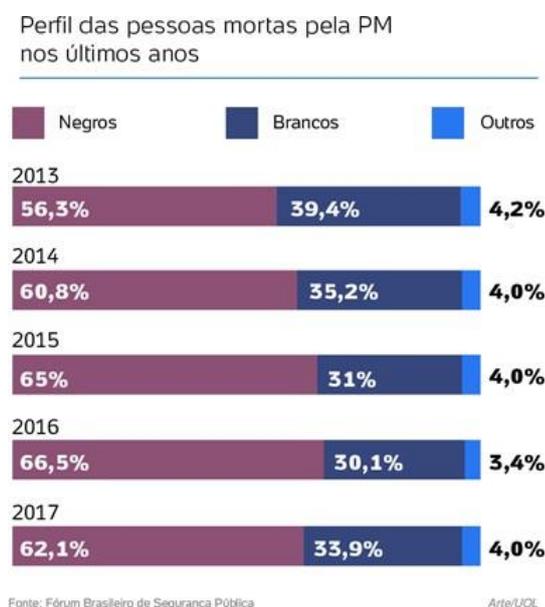
Dery finaliza seu pensamento afirmando acreditar que o afrofuturismo é uma forma de esperança, do ressurgimento de um sentimento apagado, que até então foi negado às populações de afrodescendentes, um sentimento de pertencimento, de novas possibilidades. E essas novas possibilidades são pautadas nas histórias de ficção científica. “A esperança é uma ficção especulativa” (DERY, 2016, p. 196).

É importante ressaltar que o afrofuturismo não tem relação com o movimento futurista. O futurismo é um movimento que surgiu na Itália, em meados de 1900, com a publicação do *Manifesto Futurista*, de Filippo Marinetti. A ideia principal do futurismo italiano era uma rejeição do passado, e a busca por uma modernização. Percebe-se, então, que tais características são opostas ao afrofuturismo. Até porque, no afrofuturismo, ocorre uma volta ao passado, à ancestralidade

## 2.1 HÁ ESPERANÇA PARA A POPULAÇÃO AFRODESCENDENTE?

Garcia (2019) aponta que, de acordo com dados do IBGE (2017), a morte de pessoas negras entre 15 e 29 anos chega a 185 a cada 100 mil habitantes, enquanto as mortes de jovens brancos na mesma faixa etária são 34 a cada 100 mil habitantes. O IBGE também aponta que os jovens negros passam por mais cenas de violência do que os brancos. Em 2015, na pesquisa nacional de saúde escolar, o IBGE mostrou que o caminho casa-escola é mais perigoso para pessoas negras: cerca de 15,45% dos estudantes que chegaram até o 9º ano do ensino fundamental não frequentam as aulas por falta de segurança. Comparado com pessoas brancas da mesma faixa etária, o número passa a ser de 13,1%. Abaixo segue um gráfico mostrando como a morte de pessoas negras é superior à de pessoas brancas. Cabe ressaltar que tais mortes estão relacionadas com policiais.

Figura 6 – Gráfico de perfil das pessoas mortas pela PM



Fonte: Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2019/03/04/60-pessoas-mortas-pm-sao-negras-sao-paulo-2018.htm>

Percebe-se que as vidas negras continuam sendo tiradas. Os dados acima apresentam os números até 2017, e incluem apenas o Brasil. Entretanto, a morte de pessoas negras continua ocorrendo. Um dos casos mais recentes foi de George Floyd, nos Estados Unidos. Floyd foi estrangulado por um policial, até a sua morte. O homem foi acusado de usar uma nota falsa de 20 dólares. O caso repercutiu no mundo todo, ocorrendo diversos protestos com a bandeira *Black Lives Matter*.

Em “Black to the Future”, Dery faz um paralelo entre as questões do racismo nos Estados Unidos e a questão da ficção científica. Para ele, os negros norte-americanos eram “*aliens* abduzidos”. Fica clara a relação com a história da África. Os africanos foram forçados a sair de suas terras, e trazidos para locais desconhecidos. Além disso, a metáfora se torna ainda mais clara ao pensar na cor de pele. O alienígena é sempre o que possui uma cor de pele diferente dos demais, geralmente verde. Os africanos são majoritariamente pessoas com cor de pele preta, e os europeus que chegaram lá para explorar eram majoritariamente brancos. Então, nesse sentido, de fato, podem ser considerados *aliens*.

Fazendo essa comparação entre racismo e ficção científica, Dery (1994, p.182, tradução livre) ressalta: “um pesadelo de ficção científica no qual campos de força invisíveis, mas não menos intransitáveis, frustram seus movimentos; histórias oficiais desfazem o que foi feito; e a tecnologia é frequentemente exercida sobre corpos negros (marcas, esterilização forçada, experimento de Tuskegee e tasers vêm prontamente à mente)”.

Sendo assim, como pode ser visto por meio dos dados do IBGE, das manifestações em prol das vidas negras e da reflexão de Dery, percebe-se que o afrofuturismo é o contrário do que se vê numa ficção científica padrão. É uma criação de uma utopia para negros, pois a realidade já é uma distopia. Vivemos em um mundo pós-colonial que ainda violenta e discrimina pessoas negras.

A diáspora negra extraterrestre dentro de nossos próprios mundos induziu o surgimento de um duplo trauma: o da escravidão (no passado) e o da perseguição, especialmente da violência estatal (no presente). Nesse sentido, acessar o universo narrativo das obras afrofuturistas é lidar concomitantemente com a sua dupla natureza: a da criação artística que une a discussão racial ao universo do sci-fi e a da própria experiência da população negra como uma ficção absurda do cotidiano: uma distopia do presente. (FREITAS; MESSIAS, 2018, p. 10)

Algumas das questões que norteiam a criação do afrofuturismo são relacionadas com o espaço dos negros no futuro. Haverá um espaço seguro para eles? Ou simplesmente: haverá espaço? Pois a grande maioria das histórias de ficção científica não mostra pessoas negras no futuro. O que poderá ocorrer com elas? É comum observarmos nas histórias de ficção científica a representação de robôs, de alienígenas, mas não é possível ver pessoas negras. Ainda assim, quando ocorre a existência de um personagem “de cor”, ele é visto como o “diferente”. Um exemplo é a representação de alienígenas com a cor verde.

Dessa forma, o afrofuturismo procura essa representação, no presente e especialmente no futuro, de pessoas negras. É a busca de uma plenitude, de pessoas negras conseguirem agir de acordo com a sua cultura. É poder se desligar de todos esses “eus” eurocêntricos e escravizados. “Afrofuturismo é esse movimento de recriar o passado, transformar o presente e projetar um novo futuro através da nossa própria ótica” (KABRAL, 2016, sem página).

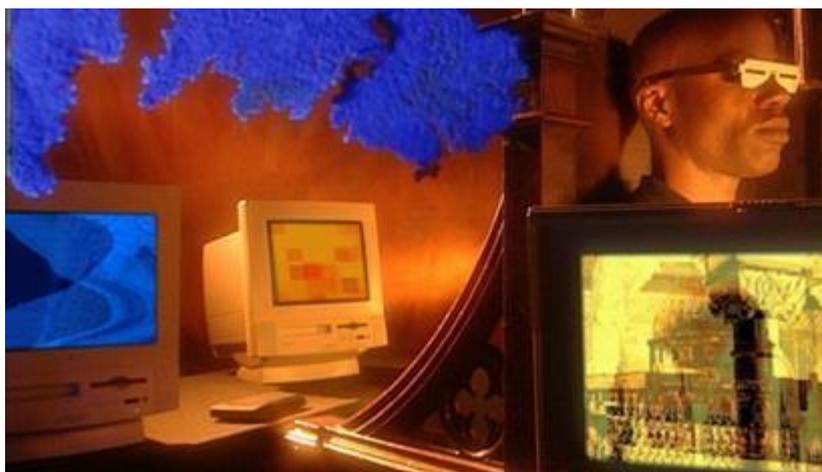
Durante a sua existência como movimento, o afrofuturismo sofreu diversas mudanças, a principal é uma expansão sobre a questão cultural e territorial. Inicialmente, o movimento abordava as questões dos negros norte-americanos, mas ocorre então uma ampliação para uma visão mais global, apontando para as visões dos negros africanos e a diáspora relacionadas a outros países.

Esse movimento é percebido por Kênia Freitas, pesquisadora e curadora de filmes afrofuturistas. A autora aborda tais ideias no catálogo da Caixa Cultural, evento que ocorreu entre os dias 19 de novembro e 2 de dezembro de 2015, em São Paulo. Para ela, o documentário intitulado *The Last Angel of History*, de 1996, dirigido por John Akomfrah e escrito por Edward George, é sinônimo dessa mudança. John Akomfrah é um ganhador que foi naturalizado como

britânico. Já Edward George é fundador do Black Audio Film Collective (1982-1998), um grupo de artistas e cineastas negros britânicos. A ideia principal do grupo era produzir mídias relacionadas à diáspora.

*The Last Angel of History* (Figura 7) é um documentário que conta sobre uma escavação arqueológica de documentos que estão relacionados com a diáspora africana do século XX. No documentário, é perceptível a utilização de elementos afrofuturistas. Uma das descobertas relatadas no documentário é uma tecnologia relacionada à população negra. É necessário juntar pequenos fragmentos encontrados nessa escavação, e, com isso, “montar um quebra-cabeça” que seria a chave para o futuro.

Figura 7 – Cena do documentário *The Last Angel of History*



Fonte: Disponível em: <https://www.africa-in-motion.org.uk/festival/edinburgh/event/435>

O título do documentário e a própria ideia da história, de juntar fragmentos, são inspirados na obra de Walter Benjamin “Sobre o conceito da história”:

[...] O anjo da história deve ter esse aspecto. Seu rosto está dirigido para o passado. Onde nós vemos uma cadeia de acontecimentos, ele vê uma catástrofe única, que acumula incansavelmente ruína sobre ruína e as dispersa a nossos pés. Ele gostaria de deter-se para acordar os mortos e juntar os fragmentos. Mas uma tempestade sopra do paraíso e prende-se em suas asas com tanta força que ele não pode mais fechá-las. Essa tempestade o impele irresistivelmente para o futuro, ao qual ele vira as costas, enquanto o amontoado de ruínas cresce até o céu. Essa tempestade é o que chamamos progresso. (BENJAMIN, 1994, p. 226)

Diante do contexto apresentado, procura-se pensar uma das principais ideias do afrofuturismo: como a população negra conseguirá vislumbrar um futuro sem possuir referências do passado? Pois o passado foi apagado, está em ruínas. Haverá, então, um “espaço” para os negros no futuro? Se houver, como será esse espaço? O que se percebe é uma relação

entre um passado sem história, boicotado, pois há muita história, entretanto, é negada à população negra. É negado o direito de ter uma história. O futuro não mostra pessoas negras. Em uma entrevista para Mark Dery, Delany reflete sobre tais questões:

A razão histórica para termos sido tão empobrecidos em termos de imagens futuras é porque, até muito recentemente, como uma população nós fomos sistematicamente proibidos de qualquer imagem do nosso passado. Eu não tenho ideia de onde, na África, meus antepassados negros vieram porque, quando eles ao chegavam mercado de escravos de Nova Orleans, os registros desse tipo de coisa eram sistematicamente destruídos. Se eles falassem a sua própria língua, eles apanhavam ou eram mortos. [...] Quando, de fato, nós dizemos que esse país foi fundado na escravidão, nós devemos lembrar que queremos dizer, especificamente, que ele foi fundado na destruição sistemática, consciente e massiva das reminiscências culturais africanas. (DELANY, apud DERY, 1994, p. 190-191)

O que se percebe é um jogo duplo. Ao mesmo tempo em que o passado e o futuro são retirados das pessoas negras, eles conseguem criar linhas de fuga. Tornam-se arquivos móveis, arquivos não mortos, pois possuem vida, comando. O conceito de arquivo remete a algo fixo, imutável. Por se tratar de pessoas e de um movimento estético, não é possível enraizá-los. Estão constantemente em movimento, produzindo diferentes rastros que se encontram neste arquivo móvel, produzem ramificações, contato, contágio. Por isso, surgem novos movimentos como o afrofuturismo.

O historiador Achille Mbembe aborda diversas questões do mundo pós-colonial. Utilizando as ideias do autor para pensar em um futuro negro, ele afirma que, de qualquer maneira, o futuro será negro. Nos próximos 30 a 50 anos, uma em cada três pessoas será africana ou descendente de africanos. Dessa forma, o afrofuturismo deixa de ser uma questão utópica, relacionada à ficção científica, e se torna real. O futuro será negro. Tendo em vista o envelhecimento da população europeia, essa ideia se torna mais clara. A questão que Mbembe procura pensar é como utilizar essa vantagem demográfica de forma que se produzam riquezas. O autor sugere que a resposta estaria no afropolitanismo, deixando de ser uma corrente expressa na literatura e nas artes para se tornar política pública e investimento em educação e infraestrutura, como a formação de “corredores metropolitanos” (MBEMBE, 2016).

O afropolitanismo é um novo movimento, uma nova chance de construção de um futuro. Para Mbembe, todo tipo de herança cultural deve ter espaço dentro desse movimento. Independentemente de ter relações com o passado ou não, elas devem ser acolhidas no afropolitanismo. Um exemplo que o autor usa é sobre as línguas coloniais faladas na África. Apesar de serem provenientes de um colonizador, elas foram absorvidas pelos africanos, e são usadas até os dias de hoje. Houve uma antropofagização. (Essa ideia será abordada mais

profundamente nos próximos capítulos.) “É preciso desnacionalizar o francês. O francês sem os africanos seria uma língua étnica. A África universalizou o francês. É o que dá a ele seus atributos de universalidade” (MBEMBE, 2016, sem página).

É nesse contexto que surge a ideia de devir-negro do mundo:

Humilhado e profundamente desolado, o negro é, na ordem da modernidade, o único de todos os humanos cuja carne foi transformada em coisa e o espírito em mercadoria [...] porém [...] numa reviravolta espetacular, tornou-se o símbolo de um desejo consciente de vida, força pujante, flutuante e plástica, plenamente engajada no ato de criação e até mesmo no ato de viver em vários tempos e várias histórias simultaneamente (MBEMBE, 2018, p. 21).

Observa-se, então, que se é plástico, é porque não há nada definido. Da mesma forma, se é flutuante, é porque não permanece estático. “[...] O negro diz de si mesmo ser aquele sobre o qual não se exerce domínio; aquele que não está onde se diz estar, muito menos onde é procurado, mas sim ali onde não é pensado” (MBEMBE, 2018, p. 62). Um devir-negro adere em uma pessoa de pele negra, mas não se restringe unicamente a ela.

### 3 JACK KIRBY

Como pôde ser visto no capítulo anterior, o afrofuturismo está relacionado com diversos movimentos culturais. Dentre eles, encontram-se as histórias em quadrinhos. Como o objeto de estudo desta pesquisa são os quadrinhos do Pantera Negra, torna-se relevante introduzir uma breve biografia de Jack Kirby, pois este, junto com Stan Lee, foi responsável por “dar vida” ao personagem. 1917 foi um ano de muitos acontecimentos mundiais, entre eles, a Primeira Guerra Mundial. A Europa estava devastada, amargando uma crise econômica e social. Assim, muitos europeus decidiram migrar para outros países. Dentre esses imigrantes, estavam Rose Bernstein e Ben Kurtzberg, pais de Jacob Kurtzberg, que posteriormente usaria o nome artístico de Jack Kirby. Sua mãe, Rose, nasceu na Galícia, uma região do império austro-húngaro. Devido às questões relacionadas com a Primeira Guerra Mundial, a família de Rose mudou-se para os Estados Unidos. Seu pai, Benjamin, precisou fugir da Áustria após desafiar algumas famílias importantes da região. Nesse contexto, em 1917, nasceu em Nova York o primeiro filho do casal, chamado de Jacob. Filho de imigrantes judeus, Jacob nasceu nos Estados Unidos e passou a sua infância no Lower East Side de Nova York. Seus pais não possuíam condições luxuosas de vida. Benjamin trabalhava em uma confecção de roupas, e por um tempo, Rose também trabalhou no mesmo local. Porém, desde criança Jacob demonstrava interesse pelas tiras publicadas nos jornais.

Durante sua adolescência, entre uma briga de gangue e outra, Jacob aprendeu a desenhar. Em algum dia durante a sua adolescência, após alguma briga com os garotos da rua, ele encontrou a revista *pulp Wonder Stories*, publicada por Hugo Gernsback (SCIOLI, 2020). A revista apresentava um foguete espacial na capa, o que chamou muito atenção de Kirby, pois era a primeira vez que ele teria visto algo do gênero (GUEDES, 2017). Essa foi a entrada de Jacob para o mundo dos quadrinhos. A partir desse momento, ele se tornaria um colecionador.

Em 1931, aos 14 anos, seu pai o matriculou em uma escola de arte, no Instituto Pratt, uma escola de artes em geral, engenharia e arquitetura. Porém, permaneceu apenas uma semana no local, pois, de acordo com Guedes (2017), Kirby não gostava de locais com “muitas regras”. Nesse momento, Kirby já desenhava algumas charges para o *Lincoln Newspaper Syndicate*. Algum tempo depois, ele continuou com aulas de desenho, agora na Aliança Educativa. Seu professor se surpreendeu ao ver os seus desenhos, pois Kirby era muito rápido (SCIOLI, 2020).

Em 1930 as revistas de quadrinhos surgem nas bancas de jornais dos Estados Unidos. Até então as charges escritas nos jornais eram pensadas para o público adulto, enquanto os *pulps* eram destinados ao público adolescente, e, assim, surgem os *comic books*, com o intuito de atingir o público infantil. Foi durante esse período que surgiram personagens como *Mickey*, *Popeye*, *Tarzan* e *Gato Félix* (GUEDES, 2017). Kirby então entrou para o ramo das histórias em quadrinhos em 1935. Começou a sua carreira na Fleischer Studios, em 1935, onde fazia retoques para os animadores para os desenhos do *Popeye* e *Betty Boop*. Ainda na mesma editora, Jacob conseguiu subir de cargo, tornando-se animador assistente. Por problemas internos, a empresa precisou se mudar para a Flórida, mas Kirby permaneceu em Nova York, ficando assim desempregado (SCIOLI, 2020). Posteriormente ele comentou que não gostava do seu trabalho na Fleischer, pois os desenhos eram feitos como se estivessem em uma linha de montagem (GUEDES, 2017).

Em 1938, foi publicada a primeira história em quadrinhos que consolida o gênero de super-herói. Idealizada por Jerry Siegel e Joe Shuster, surge o *Superman*. A história foi publicada na *Action Comics* n. 1. Os autores se basearam na literatura *pulp* para criar o personagem. Superman era um alienígena vindo do planeta Krypton. Ele chega à Terra quando ainda era um bebê, e foi criado em uma fazenda no interior dos Estados Unidos. Posteriormente, ele descobre os seus super-poderes, que seriam superforça, visão de raio-x, supervelocidade e capacidade de voar. Posteriormente ele se tornaria o Superman, ajudando os “fracos e oprimidos”. Para disfarçar seus superpoderes, ele se tornou jornalista no *Planeta Diário* (GUEDES, 2017). Assim como Kirby, os criadores do Superman eram judeus. Durante o período em que a HQ foi criada, estava ocorrendo a Segunda Guerra Mundial. Sendo assim, autores como Guedes (2017) acreditam que o disfarce do personagem era uma metáfora para a condição dos judeus, que precisavam mudar sua identidade para não serem perseguidos. A HQ foi um sucesso, e, a partir de então, as histórias em quadrinhos de super-heróis só passaram a crescer e se desenvolver mais.

Ainda em 1938, Kirby começou a trabalhar no estúdio Eisner & Iger, empresa que produzia histórias em quadrinhos sob demanda, para jornais e revistas. Kirby então passou a se inspirar no estilo do seu colega de equipe, Lou Fine. A partir de então, Kirby não parou mais de produzir histórias em quadrinhos. Ele se destacou por sua produção rápida, entregando histórias antes do prazo final (GUEDES, 2017). O mundo estava passando por mudanças, e começaram a surgir novas ideias para Kirby. Ao visitar a feira mundial de Nova York, em 1939, que apresentava ideias futuristas, Kirby passou a vislumbrar suas histórias de super-heróis. Como Superman fazia muito sucesso, as editoras tentaram criar os seus próprios super-heróis.

Kirby então desenhou o Besouro Azul. Cabe ressaltar que o autor trabalhou com diferentes formatos e histórias, indo desde adaptações até histórias de ficção científica, faroeste, romance e terror (SCIOLI, 2020).

Um tempo depois, após a editora se envolver em alguns processos, Kirby foi trabalhar para o estúdio de Victor Fox. Além de trabalhar na editora, Kirby pegava outros trabalhos por fora. Assim, foi responsável por criar diferentes histórias. Porém, o que mais se destacava eram histórias relacionadas com ficção científica. Nesse momento, Kirby conhece Joe Simon, que se tornaria um grande parceiro nos quadrinhos. Juntos eles criaram um novo super-herói chamado Red Raven, uma mistura de Batman com Superman (SCIOLI, 2020).

Joe Simon nasceu em 1913, em Nova York, nos Estados Unidos, e faleceu em 2011. Foi roteirista, editor e desenhista de diversas histórias em quadrinhos. Iniciou oficialmente os seus trabalhos como cartunista em 1932, no *Rochester Journal-American*. Posteriormente, fez diversos trabalhos para jornais e revistas norte-americanas. Com o aumento da popularidade dos quadrinhos, ele conseguiu um emprego de ilustrador na Funnies Incorporated, onde criou HQs de faroeste. Um dos personagens que Simon criou nesse período foi o Raio Azul. Porém, o personagem não ganhou muito destaque. Foi nesse período que Simon conheceu Kirby. O desenhista havia pedido para Simon divulgar suas obras para outras editoras, e o mesmo ficou surpreso com a qualidade dos desenhos (GUEDES, 2017). A partir desse encontro, a parceria entre Joe Simon e Jack Kirby rendeu diversos frutos. Em uma entrevista sobre a sua parceria com Kirby, Simon (apud GUEDES, 2017, p. 45) afirmou: “nossos estilos eram diferentes, mas complementares. Eu achava que Kirby era um desenhista bom demais para perder tempo com nanquim, então eu cuidava disso. Até pelo fato de a arte-final dele ser meio borrada, e a minha, mais elegante”.

Por volta de 1940, após um período trabalhando para a Fox, Kirby consegue uma vaga de diretor de arte na Timely Comics (que posteriormente se torna Atlas Comics e, tempos depois, viria a se tornar a Marvel Comics). Na atual editora, Kirby continuava o seu trabalho em conjunto com Joe Simon. Durante o seu tempo na Timely, o autor criou um dos seus maiores sucessos: Capitão América. O personagem passa a representar parte da realidade do mundo, lutando com personagens reais, como Adolf Hitler. (Figura 8) Nessa HQ, Kirby misturou todo o seu repertório, desde política e ficção científica a mitologia. Simon criou a ideia inicial do personagem, que usava uma roupa de malha e uma máscara com asas nas laterais, inspirada na mitologia romana. O capitão também possuía um escudo que foi inspirado nos cavaleiros medievais (SIMON apud GUEDES, 2017, p. 55).

Figura 8 – HQ do Capitão América combatendo Adolf Hitler



Fonte: Disponível em: <https://entretenimento.band.uol.com.br/aquinaband/noticias/100000547428/capitao-america-da-surra-em-hitler-no-enem>

A história se passa quando um jovem chamado Steve Rogers tenta entrar no exército americano. Devido a sua condição física, ele não passou nos testes. Assim, Rogers se oferece como cobaia para alguns testes do próprio exército. Ele recebe uma injeção desenvolvida pelo professor Reinstein, e se transforma completamente, atingindo seu potencial físico e mental. Em seguida, Rogers se transforma no Capitão América, sendo um supersoldado que deveria proteger o mundo. A *Captain America Comics* foi lançada em março de 1941 (GUEDES, 2017). Sobre o personagem e os desenhos de Kirby, Simon afirmou: “Antes de Kirby, os quadrinhos eram feitos de um jeito, mas, depois do Capitão América, todos passaram a imitá-lo”. Guedes (2017, p. 61) acredita que o sucesso do desenhista se deu pelo “jeito dramático que ele compunha as cenas de luta, e a inclusão de páginas duplas davam sinais de sua genialidade”. Posteriormente, Kirby (apud GUEDES, 2017, p. 61) afirmou: “eu desenhava cerca de nove páginas por dia. Creio que era por isso que minhas figuras pareciam distorcidas. Meus instintos diziam que os personagens tinham de parecer poderosos. Eu queria retratar a espécie humana em seu ápice”.

As histórias do Capitão América se passavam majoritariamente com o tema de fundo sobre as guerras que ocorreram mundialmente. Porém, Kirby e Simon também trouxeram outros contextos, como narrativas de terror, suspense e humor. A revista também foi utilizada para apresentar outros personagens, dentre eles o Caçador de Manchete, escrito por Stan Lee. Lee foi uma peça fundamental na história de Kirby. Como pode ser visto, os dois se conheceram

durante a estadia de Kirby na Timely (atual Marvel Comics). Stanley Martin Lieber, assim como Kirby, também era filho de imigrantes judeus. Ele nasceu nos Estados Unidos, em dezembro de 1922. Da mesma forma que Kirby precisava ajudar os seus pais com os custos da casa, Lee passou por dificuldades parecidas, e pegou alguns empregos provisórios durante a sua adolescência. Após ser indicado pelo seu tio, Lee conseguiu uma vaga de *office boy* na Timely. Em primeiro momento a relação entre Kirby e Stan não foi amigável, pois Kirby achava que o garoto era muito intrometido e falante. Lee cresceu dentro da Timely, passando a ajudar os desenhistas e escritores. Ele apagava as marcas de lápis no nanquim e revisava os textos das histórias. Em seguida Lee conseguiu ser promovido e se tornou assistente de editor. Ele publicou seu primeiro texto em *Captain America Comics 3*, onde assinou com o pseudônimo Stan Lee. A partir desse momento, Lee cresceu na editora e passou a criar seus próprios personagens, assim como também passou a roteirizar histórias em quadrinhos (GUEDES, 2017; SCIOLI, 2020).

Após descobrir que Martin Goodman, dono da Timely, não estava repassando o valor correto sobre as histórias do Capitão América, Jack Kirby e Joe Simon foram procurar a principal concorrente da editora na época, a DC Comics. Simon entrou em contato com Jack Liebowitz, dono da DC Comics, que ficou muito satisfeito em ter a dupla trabalhando na sua editora. Além de oferecer um salário muito superior ao que eles ganhavam na Timely, Liebowitz concedeu o pagamento de *royalties*. Inicialmente, Kirby e Simon permaneceram na Timely ao mesmo tempo em que trabalhavam para a DC. Os diretores da Timely descobriram isso e ambos foram demitidos. Com a saída de Simon, Lee assumiu o cargo de editor. A ideia era que o cargo fosse temporário, porém, ele ficou na posição por 30 anos (GUEDES, 2017).

Em dezembro de 1941, o Japão bombardeia a base americana em Pearl Harbor. Isso fez com que a população americana fosse convocada para a guerra. Kirby então passou a desenvolver muitos projetos, com a intenção de deixar materiais prontos caso fosse convocado. No mesmo período, ele se casa com Roz, sua esposa até o fim da vida (SCIOLI, 2020). Assumindo oficialmente seus cargos da DC, Simon e Kirby passaram a criar novos personagens e histórias. Em abril de 1942, eles lançaram a Legião Jovem, para a HQ *Star-Spangled Comics*. As HQs contavam as histórias de um grupo de jovens jornalheiros que procuravam “encrencas” e eram protegidos pelo policial Jim Harper, que se disfarçava de Guardião, um super-herói similar ao Capitão América, que também utilizava máscara e um escudo para se defender. (Figura 9) No mesmo período, a dupla recriou o personagem conhecido como Caçador, de Ed Moore (GUEDES, 2017).

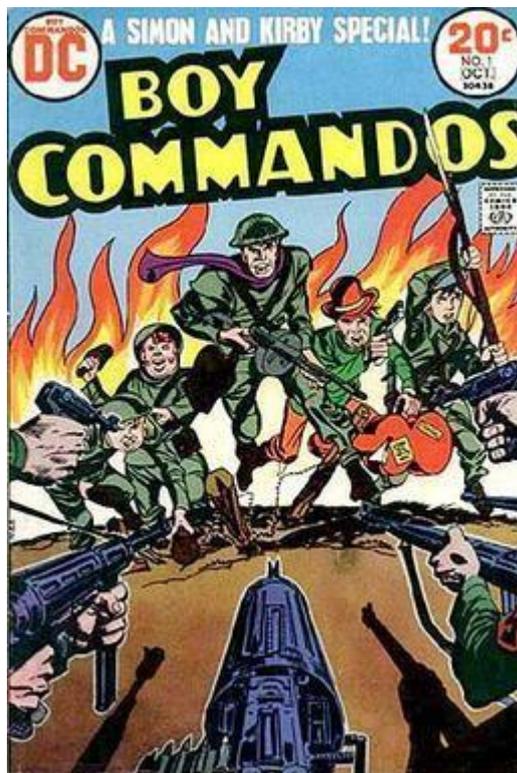
Figura 9 – Guardião, desenhado por Kirby na DC



Fonte: Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Guardian\\_\(DC\\_Comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Guardian_(DC_Comics))

Kirby percebeu um novo nicho de mercado dentro das histórias em quadrinhos: grupo de garotos e heróis mirins. Após observar o sucesso de Bucky em Capitão América e da Legião Jovem, ele passou a desenhar nesse novo formato. Surgiu, então, o Comando Juvenil (Figura 10). A história se passa com a união de garotos órfãos que enfrentavam os nazistas. Em 1942 eles estrearam na revista *Detective Comics* e em dezembro do mesmo ano, devido ao seu sucesso, o grupo ganhou a sua própria HQ. Inicialmente, as suas publicações eram realizadas de forma trimestral, porém, com o sucesso, passaram a ser bimestrais. Kirby e Simon passaram a contar com alguns assistentes, dentre os quais Gil Kane, Curt Swan e Carmine Infantino. Um ano após o sucesso de Comando Juvenil, a dupla foi chamada para o alistamento na Segunda Guerra Mundial. Após passar por alguns cargos no exército, Kirby se torna baterador, ou seja, ele entrava nas cidades para em seguida fazer desenhos delas. Durante o inverno, a guerra se tornou ainda pior. Kirby passou mal e desmaiou na neve. Quando chegou ao hospital de campanha, descobriu que quase precisou amputar suas pernas. Esses fatos inspiraram algumas histórias que ele viria a criar (SCIOLI, 2020).

Figura 10 – Boy Commandos #1 (set./out. 1973). Criada por Jack Kirby e Joe Simon



Fonte: Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Boy\\_Commandos](https://en.wikipedia.org/wiki/Boy_Commandos)

Durante o período da guerra, as histórias em quadrinhos nos Estados Unidos tiveram um aumento significativo nas vendas. Guedes (2017, p. 71) mostra os números:

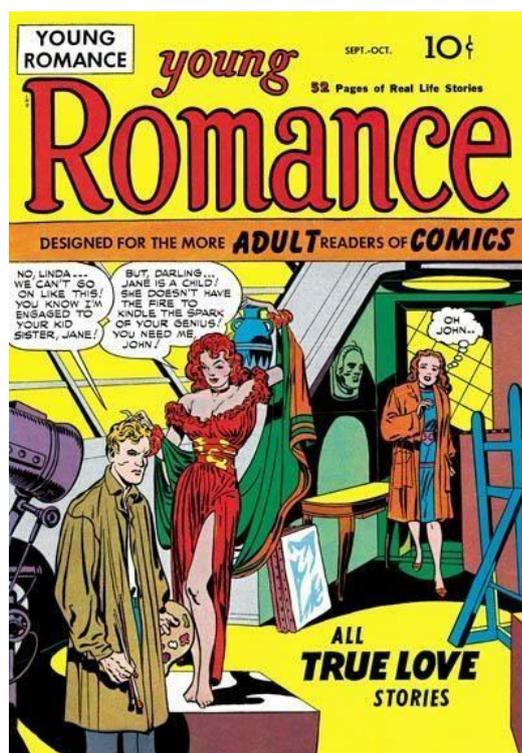
Quando a Segunda Guerra Mundial teve início, 15 milhões de gibis eram impressos por mês nos Estados Unidos, ao passo que, com a entrada do país no conflito, o número quase dobrou: nada menos que 25 milhões passaram a ser vendidos – e até pouco depois de 1945, com o fim do conflito, o gráfico de venda acusava mais de 60 milhões de revistinhas consumidas todos os meses. O título do Capitão América, sozinho, ultrapassou a marca de um milhão de exemplares durante meses seguidos.

O aumento nas vendas se deu, principalmente, porque o governo norte-americano comprou e enviou as HQs para os oficiais do exército se “distraírem” durante a guerra. Além de levar entretenimento para os soldados, Guedes (2017) acredita que as histórias de super-heróis serviam como “cartilha motivacional” para o exército, pois a maioria das suas histórias tratava sobre o combate a um inimigo, como o exemplo já citado, da disputa entre o Capitão América e Hitler, publicado em março de 1941.

No pós-guerra, as HQs com histórias de super-heróis sofreram uma queda de vendas. Com isso, Kirby precisou se dedicar à produção de outros gêneros. Durante esse período, a parceria com Simon continuou, e eles se dedicaram à criação de gibis românticos,

tiras para jornais e peças de teatro, e continuaram com as histórias em quadrinhos de super-heróis (GUEDES, 2017; SCIOLI, 2020). A primeira produção da dupla foi *Young Romance* (Figura 11), lançado em 1947. As histórias eram baseadas em romances adolescentes e adultos, que se passavam em ambientes rurais ou urbanos nos Estados Unidos. A produção desse tipo de conteúdo foi inspirada nas radionovelas e revistas *pulps*. Assim como as outras produções de Kirby e Simon, as HQs foram um sucesso. Com a venda dessas histórias, a dupla conseguiu se estabilizar economicamente, comprando suas próprias casas. Não apenas Kirby e Simon passaram por momentos de prosperidade, mas os Estados Unidos, de forma geral, passaram por uma expansão econômica significativa nesse período pós-guerra.

Figura 11 – Capa de *Young Romance* em 1947



Fonte: Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/young-romance-%281947%29-n-1/4008/32711>

Com as mudanças econômicas e sociais que ocorreram nesse período, especialmente pós-1940, muitas editoras precisaram se adaptar ao novo mercado, se reformulando. Uma das novas editoras que surgiram foi a Harvey Comics, fundada por Alfred Harvey em 1941. Ele publicava histórias de personagens licenciados, como Besouro Verde e Dick Tracy. Posteriormente, ele também investiu em personagens infantis que fizeram sucesso, como Gasparzinho e Riquinho. Kirby e Simon, então, saíram da DC Comics e passaram a produzir para a nova editora. Entre 1943 e 1953, a dupla conseguiu criar diferentes gêneros,

desde romance a faroeste e super-heróis. Porém, nenhuma das opções teve um número significativo de vendas e logo elas foram extintas (GUEDES, 2017). Os números de vendas, até os anos 60, não eram tão “seguros”.

Como já foi dito anteriormente, a até então editora Timely sofreria mudanças em seu nome. Em 1951, Martin Goodman mudou de endereço e criou um novo nome para a editora, que passou a se chamar Atlas Comics. Stan Lee continuava trabalhando com ele, produzindo diferentes tipos de quadrinhos, porém, sua especialidade continuava sendo os super-heróis. Outra mudança foi relacionada com os inimigos enfrentados pelos heróis. Agora as disputas eram contra os soviéticos e o “perigo” comunista. Inspirada pela Guerra da Coreia, a Atlas publicou diversas HQs com o tema bélico (GUEDES, 2017).

Como pode ser visto, a ideia de uma “ameaça comunista” rondava o imaginário norte-americano em meados de 1950. Com isso, muitos artistas foram censurados e perseguidos durante esse período. Tal fato também refletiu nas histórias em quadrinhos, e um exemplo são as histórias do Capitão América, momento em que ele combatia o “perigo vermelho”. Essa censura ficou conhecida como macarthismo. Outro fator que influenciou na censura das HQs foi o médico psicanalista Fredric Wertham. Ele acreditava que os quadrinhos influenciavam negativamente na postura das crianças, tornando-as mais violentas. Com o apoio da imprensa e do senado, as ideias de Wertham se difundiram, e muitas editoras fecharam as portas - principal motivo, possivelmente, foi a televisão -, “de repente, dos 650 títulos regulares que circulavam todos os meses, apenas 250 continuavam a existir” (GUEDES, 2017, p. 83). Para permanecer produzindo, muitas editoras infantilizam suas histórias.

A DC, por exemplo, precisou implantar duas novas personagens nas histórias do Batman, pois o mesmo era chamado de homossexual pelos conservadores. Eles acreditavam que o herói forma um casal com Robin, seu parceiro nas histórias. Para acabar com esses boatos, a DC decidiu implementar personagens novas, como a Batwoman e a Batgirl. Dentro desse cenário, as editoras criaram a Comics Code Authority (CCA). O CCA foi uma espécie de autocensura que as próprias editoras faziam nos seus quadrinhos. A ideia foi criada pela DC, Archie e Atlas (GUEDES, 2017; SCIOLI, 2020).

Os eventos da censura atingiram também as empresas gráficas. Com isso, Joe Simon e Jack Kirby criaram o seu próprio negócio, chamado de Mainline Publications. Os primeiros lançamentos da editora ocorreram em 1954, e foram os seguintes: *In Love*, *Bullseye*, *Western Scout*, *Foxhole* e *Police Trap*. Os gêneros variam, eram HQs de romance, policial, faroeste e guerra. Porém, apesar de ter o seu próprio negócio, a dupla continuou trabalhando para outras editoras concomitantemente. Isso não agradou à Crestwood, editora para a qual eles

trabalhavam. Como consequência, seus salários começaram a atrasar e isso desestabilizou a amizade entre ambos. Além disso, a censura nas histórias em quadrinhos prejudicou títulos como *Foxhole* e *Bullseye*. Esses fatores encerraram, por um momento, a parceria entre Kirby e Simon. Kirby passou então a procurar novas editoras para trabalhar, e Simon iniciou no mercado publicitário (GUEDES, 2017).

Kirby então volta a trabalhar para a DC Comics em 1956. Lá ele criou a série *Os desafiadores do desconhecido* e continuou com as histórias do Arqueiro Verde. No mesmo período, Kirby e Dave Wood foram convidados para escrever algumas histórias sobre a disputa na Guerra Fria entre Estados Unidos e União Soviética, e assim surge a série *Sky Masters*. Posteriormente a série foi cancelada, e Kirby precisou buscar uma nova editora para continuar com o seu trabalho. Decidiu então retornar para a Atlas, cujo diretor na época era Stan Lee. Na década de 1960, os quadrinhos continuam passando por uma baixa em suas vendas, especialmente por causa da censura imposta pela CCA. Foi nesse período que as histórias foram repaginadas. Agora os super-heróis iriam aparecer em grupos. Na DC, foi criada a Liga da Justiça Americana, que contava com Batman, Superman, Mulher-Maravilha, Lanterna Verde e Flash. Goodman levou essa ideia para Lee, que então criou, em conjunto com Kirby, o Quarteto Fantástico (Figura 12) (GUEDES, 2017).

Figura 12 – Fantastic Four 1961. Escrita por Stan Lee e desenhada por Jack Kirby



Fonte: Disponível em: [https://www.marvel.com/comics/issue/12894/fantastic\\_four\\_1961\\_1](https://www.marvel.com/comics/issue/12894/fantastic_four_1961_1)

O enredo se passava com os personagens Reed Richards, Sue Storm, Johnny Storm e Ben Grimm. Reed e Sue eram noivos, e Johnny era irmão dela. Eles eram cientistas e foram mandados para uma missão espacial. Ben seria o piloto da nave. A história se passa durante a Guerra Fria, com a disputa entre Estados Unidos e União Soviética na corrida espacial. Houve um acidente, e o grupo foi exposto a raios cósmicos, que os transformaram em super-heróis. Reed se tornou o Senhor Fantástico, pois seu corpo era maleável como borracha. Sue era a Mulher Invisível. Johnny, como Tocha Humana, conseguia se transformar em chamas, e Ben se tornou O Coisa. O destaque da HQ foi que os personagens agora passavam por dificuldades reais, tinham sentimentos mais humanos, como ciúmes, amor e raiva. Bem diferente do que estava sendo escrito até o momento. Guedes (2017, p. 103) relata:

Outra característica interessante foi que o Quarteto se parecia com uma tradicional família americana. Eles não tinham identidades secretas ou uniformes vistosos e moravam todos juntos no QG da equipe, que ocupava os cinco últimos andares do Edifício Baxter, em Manhattan. Nada de cidades fictícias como Gotham City ou Metrópolis, como acontecia com os heróis da DC Comics. Os novos superseres de Stan e Kirby habitavam cidades de verdade, conhecidas pelos leitores. Havia bastante melodrama também.

Devido ao sucesso, o Quarteto Fantástico se tornou uma revista mensal. Dando sequência ao trabalho, Lee e Kirby criaram mais um sucesso: O Incrível Hulk. O personagem era uma referência aos romances do século XIX, sendo uma mistura de *Frankenstein* com *O Médico e o Monstro*. A história de Hulk foi publicada em maio de 1962, e se passava com o protagonista Bruce Banner, um cientista exposto a raios gama. Isso fez com que ele se transformasse em um gigante verde. (Figura 13)

Figura 13 – The Incredible Hulk vs The Hordes of General Fang!, novembro de 1962. Arte de Jack Kirby e roteiro de Stan Lee



Fonte: Disponível em: <https://cokeandcomics.com/incredible-hulk-5-story-b>

Em 1962, a Atlas então se torna Marvel Comics. A dupla Stan Lee e Jack Kirby ainda criou mais histórias, como o Homem-Formiga e a Vespa e os Vingadores, o que seria a primeira Liga da Justiça deles. E deu início ao que seria o mais novo sucesso da editora, o personagem Homem-Aranha. Cocriado por Steve Ditko, o Homem-Aranha era representado por uma figura pouco usual nas histórias em quadrinhos. Conhecido como Peter Parker, um garoto magro, que usava óculos e sofria *bullying* na escola, fazia muito sucesso nas bancas. Peter perdeu seus pais em um acidente, e foi criado pelos seus tios, Ben e May. Após ser picado por uma aranha, o garoto passaria a ter superpoderes relacionados com os aracnídeos, ou seja, conseguia subir em paredes e tinha agilidade e senso de perigo. Por ser muito inteligente, ele conseguiu criar uma teia sintética. Usava uma roupa colada, com uma máscara, para não revelar sua identidade. Logo no início da história, Peter perde o seu tio Ben. Ele é assassinado por um assaltante que Peter poderia ter pego. Isso faz com que Peter sinta muito remorso. “Tal drama e realismo nunca tinham sido mostrados em uma HQ – nem mesmo nas do Quarteto Fantástico – e a revista *Amazing Fantasy* 15, de agosto de 1962, com a estreia do Aranha, desapareceu

rapidamente das prateleiras. Desde então se transformou no super-herói mais famoso e amado da Marvel” (GUEDES, 2017, p. 109-111). (Figura 14)

Figura 14 – Capa da *Amazing Fantasy* #15 (1962). Escrita por Stan Lee e desenhada por Jack Kirby e Steve Ditko



Fonte: Disponível em: [https://www.marvel.com/comics/issue/16926/amazing\\_fantasy\\_1962\\_15](https://www.marvel.com/comics/issue/16926/amazing_fantasy_1962_15)

Outro personagem cocriado por Kirby foi Thor. Baseado na mitologia nórdica, o personagem era filho de Odin, senhor de Asgard. (Figura 15) Thor possuía um martelo que apenas ele conseguia levantar e era o senhor das tempestades e trovões. O seu principal inimigo seria o próprio irmão, conhecido como Loki. A história se passa com uma “paixão proibida” entre Thor e uma mortal, e isso fazia com que o personagem tivesse características mais humanas, apesar de ser um deus.

Figura 15 – Odin, pai de Thor, desenhado por Jack Kirby



Fonte: Disponível em: <https://twitter.com/sniktcast/status/1024470149917802500/photo/2>

Kirby deu sequências às histórias de Thor em uma revista secundária, chamada *Contos de Asgard*. Na Marvel, a maioria dos super-heróis não tinha revistas próprias. Dentro dessa HQ, ele contava sobre as histórias de outros deuses e refletia sobre a infância de Thor. De acordo com Guedes (2017, p. 115),

Kirby elevaria a saga de Thor a um nível cósmico, com a introdução de personagens e conceitos riquíssimos, como o espalhafatoso Hércules e o panteão olímpico; os Colonizadores de Rigel, alienígenas cabeçudíssimos e altamente tecnológicos; o inquietante Ego, um planeta vivo e pensante; e uma perturbadora releitura de A Ilha do Dr. Moreau, de H. G. Wells, travestida nas figuras do profano Alto Evolucionário e de sua Montanha Wundagore, lar dos “Novos Homens” (animais em forma de humanoide).

Como pode ser visto, em meados de 1960, o gênero de super-herói voltou a ser popular. Voltou a fazer sucesso nas bancas. As novas características dos heróis cativaram o público. Com isso, começaram a chegar diversas cartas na editora, com o público pedindo por novos heróis humanizados. Tal fato fez com que a demanda aumentasse, e foram introduzidos novos profissionais na equipe. Essa década foi proveitosa para o mercado de quadrinhos (GUEDES, 2017). Além das obras já citadas, Kirby e Lee desenvolveram Os Vingadores, ou seja, um conjunto de super-heróis, assim como era a Liga da Justiça, da DC Comics. Os

Vingadores contavam com o Homem de Ferro, Hulk, Homem-Formiga, Vespa e Thor. A dupla também criou outro grupo de super-heróis, que ficou conhecido como os X-Men. A diferença era que os X-Men não foram “criados” em laboratórios, mas sim nasceram com mutações genéticas. Eles eram comandados pelo Professor Xavier, e os heróis que participaram inicialmente do grupo eram: Ciclope, Garota Marvel, Anjo, Homem de Gelo e o Fera. Como a dupla precisava dar conta de outras produções, eles acabaram deixando os X-Men com outros artistas. Assim, na primeira década eles tiveram um sucesso considerável, mas não chegaram a atingir o número de vendas de outras histórias, como o Quarteto Fantástico e o Homem-Aranha (GUEDES, 2017).

Para Guedes (2017, p. 133), os motivos de a Marvel ter feito tanto sucesso na época, além de tornar os personagens mais humanos, como já foi dito, foi que a editora conseguiu dar continuidade nas histórias:

Além da caracterização realista, que conferia individualidade aos personagens, como temperamentos e jeito de se expressar diferentes – algo inexistente aos heróis da DC, que tinham um padrão de conduta homogêneo –, as tramas na Marvel traziam um elemento novo: continuidade. Por isso, nada caía no esquecimento e funcionava como uma forma de fidelizar os leitores por longos períodos. O que acontecia numa edição tinha repercussão em futuros números e, principalmente, em outros títulos. Como uma teia, dentro de um contexto amplo. Tratava-se de um universo coeso, com todos os personagens interagindo, o que despertava ainda mais o interesse do leitor a querer acompanhar tudo.

Outro fator que fez com que a Marvel se destacasse era a interação com o público. Eles respondiam às cartas dos leitores como se estivessem em uma conversa entre amigos, e não repudiavam as ideias dadas por eles. A DC ainda se comportava como um estúdio “das antigas”. Marvel era mais descontraída. Muitas vezes as sugestões dos leitores foram levadas em consideração e colocadas nas histórias. A partir de 1966 a Marvel cresceu ainda mais, pois os quadrinhos passaram a estreiar na televisão. Os primeiros personagens que ganharam formas animadas foram Homem de Ferro, Capitão América, Hulk, Namor e Thor. No ano seguinte, o Homem-Aranha e o Quarteto Fantástico também chegaram aos estúdios de animação. Quem produziu os primeiros desenhos era o estúdio canadense intitulado Grantray-Lawrence Animation. Já o Quarteto Fantástico e o Homem-Aranha foram produzidos pelo Hanna-Barbera. Tais fatores fizeram com que a Marvel ganhasse prêmios no Alley Awards durante anos consecutivos (GUEDES, 2017).

A partir da edição do Quarteto Fantástico de número 45, em dezembro de 1965, os desenhos de Kirby receberam a colaboração de Vince Colletta, o que fez com que os mesmos

fizessem ainda mais sucesso. Kirby conseguiu “soltar” ainda mais a sua imaginação, e produziu uma lista de novos conceitos para os personagens e histórias. Foi nesse período que Kirby criou novos personagens, os Inumanos (Figura 16). Era uma mistura de viagem espacial, extraterrestres e pré-história. Os alienígenas eram chamados de Krees, seus inimigos eram os Skrulls e eles buscavam evoluir a raça humana, para que os mesmos ajudassem no combate contra os Skrulls. Porém, eles deixam a Terra e os Inumanos vão viver no Himalaia, para que não ocorram disputas entre eles e os seres humanos (GUEDES, 2017).

Figura 16 – Os Inumanos, desenhado por Jack Kirby



Fonte: Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-a-origem-dos-inumanos-the-mighty-thor-146-a-152>

Outra mudança foi a criação de novos personagens para o Quarteto Fantástico. Kirby em conjunto com Stan Lee, criou o Surfista Prateado e Galactus. Ambos eram vilões e foram apresentados nas edições de número 48 e 50. A ideia principal do Galactus veio de Lee, mas Kirby inovou e criou um parceiro para ele, no caso, o Surfista Prateado. (Figura 17) “Para Stan, aquilo era a coisa mais original que Kirby tinha já feito. Admirado, perguntou quem era. Kirby explicou que um ser de proporções praticamente divinas como Galactus deveria ter um mensageiro – um arauto que anunciasse a sua chegada” (GUEDES, 2017, p. 140). Por acabar indo contra o seu “mestre”, Galactus castigou o Surfista impedindo que ele saísse da Terra. Assim surge o conceito de Zona Negativa, ou seja, um outro universo criado por Kirby.

Figura 17 – Quarteto Fantástico, Galactus e o Surfista Prateado



Fonte: Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/colecao-historica-marvel-quarteto-fantastico-n-2/co011119/119308>

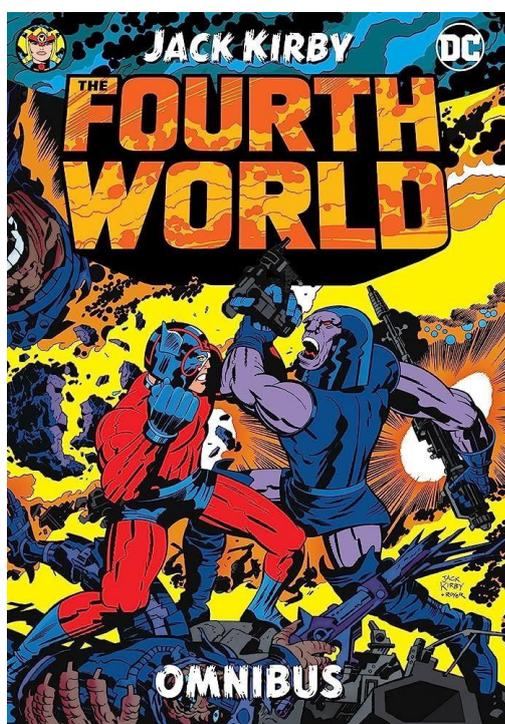
Ainda dentro da HQ do Quarteto Fantástico, na edição de número 52, surge outro personagem e um novo mundo, são eles: O Pantera Negra e a nação africana Wakanda. Acredita-se que esse seria o primeiro personagem negro da Marvel. Pantera Negra era o nome dado ao super-herói, e o cargo era passado de geração em geração. No momento em que Kirby o criou, o Pantera Negra era T'Challa, e teria ido visitar Nova York, momento em que conheceu o Quarteto Fantástico. T'Challa os convida para ir visitar Wakanda e oferece uma nave superequipada de presente. Ao chegar lá, eles ficam surpresos com o desenvolvimento do local. O enredo se passa com o Pantera Negra capturando o Quarteto em uma espécie de armadilha, pois ele queria saber se conseguiria apanhar seus inimigos, caso houvesse uma invasão. Por fim, eles se tornam amigos. Posteriormente, o personagem se integrou com Os Vingadores, e alcançou o seu auge durante a década de 1970.

A relação entre Stan Lee e Jack Kirby, que até então tinha gerado diversas ideias, começou a estremecer. Lee era muito mais desinibido que Kirby, o que fez com que o mesmo se destacasse mais durante as entrevistas nos anos 60, auge do sucesso de ambos. Esse fato passou a incomodar Kirby, e até a autoria de muitos personagens e histórias foram disputados por ambos. Além disso, Lee começou a procurar outros artistas para desenhar os personagens que Kirby criou, como o Surfista Prateado. John Buscema passou a ser o responsável pela arte do personagem, e “seu traçado era acadêmico clássico, na linha do cultuado Alex Raymond [...] para o que Stan tinha em mente, uma história com ênfase filosófica, era a escolha perfeita” (GUEDES, 2017, p. 149). Outro fator que contribuiu para o distanciamento de ambos foi que,

em 1968, Kirby ainda trabalhava para a Marvel, mas se mudou com a sua família para a Califórnia. Assim o contato entre os dois ficou ainda mais escasso. Kirby se torna um “guru indireto” nos desenhos, especialmente nos anos 90.

Por volta de 1970, Kirby tem a oportunidade de voltar para a DC Comics. Em um encontro com Infantino, ele relata que não estava satisfeito com a “falta de reconhecimento” das suas criações na Marvel. Infantino logo contratou Kirby, dando a liberdade para que ele pudesse criar seus próprios personagens. É durante esse período que surgem Novos Deuses, Sr. Milagre, Povo da Eternidade e Jimmy Olsen. Esses personagens deram início à saga conhecida como Quarto Mundo. (Figura 18) Kirby estava satisfeito, pois naquele momento havia conseguido acumular as funções de roteirista e editor. Quarto Mundo começou a ser publicada na edição de número 133, de 1970 do Superman’s Pal Jimmy Olsen (GUEDES, 2017).

Figura 18 – Retorno de Kirby para a DC Comics

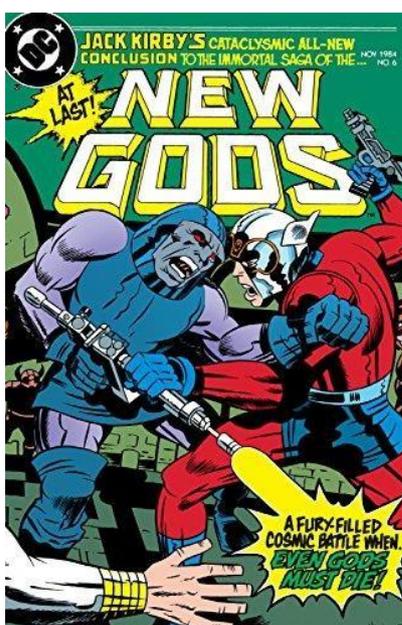


Fonte: Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Fourth-World-Jack-Kirby-Omnibus/dp/1401274757>

Porém, a série que recebeu mais destaque foi os Novos Deuses (Figura 19). Kirby criou uma narrativa que contava sobre o declínio dos “velhos deuses”. Houve uma batalha, e eles foram derrotados, e assim surgem os novos deuses de Nova Gênese. Os seus inimigos seriam os deuses de Apokolips. Para a construção dessa HQ, claramente Kirby se inspirou nos livros bíblicos de Gênesis e Apocalipse. Guedes (2017) acredita que a história criada por Kirby nesse momento era uma continuação para Thor, personagem criado por ele na Marvel. “Pistas

disso seriam encontradas nas histórias secundárias *Contos de Asgard* de *Thor* 127 e 128, que mostravam cenas de uma batalha final e do surgimento de uma nova civilização, que muito se assemelhava àquela que Kirby mostrou depois, em *New Gods* 1” (GUEDES, 2017, p. 161). Com base nos personagens criados por Kirby, a DC desenvolveu um dos seus vilões mais famosos, conhecido como Darkside. O conflito maior era entre pai e filho. Ou seja, entre Órion, que era o filho, e Darkside, que era o pai. Durante esse período, Kirby continuou criando vários conceitos que seriam exaltados até os dias atuais. Dentre eles estavam a Caixa Materna e o Turbo de Explosão. Toda a história continha muitos elementos cósmicos e de ficção científica.

Figura 19 – Série Novos Deuses, criada por Kirby na DC Comics



Fonte: Disponível em: <https://www.amazon.com.br/New-Gods-English-Jack-Kirby-ebook/dp/B01KU5PGPI>

Contudo, apesar de todo seu talento, as HQs da DC não estavam fazendo muito sucesso, e as vendas caíram muito. Kirby usava de toda sua criatividade para criar novos conceitos e personagens, e não se limitava. Ou seja, sempre havia histórias novas, porém, essas histórias nem sempre tinham uma continuidade. Esses fatores desagradaram aos leitores, que queriam saber o que aconteceu com os personagens. Isso fez com que Infantino cancelasse as revistas. Novos Deuses e Povo da Eternidade chegaram apenas até a edição de número 11.

Todos concordavam que Kirby era um tremendo artista e genial criador – enquanto formulador de conceitos. Perceberam tarde demais, porém, que ele não escrevia tão bem como os roteiristas com quem trabalhara no passado. Os textos de Kirby eram truncados, sem fluidez narrativa. Os diálogos se repetiam e os personagens não tinham profundidade psicológica. Por outro lado, faltava humor, ironia e até um pouco de cinismo nas histórias que ele escrevia. (GUEDES, 2017, p. 168)

Apesar de haver especulações de que Kirby retornaria para a Marvel, ele continuou na DC. Em 1972, ele criou uma nova saga, conhecida como demônio Etrigan. A HQ foi baseada no livro *O Médico e o Monstro*. Misturava conceitos religiosos e lendas medievais. Na história, Etrigan habitava o corpo de Jason Blood, um cavaleiro que estaria a serviço do Rei Arthur. Os poderes dele eram magia e superforça. Kirby conseguiu relacionar a atual história com outros super-heróis, como Batman, Superman e os Novos Deuses (GUEDES, 2017).

Figura 20 – Capa de Etrigan de Jack Kirby



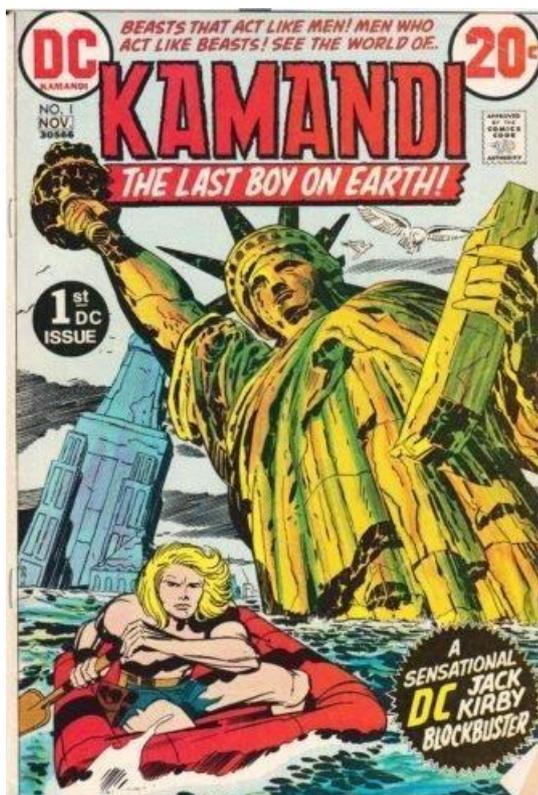
Fonte: Disponível em: <https://joelscomics.com/products/demon-1-1st-demon-etrigan-jack-kirby>

A HQ conseguiu perdurar mais do que as anteriores, e alcançou 16 edições. Apesar de não ter feito muito sucesso com as histórias anteriores, Kirby continuou tentando, e no final de 1972 criou a revista Kamandi, o Último Rapaz sobre a Terra. (Figura 21) A história foi baseada nas ficções científicas da época, e se passou com Kamandi procurando libertar os seres humanos, pois os mesmos haviam sido escravizados por animais de estimação e seres híbridos. Diferente do que ocorreu até então, a nova HQ fez sucesso e teve uma boa aceitação do público, e chegou até à 59ª edição. Kirby também produziu alguns títulos que nunca foram publicados, como o romance *True Divorce Cases* e *Soul Romances*.

A DC continuou tentando criar novos títulos, enquanto a Marvel disputava o mercado. Assim surge a revista *1st Issue Special*, onde eles iriam apresentar um novo herói a cada edição. Kirby então criou o *Dingbats of Danger Street*, mais uma história de um grupo de

garotos. Também desenhou Manhunter, uma reformulação de um personagem criado por ele e Simon em 1940 e Atlas, que foi a história de um semideus. OMAC também foi criado no mesmo período, sendo uma história de ficção científica. Por fim, o artista tentou recriar o personagem Sandman. Esse, por fim, foi um sucesso. Porém, Kirby não se sentiu à vontade em trabalhar com um personagem que havia sido criado por ele e Simon (GUEDES, 2017).

Figura 21 – Capa de Kamandi de Jack Kirby

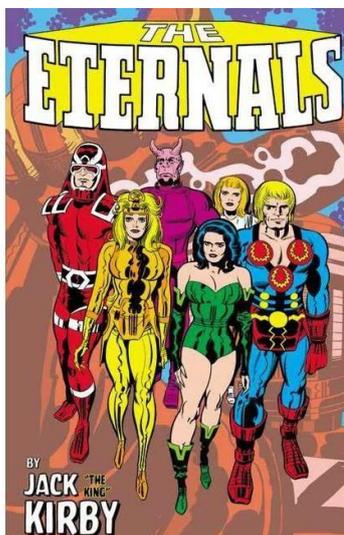


Fonte: Disponível em: <https://www.fatosdesconhecidos.com.br/7-melhores-historias-pos-apocalipticas-universo-da-dc>

Em 1975, o contrato de Kirby com a DC chegou ao fim, e nenhuma das partes mostrou interesse em renovar. A passagem de Kirby pela editora não refletiu positivamente no número de vendas das HQs, como a DC desejava, porém, foi o momento em que o desenhista teve maior liberdade. Como pode ser visto, Kirby conseguiu criar novos conceitos que contribuíram para a indústria dos quadrinhos e são utilizados como referência até os dias atuais. No mesmo ano, ele procurou novamente Stan Lee, na Marvel. Lee aceitou o retorno de Kirby, e inclusive utilizou a sua volta para anunciá-lo em diferentes momentos, gerando uma expectativa e entusiasmo nos leitores. Kirby ficou responsável por cuidar da revista do Capitão América, com a saga *A Bomba da Loucura*. Em 1976, Kirby deu início à série 2001, Uma Odisseia no Espaço, e continuou com as histórias do Pantera Negra. Criou uma nova saga,

denominada Os Eternos (Figura 22), muito parecida com a que ele havia feito na DC Comics. A história se passa com a disputa entre os Eternos e os Deviantes. Ambos foram criados por meio de experiências, porém, os Eternos foram considerados como seres divinos, por serem mais bem afeiçoados; e os Deviantes eram deformados, e considerados como demônios. Além disso, ele produziu diversas capas para a editora (GUEDES, 2017).

Figura 22 – The Eternals, criado por Kirby, na sua volta para a Marvel



Fonte: Disponível em: <https://www.target.com/p/the-eternals-by-jack-kirby-monster-size-hardcover/-/A-81897449>

Kirby produziu os textos e a arte em *The Eternals*, porém, assim como na DC, a HQ não fez tanto sucesso.

Apesar de sua arte ser atraente nessa fase, os roteiros de Kirby padeciam do mesmo mal dos títulos que escreveu para a DC: eram confusos, com excesso de textos, pouca mobilidade, muitos personagens novos surgindo a todo instante, e caracterização superficial dos protagonistas, o que não estimulava a leitura e nem criava empatia com o leitor. Para piorar, ficou evidente, logo no início, que o autor não queria que os Eternos fizessem parte da continuidade Marvel. (GUEDES, 2017, p. 187)

Assim, Kirby parecia não corresponder mais às expectativas da Marvel e dos leitores. Ficou perceptível que o que havia feito sucesso eram as histórias de Lee com as artes de Kirby. Apesar disso, o artista ainda era considerado como o “rei dos quadrinhos”, e muitos editores queriam trabalhar com ele na Marvel. Porém, Kirby estava criando apenas as suas histórias, e não desenhava mais para outros editores. Isso fez com que houvesse uma disputa interna na Marvel, onde os roteiristas alteravam os diálogos dos personagens criados por ele.

Tais fatores fizeram com que Kirby deixasse a indústria de quadrinhos. Ele cumpriu seu contrato com a Marvel até 1978, e então passou a trabalhar com animações (GUEDES, 2017).

Em 1980, Kirby iniciou oficialmente a sua nova fase, agora produzindo conteúdo para a televisão. Ele passou a criar os designs de diferentes personagens para as animações da Rubi-Spears Productions. Alguns dos personagens com que Kirby trabalhou foram Thundarr, o Bárbaro, Mister T e Rambo. Entretanto, três anos depois, ele retornou para a indústria dos quadrinhos, com a série Capitão Vitória, pela Pacific Comics. A HQ foi uma espécie de continuação dos Novos Deuses, pois, durante a história, Kirby criou um herói que era uma espécie de filho (algo que se assemelhava/seria como) de Órion e neto de Darkside. No ano seguinte, ele publicou a história do Estrela Prateada, porém, esta não foi bem aceita pelo público, pois o enredo era parecido com a série Superman's Pal Jimmy Olsen e o vilão era uma espécie de Darkside (GUEDES, 2017).

Os anos seguintes ficaram marcados pelas disputas entre Kirby e as editoras. Ele passou a dar mais entrevistas, e afirmava que havia criado a maioria dos personagens sozinho. Entretanto, Kirby continuava sendo reconhecido pelo seu talento, e em 1985, foi criada uma premiação com seu nome: Jack Kirby Comics Industry Awards. O intuito era premiar revistas em quadrinhos. Foi patrocinado pela Amazing Heroes, uma revista especializada em super-heróis publicada pela editora Fantagraphics. O evento durou até 1987, e em todas as edições os ganhadores recebiam os prêmios com a participação de Jack Kirby. Os anos seguintes continuaram com as reivindicações de Kirby pela autoria dos personagens e das histórias. O personagem que foi mais disputado entre Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko foi o Homem-Aranha. Lee e Ditko afirmavam que haviam criado o personagem e toda sua história. Já Kirby dizia que o mesmo era inspirado em Fly, criado por ele e Joe Simon anteriormente.

Apesar de todas as polêmicas, é perceptível e inegável o talento que Kirby possuía. Assim, em 1993, foi lançada pelas editoras Image e Topps Comics a linha Kirbyverso. Uma união de vários trabalhos antigos de Kirby, agora em uma edição especial, produzida por editores da Marvel, como Steve Ditko, Roy Thomas, entre outros. Além de desenhos “repaginados” de Kirby, essas novas edições contavam com *cards* e brinquedos. A Topps também lançou algumas edições especiais sobre os conceitos criados por Kirby, intitulado *Jack Kirby's Secret City Saga*, escrito por Roy Thomas e Tony Isabella e ilustrado por Walt Simonson e John Cleary.

Por fim, em 1994, Jack Kirby veio a falecer de insuficiência cardíaca. A carreira foi muito marcada pela disputa pelos direitos autorais de personagens e idas e vindas nas editoras. Porém, até os dias de hoje, os seus desenhos são reconhecidos e utilizados como exemplo.

Atualmente, muitos dos personagens criados por Kirby podem ser vistos no cinema e em outras mídias, como desenhos, brinquedos, etc. Até os dias atuais Kirby é considerado como rei dos quadrinhos, por todos os conceitos que criou. Muitos artistas, especialmente nas histórias em quadrinhos, continuam se inspirando na sua arte para criar conceitos e personagens. Em 2017, Kirby foi postumamente nomeada uma lenda da Disney com Lee por suas criações não apenas no campo da publicação, mas também porque essas criações formaram a base para a franquia de mídia financeira e criticamente bem-sucedida da Walt Disney Company, o Universo Cinematográfico Marvel.

### 3.1 A ARTE DE KIRBY

Como pôde ser visto, Kirby mudou a história da indústria de animação, desde os quadrinhos aos desenhos na TV. Ele criou um novo formato de HQ, com o uso de página dupla e o senso de ação dos personagens. Outra consequência do trabalho de Kirby foi a mudança nos personagens. Especialmente quando ele estava na Marvel, houve uma mudança no design, os personagens apresentavam mais emoção, mais expressão. Kirby apresentou um ótimo senso estético e de movimento, inspirado pelo quadrinista Milton Caniff. Além disso, os desenhos dele apresentavam romance, sentimentos e até mesmo senso de humor. Porém, o que o consagrou como artista foram os movimentos violentos, no sentido de possuir um potencial de ação. Além disso, Kirby desenhava extremamente rápido, e possuía uma imaginação abundante (HATFIELD, 2011).

Além dos fatos citados, Kirby passou a criar novos mundos. Por exemplo, nas histórias do Superman, que fizeram muito sucesso para a época, ele era um alienígena, que foi abandonado, sendo criado por pais adotivos no interior dos Estados Unidos. Depois, ele se muda para a cidade, e passa a combater diversos crimes. Por fim, quando ele atua como super-homem, a sua preocupação é de preservar a identidade secreta. Com Kirby isso muda. Surgem novos mundos baseados em ficção científica e mitologia, como Thor e Pantera Negra. Além disso, os personagens não precisam mais, necessariamente, tentar esconder sua identidade. E eles se tornam mais humanos, com preocupações “banais”, como contas para pagar, problemas de relacionamentos amorosos e familiares. (HATFIELD, 2011)

The existence of other worlds dimensions allowed for similar explorations, new settings, such as the Negative Zone and Wakanda, became breeding grounds of new characters and ideas. In Kirby's run on *The Fantastic Four*, then, and especially between late 1965 and late 1967, the Marvel Universe began to spout. (HATFIELD, 2011)

Para Hatfield (2011), a carreira de Kirby pode ser distribuída em seis momentos:

1. Antes de 1941;
2. A fase em que ele trabalhou com Simon;
3. A “lacuna” dos anos 50;
4. Os anos 60 na Marvel;
5. Anos 70, as idas e vindas entre a DC e a Marvel;
6. De 1981 em diante.

É difícil saber exatamente quais foram as obras de Kirby, pois, inicialmente, ele realizou trabalho como *freelancer*, e até definir qual seria seu nome artístico, ele assinou com diferentes nomes. Assim, o primeiro ponto, antes de 1941, se caracteriza pela juventude de Kirby, momento em que ele já iniciava sua carreira. Como pôde ser visto, Kirby trabalhou em diversos locais e em diferentes funções. Além disso, durante esse período, ele trabalhou com vários gêneros, desde desenhos de humor, ficção científica e histórias de aventuras. Isso o “preparou” para a sua próxima fase, ao lado de Simon (HATFIELD, 2011).

O segundo período foi o mais longo da vida de Kirby, indo desde 1940 até meados dos anos 50. Foi o momento em que ele trabalhou em conjunto com Joe Simon. O período foi marcado por muito trabalho e criatividade. A parceria de ambos iniciou como *freelance*, e posteriormente, eles iniciaram na Timely. Lá eles criaram o Capitão América, que pode ser considerado o início da consolidação do gênero de super-heróis. Em paralelo com os seus trabalhos na Timely, eles criaram um estúdio chamado de Simon & Kirby. Pouco depois de criarem o estúdio, ambos foram chamados para servir na Segunda Guerra Mundial. No pós-guerra os projetos foram fracassados e eles trocaram de foco. Ao invés de trabalhar com o gênero de super-heróis, foram para o romance (GUERRA, 2011). Nesse período foram escritas as histórias de *Young Romance*, *Young Love*, descritas anteriormente. O trabalho com romance foi fundamental para o desenvolvimento de Kirby com as histórias de super-heróis. Foi assim que ele conseguiu trazer mais emoções para as suas histórias. Foi por meio desses trabalhos, inclusive, que Stan Lee se “inspirou” para escrever seus personagens. (GUERRA, 2011)

Depois de trabalharem com romance, Kirby e Simon foram para os gêneros de crime e terror. Por volta de 1950, como foi visto, a indústria de quadrinhos estava em crise,

sendo censurada. Mas não apenas os quadrinhos passaram por dificuldades. Havia uma crise econômica e social nos Estados Unidos na época. Possivelmente esses fatores foram os responsáveis por abalar a relação entre Simon e Kirby, e assim, cada um começou a fazer o seu trabalho individualmente. Os trabalhos deles se destacavam devido ao seu estilo diferenciado. (HATFIELD, 2011)

On the other hand, the S&K studio's output had a distinctive "look", typified by use of startling opening splashes, a kinetic inking style that was at once brusque and atmospheric, and, in their early work, an ornate and dynamic approach to page layout, characterized by bullseye (round) panels, fractured or zigzagging panels, and overlapping elements such as bodies hurtling over panel borders. [...] Together they became popularizers of what Joseph Witek has termed the "high baroque" [...]. (HATFIELD, 2011, p. 23-24)

A dupla passou a fazer sucesso com o novo design criado. Era diferente de tudo que existia até o momento. Eles utilizavam a página como um único elemento, ou seja, os desenhos eram feitos em toda página, unidos com figuras postas em cima de outras. "Simon's layout sense and Kirby's ferocious, wildly exaggerated figure work spurred each other, with panels stretching to frame and accommodate the figures and the figures stretching to fill and overfill the panels" (HATFIELD, 2011, p. 24). Toda a estética de Kirby era diferenciada. Seus personagens demonstravam drama, ação e paixão. Até mesmo o ângulo que ele desenhava era destaque. Isso fez com que muitos desenhistas passassem a tentar copiar o modo como Kirby desenhava. (HATFIELD, 2011)

Os desenhos de Kirby e Simon estavam frequentemente fazendo uma contraposição e estimulando um ao outro. Essas características se tornaram uma "marca registrada" do trabalho de ambos. Todo o contexto, desde o layout da página até os desenhos, criou uma atmosfera perfeita. O sentimento de ação, de movimento, vinha do conjunto. Isso fez com que os desenhistas que cresceram lendo as obras de Kirby e Simon mudassem o conceito de "desenhos perfeitos" e simétricos. O estilo barroco de Kirby abriu espaço para páginas mais expressivas. O conceito de desenhos para as HQs mudou. Os artistas passaram a ver as páginas como um quadro em branco, e não apenas como uma folha de papel (HATFIELD, 2011).

O terceiro momento é uma lacuna durante a década de 50. Apesar de trabalharem muito bem juntos, a amizade de Kirby e Simon estava abalada, pelos fatores citados anteriormente, e eles dissolveram a parceria nos estúdios. Com isso, Kirby acabou trabalhando em diferentes estúdios. Ele continuou desenhando super-heróis, porém, naquele período a sua "paixão" por ficção científica se sobressai, e a maioria das histórias tem relação com o assunto. Um exemplo é a obra *Sky Masters of the Space Force*. (HATFIELD, 2011). Foi durante essa

década que surgiu a primeira ideia da revista que se tornaria o Quarteto Fantástico, que consistia em um grupo que sobreviveu a uma queda de avião e, com isso, se dedicou a aventuras. (GUERRA, 2011). Devido a alguns problemas jurídicos relacionados com pagamentos, Kirby acabou ficando mal falado na indústria. Isso fez com que ele passasse por uma crise financeira. Entretanto, ele estava casado e com filhos. Assim, precisou retornar para a Atlas. (HATFIELD, 2011)

O quarto momento foi durante os anos de 1960, período em que foi criada a maioria das obras de Kirby em conjunto com Stan Lee, na Marvel. Foi nesse momento que Kirby criou os sucessos de *Quarteto Fantástico* (1961) e *Thor* (1962). (GUERRA, 2011). As histórias eram sobre super-heróis, porém, foi nesse período que ele criou a maioria dos conceitos que posteriormente a Marvel continuou usando. Na Marvel, Kirby era mais do que o artista, ele criava os *layouts*, o *design* dos personagens e os próprios desenhos. Porém, ele trabalhou como *freelancer* e quem acabou sendo contratado foi Stan Lee. Assim, ele deixa a editora e vai para a DC Comics (HATFIELD, 2011).

O quinto período foi durante os anos de 1970, e é consequência do desentendimento de Kirby com a Marvel, e a sua ida para a principal concorrente, DC Comics. No seu retorno para a editora, Kirby possuía total autonomia sobre o que produzia, desde os desenhos até a escrita. A produção de maior destaque nesse período foi o Quarto Mundo. A forma como Kirby desenhava se tornou um estilo, que muitos passaram a querer copiar. “Kirby Style: a roughhewn, craggy, titanic style more in step with Kirby’s original rendering than with the softened appearance of most of his Marvel art to that point” (HATFIELD, 2011, p. 29). Na criação do Quarto Mundo, Kirby desenvolveu um estilo diferente, trabalhando com o universo mais mítico, com lendas e fábulas. Ao mesmo tempo, continuou produzindo histórias de distopias e ficção científica. (LINCK, 2021) Como dito nos parágrafos anteriores, as histórias de Kirby não fizeram muito sucesso com o público, e conseqüentemente, ao final dos anos 70, ele retorna para a Marvel. Entretanto, ele não permaneceu muito tempo na editora, e foi trabalhar com a produção de séries para a televisão.

Por fim, o último período relacionado com o trabalho de Kirby é durante os anos de 1980, momento em que ele retorna para os quadrinhos. Aqui o artista consolidou sua “marca”. De acordo com Hatfield (2011, p. 32), “in this period Kirby emphatically distilled, intensified and made even more grotesque his trademark style, crossing the line into work that seems of interest mainly to devotees”. Majoritariamente, as histórias criadas por Kirby nesse período se relacionaram com ficção científica, com histórias de super-heróis e invasões alienígenas.

A arte de Kirby foi muito baseada na sua vida pessoal. O traço mais forte, por vezes agressivo, era uma representação do que ele havia passado, especialmente na sua infância, com as brigas de gangues nos bairros. Nas palavras do próprio Kirby, “tore [his] characters out of the panels [and] made them jump all over the page [...in] the service of trying to get a real fight” (KIRBY apud HATFIELD, 2011). A arte de Kirby era feroz, raivosa, movimentada. Era como se Kirby ultrapassasse as páginas das HQs. A sua história como um todo contribuiu para a criação da sua arte. Os fatores pessoais de sua vida sempre estiveram presentes nas narrativas. A sua origem mais humilde, a questão das brigas de gangues no bairro, os embates políticos com o fascismo e o nazismo são alguns exemplos. Essa seria uma das justificativas para os seus desenhos transmitirem tanta emoção. Era como se Kirby tivesse uma urgência de viver. E todo esse movimento, essa urgência podia ser sentida nos seus desenhos. A página era entendida como uma coisa só, onde as figuras ficavam sobrepostas. Em seus desenhos, as figuras eram exageradas, maiores que o quadrinho. Assim, havia uma espécie de conflito, em que o quadrinho precisava se adequar ao tamanho da figura. Era como se as figuras “transbordassem”. Kirby transformou a forma de espaço dos quadrinhos, as posições, os ângulos, trazendo mais ação e mais emoção às histórias.

a perspectiva que Kirby dominava daria licença repetidamente a uma não-hierarquização espacial das formas, um mundo transbordante de primeiros planos, no qual os elementos competem para vir à frente, fazendo com que a mecânica quadro a quadro se dinamizasse também pela ação intraquadro. Como resultado, o que se vê é a ausência de um logos que interrompa o levante, abrindo passagem ao pathos do excesso, superabundância de formas móveis. Nota-se esse recurso mais gritantemente nas páginas duplas de Kirby, porém isso se repete em dezenas de pequenos quadros, pateticamente afetando toda a cosmovisão kirbyana. (LINCK, 2021, p. 184)

As histórias do Quarteto Fantástico foram uma das que mais se destacaram na Marvel, especialmente no período em que a dupla Stan Lee e Jack Kirby trabalhou junta. A revista teve mais de 100 edições, e foi durante a edição de número 52 (Figura 23), em 1966, que surge o personagem do Pantera Negra. A revista já era comumente utilizada para apresentar novos personagens, como Os Inumados e Surfista Prateado. (GUERRA, 2011).

Figura 23 – Primeira aparição do Pantera Negra



Fonte: Disponível em: <https://br.ign.com/pantera-negra/21661/feature/tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-o-pantera-negra>

O sucesso do Quarteto se deu tanto pelo enredo da sua história quanto pelos desenhos de Kirby. Na primeira edição, é possível observar o Pantera Negra em destaque, e, até então, os leitores não sabiam se ele era um herói ou um vilão. Sobre a arte de Kirby, destacam-se as figuras do próprio Pantera e do Tocha Humana. Ambos parecem estar em 3D, como se “pulassem” da capa. Como já foi dito, Kirby alterou a forma como eram feitos os quadrinhos, e essa primeira capa é um exemplo, como o braço do Pantera Negra cobrindo o título, em posição de ataque, como se ele estivesse capturando o Quarteto. Os dedos da mão esquerda do Tocha Humana, “saíndo” da capa, também pode ser utilizado como demonstração da habilidade de Kirby em produzir movimentos. Já o rosto e a posição em que os outros personagens se encontram, o Senhor Fantástico, a Mulher Invisível e o Coisa encontram-se com uma expressão assustada, encolhidos, e são desenhados em menor escala. Até mesmo o Coisa, que seria o maior de todos, no sentido de tamanho físico, está quase equivalente ao tamanho do Senhor Fantástico. Além disso, existe uma espécie de luz ou “aura” em torno do Pantera Negra. Uma esfera gigantesca, que pode ser compreendida como uma espécie de lua cheia, chama ainda mais atenção para o personagem. Efeito de contraluz. Mistério. O balanço de cores em amarelo está mais próximo do branco, em volta das pernas e braços do Pantera, e tornando-se mais escuro ao se “afastar”. Por fim, o Quarteto está em cima de uma espécie de máquina, que, pela

reação dos personagens, é desconhecida. Esse fato já induz o leitor a pensar sobre o que seria essa máquina, e com o decorrer da história, é possível perceber que ela faz parte da tecnologia encontrada em Wakanda.

Já na segunda aparição do Pantera Negra nos quadrinhos, na edição de número 53, ainda na revista do Quarteto Fantástico, é possível observar uma mudança. O Pantera não é mais uma incógnita, ou seja, sabe-se que ele é aliado do Quarteto e que os cinco estão lutando em conjunto contra uma outra ameaça. A capa centraliza o vilão, em uma espécie de explosão, onde diversos fochos de luz saem do seu corpo. Ao que parece, o seu corpo está se decompondo, pois os pés já não estão mais bem formados, e suas mãos estão se “apagando”, com diversos buracos. Kirby, mais uma vez, “ultrapassa” as páginas da HQ. Desde os fochos de luz, que vão até a borda da página, às mãos do vilão, que aparecem com os dedos “cortados”, como se fossem além. O Tocha Humana também se encaixa nessa definição, tendo em vista que é como se ele estivesse mergulhando ao encontro do Vilão. Como se tivesse vindo de outro lugar, e se aproximando cada vez mais do inimigo, tanto que a ponta dos seus dedos da mão esquerda encosta em um pequeno pedaço do corpo do Vilão. Na parte inferior isso também é perceptível, pois a maior parte do corpo da Mulher Invisível não aparece. Um exemplo é a continuação do seu braço esquerdo, onde o seu cotovelo é cortado, porém, o restante do seu braço pode ser visto. Outro momento em que isso fica claro é na própria grama e nos artifícios que ali se encontram, como os galhos de árvores e pedras. Uma pequena parte da pedra que aparece ao fundo do pé do Pantera Negra e o galho que ele está pulando são exemplos. Assim como na capa anterior, pode-se perceber a ideia de 3D de Kirby. O movimento que o Pantera Negra está fazendo dá a sensação de que ele está pulando para “fora da capa”. O seu pé está no ar, suas pernas dobradas, em posição de ataque, pulando para o inimigo. E os feixes de luz que saem do vilão ajudam a transmitir essa sensação de movimento ao Pantera, pois é como se ele estivesse “pisando em cima” deles. Outro personagem que transmite essa sensação de terceira dimensão é o Senhor Fantástico, pois a sua escala de tamanho é diferente. Ao mesmo tempo em que ele aparece próximo ao Coisa, ao olhar a sua mão esquerda “tocando” a grama a sua outra mão aparece “saindo” da página, provocando a sensação de estar mais próximo do que se imagina. É como se a sua mão direita ultrapassasse a página, vindo ao encontro do leitor.

Na edição de número 53 do Quarteto Fantástico é que Stan Lee e Kirby explicam a origem do Pantera Negra (o assunto será retomado no capítulo 4). Porém, uma cena de destaque dessa edição é T’Challa quando criança atirando com a arma de Ulysses Klaw. (Figura 24). Ele seria o inimigo que aparece na capa da edição, onde os cinco tentam derrotar. Kirby consegue transmitir a noção de perspectiva, onde T’Challa aparece mais próximo, e a cidade de Wakanda,

ao fundo, sendo destruída. Isso também é perceptível ao ver o tamanho dos invasores e moradores de Wakanda, na parte mais lateral da HQ, onde eles aparecem como miniaturas. O artista traz mais realidade ao desenho ao contrapor luz e sombra em T'Challa. Claramente ele está fazendo força ao segurar a arma de Klaw, que era quase do seu tamanho. Há também a noção de movimento, com os personagens correndo, o fogo sendo atirado nas casas e tomando conta, a fumaça se espalhando.

Figura 24 – Arte de Kirby em Pantera Negra



Fonte: Black Panther Vol.1

De acordo com o designer e ilustrador Draco, que possui um canal no YouTube denominado de Draco Imagem, Kirby utiliza o princípio da repetição. Alguns exemplos são o traje do Pantera Negra, a representação da energia (como as explosões, por exemplo) e as máquinas. No primeiro ponto, sobre o traje do personagem, é possível perceber que Kirby conseguiu utilizar bem os lances de luz e sombra, como já foi visto nas imagens anteriores. Além disso, na imagem é possível perceber a “bolha kirbyana”. Para Linck, (2021, p. 185) as Kirby Krackle “as bolhas kirbyanas parecem propagar energia, ora parecem ser o resultado de uma; em certos momentos se mostram o ponto de partida pelo qual tudo começa, em outros, o ponto-final, o contorno até onde uma energia alcança.” De acordo com Draco (2018), Kirby conseguiu utilizar muito pouco hachura e trabalhou majoritariamente com blocos de tinta preta para representar as sombras. (Figura 25) Isso não era comum para os desenhistas da época.

Figura 25 – Representação de luz e sombra na roupa do Pantera Negra, por Kirby



Fonte: Black Panther Vol.1

Sobre o segundo ponto, a representação de energia, Draco (2018) observa que o artista representava por meio de bolhas pretas repetidas que acabavam por construir um padrão visual. Após essa criação de Kirby, muitos ilustradores iriam utilizar esse conceito, que passou a ser conhecido como princípio da repetição. Por fim, o terceiro ponto ressaltado pelo ilustrador é de que Kirby utilizava linhas paralelas e geométricas básicas para representar a tecnologia de Wakanda, assim como as máquinas que ele desenhava. Quadrados, triângulos e círculos, e todo o tipo de variação dessas formas, são encontradas nas criações de Kirby. (Figura 26) Com o conhecimento das formas geométricas, Kirby criou um conceito de representação totalmente próprio.

Figura 26 – Linhas de Kirby



Fonte: Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=O3m0RU\\_gDeg](https://www.youtube.com/watch?v=O3m0RU_gDeg)

Draco demonstra que essas linhas, dentro de todas as possíveis variações, são encontradas em diferentes estruturas criadas por Kirby, como no uniforme do Galactus, nas armaduras e arquiteturas de Asgard e nos Celestiais. Especialmente a cidade de Wakanda, e toda a tecnologia que é encontrada lá, foi representada por Kirby por meio dessas linhas. (Figuras 27 e 28)

Figura 27 – Geometria kirbyana



Fonte: Disponível em: <http://asnamanga.com/inserido-na-onda-do-empoderamento-politicamente-correta-pantera-negra-flerta-com-a-blaxploitation-saiba-o-que-e-isso/pantera-negra-filme-wakanda-jack-kirby>

Figura 28 – Geometria kirbyana na tecnologia de Wakanda



Fonte: Black Panther 1977-1979

Na Figura 27 são perceptíveis as linhas geométricas de Kirby na parte inferior da página, com a arma no círculo onde a princesa Zanda está parada, em toda a roupa da princesa e na sua arma, pendurada na cintura. No restante do chão, composto por quadrados e nas máquinas encontradas ao fundo da princesa. Na Figura 28 são perceptíveis as linhas na espada do zumbi deitado na cama. Nas máquinas, no chão, na porta ao fundo e até mesmo na parede.

Essas linhas são utilizadas até os dias atuais nas produções audiovisuais da Marvel, como no filme de *Thor: Ragnarok* (Figura 29) e no próprio filme do Pantera Negra.

Figura 29 – Linhas de Kirby em *Thor: Ragnarok*



Fonte: Disponível em: [https://twitter.com/Peter\\_Fries/status/851452848722255872/photo/1](https://twitter.com/Peter_Fries/status/851452848722255872/photo/1)

Na imagem acima, são perceptíveis as linhas de Kirby ao fundo, em toda a parede. Dan Hennah, produtor do filme, afirmou ter utilizado as linhas de Kirby como inspiração, por ser fã das obras do desenhista. Em uma entrevista para a Marvel, em 2017, Dan Hennah afirmou que:

Visually, it's hard ignore the huge Jack Kirby influence on this movie. Hennah happened to be a longtime Kirby fan, "1960's Jack Kirby was our inspiration. I've read Jack Kirby comics since I was 15 years old. So for me it was fantastic and to really get deeply into it, I was always just influenced by this big star of the comics." "Now our set design becomes another world, you have to analyze how he got his shapes, what they wore, what was put on them, how he used them." Hennah detailed how King Kirby's style was incorporated into the production design, "You know, it doesn't look anything like Jack Kirby, but it does have the influence. So that's really cool for me to find something—which is the process to design—finding things, subconscious things."

A arte de Kirby se alastra por todo o filme, indo além do design. Jack Morrison, que foi o supervisor de efeitos especiais no filme, afirma que se inspirou nos contrastes de luz e sombra que Kirby criou para utilizar no filme. E ele denomina esse trabalho como *Kirby Krackles*. A ideia surge devido aos desenhos de Kirby, especialmente os relacionados com ficção científica, onde ele utilizava uma técnica de repetição e luz e sombra.

"Se você olhar para a Asgard da obra dele, o céu tá cheio destas enormes cicatrizes abertas, como passagens dimensionais, com muito disso ao redor. O que ele está fazendo é preencher o quadro. Pra nós, significava que podíamos pesar mais a mão no visual", revela Morrison. "Adicionamos coisas ao céu. Pudemos engrossar os traços, porque a ideia original de Kirby não era fazer linhas tradicionais, mas sim usar muita luz dinâmica e contraste de sombra".

Além de estar presente no filme *Thor: Ragnarok*, as linhas de Kirby também serviram de inspiração para o filme do Pantera Negra (Figuras 30-32), produzido pela Marvel Studios. No filme, as linhas de Kirby podem ser vistas desde o cenário de Wakanda até as roupas dos personagens. Com relação às roupas, o uso de figuras geométricas é algo comum na cultura africana, e, por esse motivo, são comumente utilizadas nas obras afrofuturistas. Nesse momento, cabe questionar se Kirby teve um devir afrofuturista e se ele teria sido mais um dos “afrofuturistas antes da criação do termo”, como visto no capítulo anterior. Na Figura 30 é perceptível que as linhas de Kirby são utilizadas na nave, ao fundo e no teto, assim como na roupa da Dora Milaje. Já na Figura 31 a referência vem em uma espécie de casa, que aparece na parte inferior da imagem, mais para a direita. E por fim, na Figura 32 são vistos os desenhos geométricos de Kirby na tela do computador, atrás de T’Challa. A diretora de arte do filme, Hannah Beachler, afirmou: “Tudo veio de Jack Kirby. A gênese visual deste filme são os quadrinhos dele. Partimos deles para uma fusão com temas africanos das tribos, das culturas mais milenares”. (CARDIN, 2017, sem página).

Figura 30 – Traços de Kirby na roupa e nave da Dora Milaje



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wL4a4MafSjQ>

Figura 31 – Geometria de Kirby na cidade



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wL4a4MafSjQ>

Figura 32 – Linhas de Kirby no computador de Wakanda



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wL4a4MafSjQ>

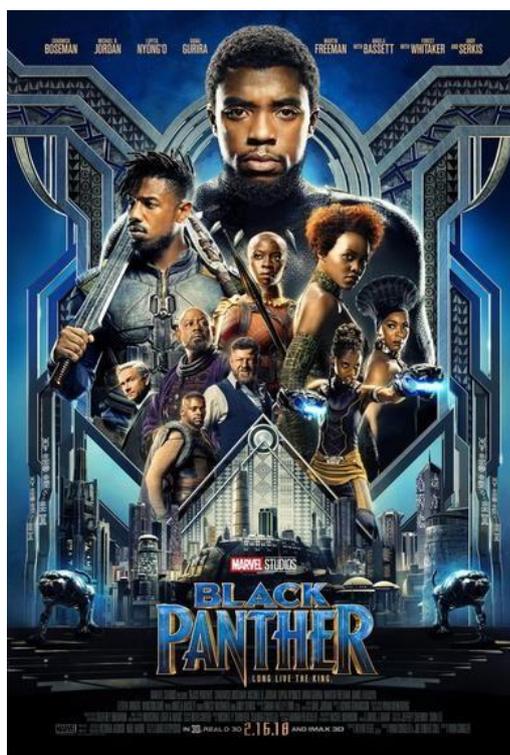
Draco (2018) ainda ressalta que até mesmo nos pôsteres de divulgação do filme podem ser vistas as linhas de Kirby, pois a diagramação é feita por um grid construído a partir das linhas de Kirby. (Figuras 33 e 34)

Figura 33 – Pôster do filme Pantera Negra



Fonte: Disponível em: <https://www.elo7.com.br/poster-marvel-pantera-negra-lo013-tamanho-90-x-60-cm/dp/B8065B>

Figura 34 – Pôster do filme Pantera Negra com as linhas de Kirby



Fonte: Disponível em: <https://img.elo7.com.br/product/zoom/1D1DA26/poster-marvel-pantera-negra-lo002-tamanho-90-x-0-cm-decoracao-geek.jpg>

Podemos dizer que Kirby é considerado um rei dos quadrinhos porque conseguiu se adaptar a todas as eras das HQs e angariou fãs na era de prata e na era de ouro, devido ao seu estilo distinto, a forma como ele recriou o design dos quadrinhos, além das mudanças de narrativa.

#### 4 IDENTIDADE E AFROFUTURISMO

Após a breve introdução do conceito de afrofuturismo, seu surgimento e os principais expoentes, surge um questionamento: que África é essa com que os afrofuturistas norte-americanos estão se identificando? Percebe-se que o afrofuturismo é, sobretudo, um conceito de idealização da África, sendo assim um movimento “afrofuturista diaspórico”, pois ele não foi criado por pessoas que vivem no continente africano, e sim, majoritariamente, por cidadãos norte-americanos. Em seguida esse movimento se ramificou para outros locais, como a Europa e o próprio Brasil. Porém, alguns pesquisadores africanos vêm criticando esse conceito enquanto uma idealização de uma África inexistente, alienada de sua história, suas memórias, seus sentimentos e as vontades do próprio povo.

Sendo assim, o que se procura com esse capítulo é debater sobre as questões de identidade, devir, negritude e autoria. O conceito de identidade está “impregnado” nas ideias afrofuturistas. Como? Pois o tempo todo as pessoas estão tentando afirmar uma construção de uma África, ou melhor, de uma idealização de uma África. Ao fazer isso, elas buscam respaldo em uma idealização de uma identidade. Que identidade é essa? E que África é essa? É isso que se procura pensar com esse capítulo.

A primeira abordagem consiste em compreender a identidade. Etimologicamente, o termo "identidade" refere-se àquilo que identifica. No entanto, ao explorar as contribuições de filósofos contemporâneos como Deleuze e Mbembe, é possível ampliar essa perspectiva. Deleuze argumenta que a identidade não é um conceito fixo e unificado, mas sim uma multiplicidade de relações e diferenças que se transformam continuamente. Nessa visão, a identidade é fluida e se constitui por meio de processos de territorialização e desterritorialização.

Além disso, ao considerar as reflexões de Mbembe, percebemos que o conceito de identidade não é restrito apenas ao contexto europeu. Mbembe destaca a importância de compreender as dinâmicas coloniais e pós-coloniais na formação das identidades contemporâneas. Ele argumenta que o conceito de identidade está intrinsecamente ligado a questões de poder, dominação e resistência. Nessa perspectiva, a identidade não pode ser reduzida a uma categorização simplista, mas sim deve ser entendida em sua complexidade e relação com histórias de opressão e resistência.

Os estudos concernentes às problemáticas identitárias experimentaram um considerável crescimento no desfecho da década de 1960, influenciados pelas múltiplas

mobilizações sociais, como o movimento feminista, o movimento negro, o movimento trabalhista, entre outros, os quais, nesse período, se ancoraram no conceito de identidade para reivindicar seu "direito à diferença" (VAZ, 2006). Tal fenômeno impulsionou diversos grupos a buscar uma base unificadora, a fim de empreender uma "luta" por suas respectivas causas. Diante desse panorama, uma plêiade de disciplinas acadêmicas, tais como sociologia, filosofia, psicologia, história e antropologia, empreendeu esforços para decifrar esses movimentos e, por conseguinte, identificá-los. Cada área almejou estabelecer um conceito para o termo "identidade", porém, até o presente momento, um consenso absoluto não foi alcançado. Desse modo, o termo passou a assumir uma natureza de "guarda-chuva", adotado por diferentes campos de conhecimento e correntes de pensamento, que, por meio dele, conseguem efetuar uma "classificação" das ideias (VAZ, 2006).

Para compreender melhor tais questões, especialmente relacionadas com o afrofuturismo, o conceito de literatura menor, de Gilles Deleuze e Félix Guattari (2003) será utilizado. De acordo com os autores, ao desterritorializar a língua, cria-se uma língua menor. A literatura menor é a forma de expressar um devir, por isso se relaciona com o afrofuturismo, um vir-a-ser negro no futuro. Uma nova possibilidade, que até então era inexistente, surge. O devir é algo inacabado, um vir-a-ser, “uma passagem de Vida que atravessa o vivível e o vivido” (DELEUZE, GUATTARI, 1993, p. 1). O devir não possui uma forma definida, não é uma *Mimésis*, não é identificação. Ele cria zonas de contato, de vizinhança, que torna indivisível, indiferenciável, o que se deseja atingir e o que foi atingido. Pode-se devir em qualquer aspecto, devir-homem, devir-mulher, devir-plantas, devir-negro, devir-índio. E esses encontros, essas relações de devir, acontecem por meio da literatura (DELEUZE, 1993). “Quando Le Clézio devém-índio, é um índio inacabado esse, que não sabe ‘cultivar milho nem talhar uma piroga’: em vez de adquirir características formais, entra numa zona de vizinhança” (DELEUZE, GUATTARI 1993, p. 2).

Deleuze (1997, p. 15) afirma que a literatura é delírio: “não há delírio que não passe pelos povos, pelas raças e tribos, e que não ocupe a história universal”. Um delírio nada mais é do que uma crença não dominante. Desde os primórdios, o que vem ocorrendo na literatura e na cultura é uma predominância de um delírio. O que Deleuze (1997) entende por delírio pode ser dividido em dois polos: como doença e como saúde. Como doença o delírio surge ao acreditar na existência de uma raça pura e dominante. Como saúde o delírio ocorre na revolta do povo oprimido, que resiste e abre caminho para si por meio da literatura. Dessa forma, a literatura tem como “função” ou “missão” “pôr em evidência no delírio essa criação de uma saúde, ou essa invenção de um povo, isto é, uma possibilidade de vida. Escrever por esse povo

que falta... ('por' significa 'em intenção de' e não 'em lugar de')" (DELEUZE, 1997, p. 15). O que acontece é que o delírio literário resiste a uma razão centralizadora europeia. Um exemplo dessa resistência é justamente o surgimento do afrofuturismo. Pois esse movimento afrofuturista é um delírio que resiste à razão eurocêntrica.

Entretanto, ao forçar essa literatura, surgem linhas de fuga de uma língua menor, que escapam, que se expandem, que estão desterritorializadas e criam significados, novas possibilidades. O que até então era oprimido resiste, e busca uma forma de se expressar, de ter vazão. "Uma literatura menor não pertence a uma língua menor, mas, antes, a uma língua que uma minoria constrói numa língua maior" (DELEUZE; GUATTARI, 2003, p. 38). Cabe ressaltar que o conceito de território criado pelos filósofos franceses não está relacionado com o entendimento clássico da palavra. Ou seja, não está relacionada com a ideia de um espaço geográfico ou político. Na linha clássica de pensamento, território pode ser compreendido como um espaço físico, onde as pessoas produzem sentimentos de pertencimento. Deleuze e Guattari invertem esse conceito: para eles, o território está no indivíduo, e não o indivíduo que está no território. Sendo assim, esses territórios podem ser compreendidos em diferentes contextos, como na "cidade", no "campo", "nas sociedades primitivas" e até mesmo na "literatura" ou na música (SARAIVA, 2012). Assim, para Deleuze e Guattari (1997), um território pode ser compreendido como algo que não se limita ao espaço físico, nem mesmo está centralizado na construção de identidades, ou seja, não é algo fixo, e sim, móvel, em constante transformação, e assim pode ser "encontrado" em diferentes contextos, ou seja, um território é um espaço subjetivo.

Retornando para o conceito de literatura menor, Deleuze e Guattari (2003) acreditam que dizer que uma literatura é menor não é estabelecer uma definição para determinadas literaturas, mas sim observá-las como uma potência na base das literaturas maiores. O processo se dá por intermédio da desterritorialização. A desterritorialização do território se dá justamente por o conceito de território não ser algo fixo. Assim, ao se movimentar, o sujeito "sai" de um território, ou seja, se desterritorializa. Como dito anteriormente, esses conceitos são mutáveis, ou seja, se transformam. No caso da literatura, pode-se compreender essa desterritorialização na linguagem como algo além da representação, dando novas funções a ela. Ao fazer isso, desterritorializando a linguagem, tirando ela da função representativa, torna-se possível utilizá-la de forma intensiva, criando devires. E esses devires podem ser encontrados na ficção científica, mais especificamente, no afrofuturismo, com um futuro devir-negro, tendo em vista que é exatamente esse movimento de "outra consciência e

de uma outra sensibilidade” que é produzido. Uma sensibilidade de perceber a ausência coletiva de negros no futuro, ao mesmo tempo em que se cria essa possibilidade.

É por meio da ficção científica e da insuficiência identitária que o afrofuturismo surge. É a procura de uma produção, de um espaço, de uma existência negra que foi negada. Ao produzir espaço, ocorre a produção de identidade, mas essa identidade surge a partir de linhas de fuga. Não há como produzir uma identidade sendo que o futuro e o passado foram roubados, negados. É justamente por ter tido uma ancestralidade furtada que ocorrem as linhas de fuga, e uma restauração de um possível futuro, por intermédio de fabulações.

As questões relacionadas à raça sempre foram polêmicas e geraram discussões. Além disso, pode-se dizer que há uma relação entre raça e identidade, pois foi por meio dela que se tornou possível criar um vínculo, uma nação em comum. “[...] Era a raça que efetivamente permitia fundamentar não apenas a diferença em geral, mas também a própria ideia de nação e de comunidade, uma vez que eram os determinantes raciais que deviam servir de base moral à solidariedade política. A raça servia de prova (ou talvez justificação) para a existência da nação (MBEMBE, 2018a, p. 162).

Retornando a algumas ideias do século XVIII, o negro não era nem considerado ser humano. A raça negra era vista como inferior. Foi apenas a partir do século XIX, com discursos relacionados à diferença cultural, que passou a se pensar em reunir uma narrativa negra. “Tratava-se de abolir a anatomia fantasmagórica inventada pelos europeus [...]. Fosse como fosse, os membros apartados seriam colados de volta. O corpo fragmentado seria reconstituído no zênite imaginário da raça [...]” (MBEMBE, 2018, p. 164). Não foi um processo rápido e fácil, tendo em vista que até os dias atuais é possível perceber relatos de racismo e uma depreciação da raça e da cultura negras.

Sendo assim, não há como delimitar o afrofuturismo em um único movimento, pois não há nem mesmo como delimitar a própria negritude a partir de uma identidade fixa. Existe um múltiplo, uma série de sobre-rastros em ação, que são muito mais complexos do que uma simples taxonomia. Acredita-se que o que vem a ser do negro ou não é fruto de um objeto em movimento, não é possível entificar. Justamente por esse motivo que todo esforço de entificação é ineficiente, pois entificar é justamente tentar “classificar” uma identidade, e como foi dito anteriormente, esse movimento é ineficiente, pois a(s) identidade(s) estão sempre em movimento.

Mbembe ressalta o devir-negro, que acaba com qualquer tipo de entificação do mesmo. Observa-se, então, que, se é plástico, é porque não há nada definido. Da mesma forma, se é flutuante, é porque não permanece estático. “[...] O negro diz de si mesmo ser aquele sobre

o qual não se exerce domínio; aquele que não está onde se diz estar, muito menos onde é procurado, mas sim ali onde não é pensado” (MBEMBE, 2018a, p. 62). Compreende-se, com as ideias citadas acima, que esse negro não é um ente, e sim, um devir-negro. Um devir-negro adere em uma pessoa de pele negra, mas não se restringe unicamente a ela.

Percebendo a plasticidade que envolve o conceito de devir-negro, por existir essa mobilidade, torna-se possível pensar a potência do afrofuturismo com a antropofagia. Suely Rolnik (2000) pensou a antropofagia com base em Oswald de Andrade em seu *Manifesto antropófago*. A antropofagia, nesse contexto, é descrita como “[...] engolir o outro, sobretudo o outro admirado, de forma que partículas do universo desse outro se misturem às que já povoam a subjetividade do antropófago e, na invisível química dessa mistura, se produza uma verdadeira transmutação” (ROLNIK, 2000, p. 2).

É possível, então, ponderar o Corpo sem Órgãos como uma radicalização da antropofagia oswaldiana, na qual o sujeito é produzido não por um organismo, ou seja, não é um sujeito “natural”, mas “maquinado”, por possuir entradas e saídas, fluxos e intensidades. É importante ressaltar que um sujeito maquinado não é o mesmo que um sujeito mecanizado. Sendo assim, passou a se pensar o princípio antropofágico como um algo que envolve o outro, penetra no Ser (que pode ser uma pessoa ou uma coisa), e assim ocorre uma movimentação das diferentes partículas, gerando uma transmutação, uma união entre os diferentes (ROLNIK, 2000). Isso ocorre com o afrofuturismo e com o negro. O afrofuturismo pode ser entendido como um movimento cultural e social que não possui uma data originária (oficial) de fundação e ultrapassou continentes, “saindo” da África, indo inicialmente para os Estados Unidos, e seguindo para outros continentes. O afrofuturismo perpassa por diversos movimentos culturais e sociais, como na moda, no cinema, na música e na literatura. O mesmo ocorre com o negro, o devir não se restringe ao tom de pele. O Corpo sem Órgãos é o que congrega tudo isso, por demonstrar o rizoma, as conexões, como afirma Rolnik (2000, p. 3):

É nesse corpo que os encontros com o outro, não só humano, geram intensidades que os outros definirão como “singularidades pré-individuais” ou “protosubjetivas”. Os agenciamentos de tais singularidades são exatamente aquilo que irá vazar dos contornos dos indivíduos, e que acaba levando a sua reconfiguração.

Mbembe faz críticas à filosofia e às ciências sociais, “colonizadas”, que durante muito tempo buscaram pensar o ser e a identidade. O autor sugere que deveríamos pensar como ponto inicial a coexistência, as relações que se originam, as contradições não conflituosas. “Essa plasticidade não se tornou objeto de uma problematização consistente no discurso filosófico”

(MBEMBE, 2018a, p. 21-22). Entretanto, apesar de esses conceitos não terem feito eco na filosofia, tornaram-se ponto de partida para as artes, como a música e a literatura. Inclusive, é possível perceber essa plasticidade, esse movimento no afrofuturismo, por possuir esse movimento, essa plasticidade, apresenta-se como um espaço de agenciamento para subjetividades móveis, fluidas, as mesmas que o Corpo sem Órgãos nos apresenta.

#### 4.1 A NOÇÃO DE RAÇA AINDA É UMA IDEIA COLONIZADORA

O autor Marc Ferro (2017) buscou explicar em sua obra *A colonização explicada a todos* algumas questões como: O que é o imperialismo? Qual a ligação entre colonização e escravidão? Como estas coexistiram com o Iluminismo? Por que muitos povos se permitiram colonizar? Como se deu o movimento de liberação das nações colonizadas? Dessa forma, ele compreende que a colonização pode ser dividida em duas fases: o primeiro momento é do século XVI até a segunda metade do século XIX. E o segundo período é a partir da segunda metade do século XIX. Ferro (2017) propõe que, neste primeiro momento de colonização, os europeus se colocaram como uma nação que “descobria” novas terras e as ocupava de diferentes maneiras. Na maioria das vezes a ideia de “colonização” e “descobrimento” estava relacionada com ocupar uma região, explorar o povo e as riquezas que essas terras possuíam e por fim retornar ao seu país levando “subsídios” encontrados nas “novas terras”. O segundo momento é marcado por interesses políticos e econômicos, em que os europeus buscaram “proteger” as regiões “conquistadas” e estimular o “progresso”. Assim, passaram a se preocupar com esses territórios, e buscaram maneiras de manter essas regiões longe das mãos de possíveis “invasores”. No caso do Brasil, por exemplo, foi nesse período em que houve a divisão das sesmarias. (Figura 35). Sesmarias eram terrenos que até então foram “conquistados” por Portugal, mas estavam “abandonados”. Como foi dito, os motivos econômicos e políticos fizeram com que Portugal tomasse a decisão de ocupar essa região. Assim, a Coroa Portuguesa escolheu alguns donatários, que seriam responsáveis por cuidar dos terrenos no Brasil. Cada donatário era responsável pelo seu pedaço de terra, e deveria desenvolver o local, assim como enviar os impostos arrecadados para a coroa. Como consequência dessa nova política, houve uma reestruturação da geografia em outros continentes, como na África e América.

Com base nas ideias de Ferro (2017), esse segundo período foi chamado de “era imperialista”, “[...] ao mesmo tempo política, cultural e econômica das potências ocidentais, que lhes permite dividir o mundo entre si e controlar, por meio da opressão, às populações autóctones. Essa dominação baseia-se numa doutrina política que a justifica e que chamamos de ‘colonialismo’” (FERRO, 2017, p. 15).

Mas por que a noção de raça é uma ideia colonizadora? Desde o início foram os europeus que passaram a definir a ideia do que seria uma “raça”. Nos primeiros escritos, tanto dos espanhóis, quando encontraram os povos maias, incas e astecas, quanto dos portugueses, ao encontrarem os povos indígenas, os europeus passaram a diferenciar esses povos por sua cor de pele. É comum encontrar em relatos de cartas antigas as descrições sobre a tonalidade da cor de pele e cabelo dos povos originários, além de estranhar os seus costumes.

Devido a essas questões raciais e culturais, os europeus se sentiam superiores, e passaram a explorar as terras e os povos de forma violenta, dizimando a maior parte da população por doenças ou por guerras. Ferro (2017) relata como foi esse encontro entre os povos originários e os europeus: “as doenças trazidas do Velho Mundo dizimam as populações indígenas. Em menos de meio século, em todo o Caribe, apenas na Dominica resta alguma população nativa. No antigo reino dos incas, as vítimas chegam aos milhões” (FERRO, 2017, p. 28). A maneira como essa “experiência” foi feita pode ser melhor compreendida por intermédio do relato de um dos principais navegadores espanhóis da época, Cortez, em uma de suas correspondências para a coroa espanhola, sobre a região em que atualmente encontra-se o México.

Antes do amanhecer do dia seguinte tornei a sair com cavalos, peões e índios e queimei dez povoados, onde havia mais de três mil casas. Como trazíamos a bandeira da cruz e lutávamos por nossa fé e por serviços de vossa sacra majestade, em sua real ventura nos deu Deus tanta vitória, posto que matamos muita gente sem que nenhum dos nossos sofresse dano [...]. (CORTEZ, 1996, p. 43)

Em outra carta, Cortez relata: “[...] Mande então queimar todos vivos, o que foi feito em uma praça, sem alvoroço nenhum” (CORTEZ, 1996, p. 56-57). Com base nos relatos, e na própria história que nos é contada desde a infância, durante o ensino fundamental e médio, percebe-se que não foi dada nenhuma chance aos povos nativos, no sentido de tentar uma reação. Até porque, como se sabe, os meios de guerrear desses povos eram distintos daqueles dos europeus. Com base no exposto, pode-se dizer que para os europeus não restavam dúvidas de sua supremacia, e do seu “papel civilizador”, considerando a sua raça e cultura superiores aos dos povos indígenas.



de controle do trabalho, de seus recursos e de seus produtos, em torno do capital e do mercado mundial Quijano (2005, p. 2)

Ao entrar em contato com a obra do autor decolonial Aníbal Quijano (2005), é possível observar a primordialidade da concepção de raça, especialmente no contexto da construção das estruturas de poder. Identifica-se que ao longo do tempo, o conceito de raça foi instrumentalizado para conferir forma a essas mesmas estruturas. A concepção de raça, no contexto abordado, foi estrategicamente empregada para legitimar a imposição do domínio colonial, por meio da construção de um discurso que estabelecia uma dicotomia entre os colonizados e os colonizadores, atribuindo-lhes os pares inferiores/superiores, respectivamente. A ideia de raça e suas diferenciações foram utilizadas para naturalizar as narrativas propagadas por esse discurso colonial. Além disso, à medida que a expansão colonial se desenvolvia, a perspectiva eurocêntrica do conhecimento se consolidava, levando os europeus não apenas a produzir discursos de poder, mas também a teorizar sobre a noção de raça em relação aos povos conquistados. (QUIJANO, 2005).

Todos os países da América, desde a América do Norte, Central e do Sul, tiveram a participação da mão de obra escrava como forma de “desenvolvimento”. Antes mesmo de chegarem às Américas, os portugueses já haviam “descoberto” a África, e passaram a ter interesse nessas regiões e povos. O próprio nome dado à “nova terra” já é uma marca do colonizador. (COSTA, 2009).

Cabe ressaltar que a escravidão não foi criada pelos europeus. Desde épocas mais remotas, como no antigo Egito, na Grécia antiga e até mesmo entre os povos nativos já havia escravos. A grande diferença era que esses escravos não eram escravizados por sua cor de pele. Anteriormente, os escravos eram por dívidas ou por perda em guerras. Quem iniciou a ideia de escravidão por cor de pele, ou seja, por raça, foram os europeus.

No processo de colonização do Brasil, foram trazidos da África especialmente os povos Bantos, que viviam na região litorânea do continente africano. Questões geográficas e culturais contribuíram para que esses povos tenham sido os “escolhidos”. O primeiro ponto, como foi dito, é que esses povos se localizavam em regiões litorâneas, ou seja, foi um motivo “facilitador”, pois os europeus eram grandes navegadores. (COSTA, 2009).

O segundo ponto é que esses povos eram conhecidos por saber lidar com a tecnologia metalúrgica, ou seja, eles sabiam confeccionar materiais como espadas, enxadas etc. Por ter um governo mais forte e centralizado, os europeus, mais especificamente, os portugueses, iniciaram esse contato de forma amigável, levando o rei africano para conhecer

Portugal, e posteriormente o catequizaram. Isso fez com que, ao retornar à África, esses dois povos estivessem “amigos”.(COSTA, 2009).

Posteriormente, os africanos perceberam os interesses portugueses, mas o governo já estava enfraquecido e a resistência foi mais dificultosa. Concomitantemente, os europeus exploraram outras regiões na América, como foi dito anteriormente. Os povos bantos, então, foram trazidos para o Brasil para serem escravizados. (COSTA, 2009).

Mais uma vez as questões raciais foram expostas pelos europeus. Fazendo um exercício de “viagem no tempo”, ao chegarem no Brasil, os portugueses acreditaram que estariam no paraíso bíblico, pois era uma terra quente, com belezas naturais, e os povos indígenas estavam despidos. (COSTA, 2009).

Neste sentido, é importante destacarmos a Carta de Pero Vaz de Caminha:

Esta terra, Senhor [...] será tamanha que haverá nela bem vinte ou vinte e cinco léguas por costa. De ponta a ponta é tudo praia redonda, mui chã e mui formosa. [...] a terra em si é de muitos bons ares, assim frios e temperados como Entre Douro e Minho [...]. As águas são muitas e infindas. E em tal maneira é graciosa que, querendo aproveitá-la, tudo dará nela, por causa das águas que tem.

A ideia de um “paraíso” na terra já era pregada entre os europeus durante séculos. Antes mesmo de Cabral, Cristóvão Colombo já havia informado aos reis espanhóis, durante sua viagem pela América, que havia encontrado o “paraíso”. O próprio Colombo afirmava que havia encontrado o local descrito na Bíblia pelo profeta Isaías, como bosques verdes e rios caudalosos. Com base nos estudos medievais, as terras recém-“descobertas” pelos europeus pareciam descrever exatamente o que o seu imaginário esperava do Éden (COSTA, 2009).

Ainda nas cartas de Pero Vaz de Caminha, é possível perceber a diferenciação racial e cultural que os europeus faziam dos povos originários, como mostra o trecho a seguir:

A feição deles é parda, algo avermelhada; de bons rostos e bons narizes. Em geral são bem feitos. Parece-me gente de tal inocência que, se nós entendemos a sua fala e eles a nossa, seriam logo cristãos, visto que não têm, nem entendem crença alguma [...] não duvido que eles, segundo a santa tensão de Vossa Alteza, se farão cristãos e hão de crer na nossa santa fé, a qual preza a nosso Senhor que os traga, porque certamente esta gente é boa e de bela simplicidade. E imprimir-se-á facilmente neles toda e qualquer cunho que lhes quiserem dar, uma vez que Nosso Senhor lhes deu bons corpos e bons rostos, como a homens bons. E o fato de Ele vos haver até aqui trazido, creio que não o foi sem causa. E portanto Vossa Alteza, que tanto deseja acrescentar à santa fé católica, deve cuidar da salvação deles. E aprazerá Deus que com pouco trabalho seja assim!

Assim, enquanto na visão europeia os indígenas seriam “inocentes” e dignos de serem “convertidos”, os africanos não teriam a mesma “sorte”. Desde a Idade Média os europeus vinham viajando e muitas histórias sobre monstros marinhos passaram a ser contadas para poder explicar alguns fenômenos naturais. Por exemplo, Anthony Knivet, um navegador inglês, teria visto surgir da água “uma enorme coisa”, “com grandes escamas no dorso, garras medonhas e cauda comprida”, avançando para ele, abrindo a boca, “lançando fora a língua longa, como um arpão” (SOUZA, 1986, p. 45 e 46). E esse mesmo padrão de monstruosidade foi utilizado para descrever os povos de outros continentes, mais especificamente, da África e da Ásia: “Raças monstruosas – homens com um pé só, gigantesco, de orelhas enormes [...] – ocuparam lugar nas descrições da África e Ásia desde a antiguidade, e ainda figuram na cosmografia renascentista” (SOUZA, 1986, p. 50 e 51). Assim, de acordo com Novais (1999, p. 14), “com ideias previamente constituídas e lidando empiricamente com os fatos, o europeu começou a carregar uma dupla imagem do Outro: a herança de todo o imaginário que antecedeu o descobrimento e a construção de um novo imaginário; viu o Outro, mas não foi capaz de pensar a sua história”. Esses fatores fizeram com que os portugueses acreditassem, inicialmente, que os indígenas tinham alma, ou seja, seriam dignos de salvação, e por esse motivo houve a catequização desses povos. O contrário aconteceu com os povos africanos, que desde o início eram vistos apenas como “mão de obra”, sem alma, ou seja, não eram dignos de salvação. Dessa forma, com base no que foi dito, percebe-se que a raça foi um ponto fundamental para a “colonização”, ao mesmo tempo em que fica claro que essa ideia de “raça” é totalmente europeia, pois tanto africanos quanto indígenas não faziam essa diferenciação.

#### 4.2 O AFROFUTURISMO COMO MOVIMENTO DIASPÓRICO

Para rebater o conceito de afrofuturismo criado nos Estados Unidos, surge o africanofuturismo, ou *africanfuturism*, conceito criado por uma escritora estadunidense com ascendência nigeriana, chamada Nnedi Okorafor. Para a autora, o *africanfuturism* dá ênfase ao ponto de vista africano, e pensa no que pode ser e será, ou seja, não “imagina” ou “especula” o futuro africano, mas sim pensa no continente africano no “agora” e no que pode ser, não necessariamente no que poderia ter sido, como acontece muito no afrofuturismo. Ou seja, ao invés de pensar no futuro do passado, ela pensa no presente e no futuro das pessoas negras e do

continente africano. Dentro desse conceito, todas as pessoas negras, independente da sua localização geográfica, são incluídas. Assim, ambos os termos, *africanfuturism* e afrofuturismo, possuem características similares, pois “africanfuturism is concerned with visions of the future, is interested in technology, leaves the earth, skews optimistic, is centered on and predominantly written by people of African descent (black people) and it is rooted first and foremost in Africa” (OKORAFOR, 2019, sem página).

Nas palavras de Okorafor (2019), a diferença entre *africanfuturism* e afrofuturismo é: “Africanfuturism is specifically and more directly rooted in African culture, history, mythology and point-of-view as it then branches into the Black Diaspora, and it does not privilege or center the West”. Ou seja, o *africanfuturism* não trata o continente africano como o lugar de uma perda, o que é diferente do afrofuturismo, que “parte” do continente africano e se localiza no Ocidente. Para tornar as diferenciações mais claras, observa-se o exemplo dado pela própria autora: “Africanfuturism: Wakanda builds its first outpost in Oakland, CA, USA. Afrofuturism: Wakanda builds its first outpost in a neighboring African country” (OKORAFOR, 2019, sem página). Percebe-se que o afrofuturismo, na visão da autora, é uma ramificação do continente africano. Ou seja, iniciou na África e foi para outros continentes, mais especificamente, para os Estados Unidos. Já o *africanfuturism* iniciou e procura, na maioria das vezes, permanecer na África, com o povo africano contando as suas histórias. Por fim, a autora conclui que o *africanfuturism* não é um muro, e sim uma ponte, pois em nenhum momento há a necessidade de criar uma “rivalidade” ou “concorrência” entre os povos africanos ou afro-americanos.

Por tudo isso, um problema identitário se impõe e coloca, mais uma vez: que África seria essa que estão identificando? Essa pergunta, inclusive, se ramifica nas problematizações a respeito dos agentes do afrofuturismo. Pois apenas pessoas negras podem “fazer” afrofuturismo? Então deve-se descartar os conceitos criados por pessoas brancas? Invalidá-los? Como dito nos parágrafos acima, o termo afrofuturismo foi criado oficialmente por Mark Dery, um homem branco, porém, cabe ressaltar que o termo foi e vem sendo discutido por pessoas negras, como Ytasha Womack, Lisa Yaszek, Kênia Freitas, Fábio Kabral, entre outros. Observa-se, então, uma tensão nas questões identitárias de raça. Essa tensão, porém, parece constitutiva do afrofuturismo e da experiência na diáspora. Por mais que os próprios africanos não se reconheçam no conceito de afrofuturismo, sendo uma visão acometida de muita “paixão”, ou “ilusão”, de uma África perdida, é justamente a idealização, ou melhor, a especulação poética pela perda o que caracteriza a potência do afrofuturismo.

Além disso, pode-se contrapor o afrofuturismo e o africanfuturism como uma disputa de tempos. O afrofuturismo, ao buscar inspiração no passado, visa resgatar e reinterpretar elementos históricos, culturais e espirituais da diáspora africana, utilizando-os como ferramentas para imaginar um futuro afrocentrado e emancipatório. Essa perspectiva retrofuturista permite reconectar-se com raízes ancestrais, explorando questões de identidade, resistência e superação das opressões históricas.

Por outro lado, o africanfuturism emerge como uma abordagem que transcende o retrocesso temporal e se concentra em uma visão de continuidade. O africanfuturism considera o presente como ponto de partida e constrói narrativas futuristas que se baseiam na realidade africana contemporânea. Essa abordagem busca desafiar estereótipos negativos e apresentar um retrato vibrante e inovador de uma África que está em constante evolução, impulsionada pelo desenvolvimento tecnológico, cultural e social.

Ao contrastar essas duas perspectivas, observa-se uma distinção fundamental na forma como tempo e raça são concebidos. O afrofuturismo, ao mergulhar no passado para projetar-se no futuro, abraça uma certa anacronia, uma desconexão proposital entre o tempo linear e a experiência negra, como uma forma de resistência e reinvenção. Por outro lado, o africanfuturism adota uma perspectiva mais contemporânea e propositiva, estabelecendo uma ligação direta entre o presente e o futuro, e enfatizando a narrativa africana como um agente ativo na construção de futuros possíveis.

Essa análise revela a inseparabilidade entre tempo e raça nessas abordagens. Ambas exploram o potencial transformador da imaginação futurista para redefinir narrativas e desafiar estruturas de poder dominantes. No entanto, enquanto o afrofuturismo abraça a anacronia como uma forma de expressão e resignificação, o africanfuturism busca afirmar uma continuidade histórica e cultural, ampliando a compreensão do potencial progressista da diáspora africana no contexto global.

Essas perspectivas complementares fornecem um quadro complexo e enriquecedor para a compreensão da interseção entre raça, tempo e imaginação futurista nas manifestações artísticas e culturais afrodiaspóricas.

Para refletir sobre, passa-se a utilizar o conceito de potência do falso, de Gilles Deleuze (2007). O conceito de potência, que Deleuze utiliza de Nietzsche, pode ser entendido

como “pode-vir-a-ser”. Sua crítica se aplica ao conceito de verdade, e, mais especificamente, ao platonismo, dando novos sentidos à ideia de simulacro. O simulacro é, para Platão, compreendido como uma subversão do mundo das ideias, a cópia da cópia. Porém, o simulacro guarda uma potência, segundo Deleuze, que é a do contra-ideal ou potência-diferenciante. Se há uma igualdade no simulacro, é porque ele se diferencia. Ou seja, o simulacro é uma falsificação do mundo que tem o poder de operar perspectivas sobre ele a partir da ficcionalização.

Para tornar o conceito mais objetivo, Deleuze (2007) vê a potência do falso no documentário. Ao produzir um documentário, o cineasta não está preocupado se o conteúdo é “100% verdadeiro” ou não, o que importa é a performance das pessoas que ali expostas se fazem ver. A mentira, então, é uma fabulação material capaz de colocar a verdade sob múltiplas perspectivas e, assim, encerrar o que nela há de idealismo. Conforme vimos, o mesmo poderia ser dito do afrofuturismo, pois sua potência do falso a partir da diáspora trata, sobretudo, de uma África fabulada. O passado-futuro africano é falso enquanto potência, sendo, portanto, um lugar onde a identidade pode ser (re)criada.

Percebe-se, então, que é justamente por meio da ficção científica e da insuficiência identitária que o afrofuturismo surge. É a procura de uma produção de um espaço, de uma existência negra que foi negada. Ao produzir esse espaço, ocorre a produção de identidade, mas essa identidade surge a partir de linhas de fuga. Não há como encerrar uma identidade sendo que o futuro e o passado foram roubados, negados. É justamente por ter tido uma ancestralidade furtada que ocorrem as linhas de fuga e uma restauração de um possível futuro por intermédio de fabulações. Daí a minoração da língua que utiliza a literatura para fazer ser dito o que a narrativa dominante obliterou.

Outro ponto a se pensar é o problema do conceito de identidade no interior do afrofuturismo. “[...] os afrofuturistas redefinem a cultura e as noções de negritude hoje e amanhã. Tanto uma estética artística quanto uma estrutura para a teoria crítica [...]” (WOMACK, 2013, p. 30). Crítica esta já presente nas filosofias africanas que em muito põem em questão a noção de identidade, bastante tributária às filosofias europeias. Diz Mbembe (2018, p. 22-23):

Creio que o legado grego da filosofia, que ademais tanto marcou as ciências sociais, centra-se demais nas questões ontológicas do ser e da identidade. Nas tradições africanas ancestrais e na experiência contemporânea, o ponto de partida da interrogação sobre a existência não é a questão do ser, mas a da relação e da composição; os nódulos e os potenciais situacionais; a junção das multiplicidades e da circulação. Essa plasticidade não se tornou objeto de uma problematização consistente no discurso filosófico.

Alguns autores que estudam o afrofuturismo, como Fábio Kabral (2018), defendem que só podem ser classificadas como afrofuturistas histórias escritas por pessoas negras, e com o protagonismo de pessoas negras. Contudo, isso está longe de apaziguar a tensão no conceito de identidade no afrofuturismo. Afinal, a poética afrofuturista é disseminada e com ramificações. Um exemplo é o personagem Pantera Negra, que atualmente é considerado como uma obra afrofuturista, especialmente após a estreia do filme, dirigido por Ryan Coogler. O personagem foi criado por Jack Kirby, um homem branco e judeu. Contudo, tanto o personagem quanto a estética kirbyana permanecem bastante ligados ao afrofuturismo. O caso da exposição de arte, realizada nos Estados Unidos, idealizada por John Jennings e Stacey Robinson, denominada de Black Kirby. A ideia principal foi reproduzir os traços de Kirby em capas de HQs com personagens famosos, como Capitão América, Thor e Hulk, na versão negra (Figura 36).

Figura 36 – Exposição Black Kirby



Fonte: Disponível em: <https://teianeuronial.com/black-kirby-e-a-turma-da-monica-negra>

Black Kirby é menos um postulado identitário e mais um devir (Deleuze) ou uma plasticidade (Mbembe). É a constatação de que a identidade pouco tem a fazer perante os contatos (e contágios) materiais. Em *Diferença e repetição*, Deleuze (1988, p. 16) afirma: “todas as identidades são apenas simuladas, produzidas como um ‘efeito’ ótico por um jogo mais profundo, que é o da diferença e repetição”. Ao criarmos uma identificação, por meio de uma diferenciação, estamos reafirmando uma identidade inexistente, apenas repetindo o diferente sob a imagem de uma semelhança. Para tornar mais objetivo o pensamento, podemos

retornar ao caso do Pantera Negra que, apesar de ter sido criado por brancos, encontra seus devires-negro e fomenta uma produção de novos conteúdos baseados na convergência entre estética kirbyana e negritude.

Nessa mesma linha, o afrofuturismo acaba sendo, então, uma tentativa de restituição, na medida em que uma ancestralidade foi roubada e negada. Contudo, para ela ser restaurada, precisa de fabulação, invenção, precisa delirar e falsear-se para se fazer potente. A ficção surge como o ato de criação de outras possíveis identidades. Entretanto, essas mesmas identidades estão sempre no limiar entre identidade e não identidade, ou seja, elas estão postas como linhas de fuga, minoração da língua em busca de espaço, *de um espaço*. Dito de outro modo, na medida em que o passado é virtual, esse futuro, afrofuturo, só pode ser demarcado por linhas de fuga da própria identidade que fora negada. No afrofuturo muitas outras linhas não de convergir.

Para tornar mais objetivo o pensamento, podemos retornar ao caso do Pantera Negra, que, apesar de ter sido criado por brancos, encontra seus devires-negro e fomenta uma produção de novos conteúdos baseados na convergência entre estética kirbyana e negritude.

Até o momento, foi possível perceber que o afrofuturismo vem como uma tentativa de restituição, na medida em que essa ancestralidade foi roubada e negada. Assim, para ela ser restaurada precisa de fabulação, invenção. A ficção surge como suplemento, para criação de outras possíveis identidades. Entretanto, essas identidades estão sempre no limiar entre identidade e não identidade, ou seja, elas estão como linha de fuga. Por isso elas vêm mais como potência, figura rizomática. Assim, na medida em que não há um passado, esse futuro, afrofuturo, só pode ser demarcado por linhas de fuga da própria identidade que foi negada. Se um devir-negro em Kirby é algo questionável, pois nos faltam dados para averiguar, o que se observa é que o afrofuturismo se utiliza da estética kirbyana.

## 5 CONCLUSÃO

Pantera Negra é uma metáfora para os países africanos. Anticolonial. Referência. Diferente do que aconteceu de fato na África, T'challa é um bom líder, incorruptível. Como pode ser visto ao longo da trajetória de Kirby, ele “foi e voltou” muitas vezes das editoras, e o personagem Pantera Negra ficou sendo produzido por outros autores e artistas, porém, quando as histórias voltam para as mãos de Kirby, elas retornam para algo mais tecnológico e futurista.

A arte de Jack Kirby é reconhecida como barroca; devido à sua abordagem revolucionária na criação de quadrinhos. Eles introduziram uma nova forma de lidar com as páginas, tratando-as como uma folha única, um painel contínuo onde as figuras eram desenhadas sobrepostas, transmitindo uma sensação de ferocidade e desordem. As figuras se estendiam e preenchiam o espaço de forma audaciosa. Alguns elementos marcantes da arte de Kirby são as “voltas no tempo”, onde ele consegue misturar a Europa Medieval, com um mundo futurista. Há uma renderização abrupta, junto com configurações históricas e ecléticas. Ele consegue mudar pontos de vista sem esforço, como se trocasse uma câmera de lugar, fazendo uma brincadeira com as “distâncias” das imagens, de longe e perto. É uma arte marcada pela saturação e pela urgência. A estética de Kirby não era nada realista, e por muitos era até considerada como “pitoresca”, e isso, de fato, não agradava a todos os leitores. (HATFIELD, 2011).

A estética kirbyana fez do trauma sua bomba, capaz de fortes explosões, rupturas, mas também de bombear, movimentar fluidos, arredondar formas que se proliferam em sua geometria barroca. Como um quadrinista radical, fez da sarjeta um recurso não só para articular quadros, como para multiplicá-los. Cabe ressaltar que tal estética agenciou Kirby e sua arte em linhas narrativas nas quais os eventos se entrecruzam não para demarcar o dualismo vida e obra, mas para, justamente o oposto, produzir um canal afetivo pelo qual a obra de arte se torna uma necessária máquina vital. (LINK, 2020, p. 188).

Na arte de Kirby, o sublime pode ser compreendido como um elemento estético e emocional que transcende o convencional e provoca uma sensação de admiração, reverência e até mesmo uma certa grandeza. O sublime na arte de Kirby é frequentemente associado à grandiosidade e ao poder dos personagens e cenários que ele cria. Podemos relacionar com as ideias de Burke (2016), o autor explora o conceito de sublime como uma experiência estética que desperta emoções poderosas e contraditórias, relacionadas ao temor e ao fascínio diante do desconhecido, do grandioso e do infinito. Burke (2016) considera o sublime como uma

qualidade ou sensação que surge quando nos deparamos com objetos ou situações que excedem nossa compreensão ou capacidade de controle.

Segundo Burke (2016), o sublime pode ser encontrado tanto na natureza quanto na arte. Na natureza, ele é associado a paisagens imponentes, fenômenos naturais devastadores, como tempestades ou vulcões, ou ainda a contrastes entre elementos como luz e escuridão. Na arte, o sublime pode ser evocado por meio de representações que provocam um sentimento de elevação, terror ou admiração intensa.

O autor argumenta que a experiência do sublime é caracterizada pela dualidade de sensações, combinando prazer e dor, terror e prazer estético. Essa ambiguidade emocional resulta do confronto com o desconhecido, o incerto e o ameaçador, despertando um senso de admiração e um desejo de superar os limites da experiência humana.

O conceito de sublime de Burke influenciou profundamente a estética e a teoria artística subsequentes, ao destacar a importância das emoções e das respostas psicológicas na apreciação da arte. Sua abordagem valoriza a capacidade da arte e da natureza de nos transportar para além do nosso cotidiano, proporcionando uma experiência estética que transcende os limites da razão e desafia nossa compreensão racional do mundo. Kirby era conhecido por sua habilidade em representar seres cósmicos, deuses, criaturas gigantescas e paisagens épicas, evocando um senso de vastidão e imensidão. Seus desenhos expressam uma energia frenética e uma intensidade visual que capturaram a imaginação dos leitores. Ao representar essas figuras e conceitos, Kirby buscava provocar uma resposta emocional profunda nos espectadores, despertando um senso de admiração e reverência diante do desconhecido, do inexplorado e do transcendente. Ele queria criar um impacto visual e emocional poderoso, proporcionando uma experiência visual sublime. Dessa forma, o sublime na arte de Kirby está relacionado à capacidade de criar uma sensação de maravilha, de estar diante de algo além da compreensão humana comum, algo que ultrapassa os limites da realidade e nos conecta a um domínio cósmico e extraordinário.

O conceito de sublime de Edmund Burke e a ideia de sublimação de Freud podem ser relacionados na análise do personagem Pantera Negra criado por Jack Kirby e Stan Lee, especialmente considerando o contexto sociocultural dos Estados Unidos na década de 1960 e sua convergência com o movimento dos Panteras Negras. O conceito de sublime de Burke está relacionado à experiência estética que desperta emoções poderosas e contraditórias diante do desconhecido e grandioso. Nesse sentido, o Pantera Negra pode ser visto como uma

representação sublimada de questões sociais e raciais presentes na sociedade dos Estados Unidos na década de 1960.

A sublimação, conforme proposto por Freud, envolve o redirecionamento de impulsos instintivos para atividades culturalmente valorizadas. No caso do Pantera Negra, ele se torna uma forma sublimada de expressar e explorar questões raciais e sociais, transformando-as em uma narrativa de super-herói. A criação do personagem Pantera Negra, um super-herói africano com poderes e habilidades excepcionais, pode ser interpretada como uma sublimação das tensões raciais e do desejo por igualdade e justiça presentes na sociedade americana da época. O Pantera Negra se tornou um símbolo de empoderamento para a comunidade negra e uma representação fictícia da luta por direitos civis e igualdade racial.

A convergência entre o surgimento do personagem e o movimento dos Panteras Negras, um grupo ativista que lutava pelos direitos dos negros, não é uma coincidência. Ambos expressaram uma consciência coletiva e uma busca por mudanças sociais significativas. A criação do Pantera Negra e seu impacto na cultura popular podem ser entendidos como uma forma de sublimação das questões e tensões sociais da época, canalizando-as para uma narrativa fictícia e para o imaginário coletivo.

Portanto, a relação entre o conceito de sublime de Burke e a ideia de sublimação de Freud pode ser observada na análise do Pantera Negra como uma expressão sublimada das questões sociais e raciais da sociedade americana dos anos 1960, que refletiu e convergiu com o movimento dos Panteras Negras.

Podemos realizar uma reflexão sobre a relação entre o afrofuturismo, a estética kirbyana e o conceito de sublime de Burke (2016). O afrofuturismo, como movimento cultural e estético, imagina futuros afrocentrados que combinam elementos da ficção científica, da cultura africana e da diáspora africana. Ele busca reimaginar e reconfigurar narrativas dominantes, propondo alternativas e possibilidades emancipatórias para as comunidades negras. O afrofuturismo, assim como o conceito de sublime de Burke, oferece uma experiência que transcende as limitações impostas pela opressão, permitindo a contemplação de um futuro libertador e empoderador.

A estética kirbyana, associada ao trabalho do artista Jack Kirby, é caracterizada por suas criações visualmente impactantes e grandiosas. Através do uso de cores vibrantes, formas exageradas e narrativas épicas, a estética kirbyana evoca uma sensação de grandiosidade, aventura e poder. Essa estética pode ser interpretada como uma manifestação do sublime, despertando emoções intensas que transitam entre o encantamento e o terror.

Ao combinar o afrofuturismo com a estética kirbyana, encontramos um espaço onde as experiências de opressão, racismo e colonização são confrontadas e sublimadas. Essa combinação permite que narrativas afrocentradas sejam apresentadas de forma visualmente impactante e emocionalmente poderosa. Ao trazer à tona questões insuportáveis, como o racismo e a violência sofrida por pessoas negras, o afrofuturismo e a estética kirbyana nos convidam a confrontar essas realidades, despertando uma mistura de emoções, incluindo encantamento, horror e esperança.

Nesse sentido, a experiência do sublime está presente, pois o afrofuturismo e a estética kirbyana nos colocam diante de algo grandioso, transcendente e perturbador. Eles nos desafiam a enfrentar as injustiças e a imaginar um futuro melhor, enquanto nos lembram das realidades difíceis e das lutas contínuas enfrentadas pelas comunidades negras.

Dessa forma, o encontro entre o afrofuturismo, a estética kirbyana e o conceito de sublime de Burke nos oferece um espaço de reflexão, resistência e transformação. Ele nos convida a confrontar as questões insuportáveis da opressão racial, a explorar a ambiguidade emocional que surge dessas experiências e a imaginar um futuro emancipatório e verdadeiramente sublime para todas as pessoas negras.

Por fim, podemos associar o conceito de sublime com o de identidade. O sublime, ao contrário do belo, não é algo que podemos simplesmente contemplar e apreciar passivamente. Ele nos afeta de forma profunda e muitas vezes desconcertante, desafiando nossa percepção e nossa compreensão do mundo.

Quando nos confrontamos com o sublime, experimentamos uma sensação de poder e fascínio, mas também de temor e até mesmo de destruição. Essa experiência intensa nos coloca diante do desconhecido, do grandioso e do incontrolável, e nos desafia a repensar e reavaliar nossas próprias identidades.

A identidade é algo que nos dá uma sensação de continuidade e coerência, permitindo-nos reconhecer a nós mesmos e nos relacionar com o mundo ao nosso redor. No entanto, quando somos confrontados com o sublime, essa identidade pode ser abalada, rompida ou reconfigurada. O sublime nos leva além dos limites de nossas concepções habituais e nos expõe a aspectos da realidade que podem ser avassaladores, perturbadores ou até mesmo ameaçadores.

Diante do sublime, somos confrontados com a incomensurabilidade, com o inefável e com o irracional. Nossa identidade, baseada em nossas categorias e estruturas conhecidas, pode ser desafiada e até mesmo transformada por essa experiência. O sublime nos força a

questionar nossas certezas, a enfrentar nossos medos e a confrontar nossa vulnerabilidade diante do desconhecido e do extraordinário.

Assim, a experiência do sublime pode nos levar a repensar e reavaliar nossa identidade, a questionar nossas suposições e a abrir caminho para novas perspectivas e possibilidades. O sublime nos desafia a transcender nossos limites e a nos reconstruir em relação ao mundo que nos cerca.

Portanto, a experiência do sublime pode perturbar e atravessar nossa identidade estabelecida, abrindo espaço para uma reflexão profunda e potencialmente transformadora. Ao confrontar o sublime, somos desafiados a redefinir quem somos e a explorar novas dimensões de nossa identidade.

## REFERÊNCIAS

BACZKO, Bronislaw. **Imaginação Social**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1985.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Experiência BURKKE, Edmund. Investigaç o Filos fica sobre a Origem de Nossas Ideias do Sublime e da Beleza. S o Paulo: Edipro, 2016.

CARDIN, Thiago. **Thor: Ragnarok enfim traz o design de Jack Kirby para os cinemas**. Dispon vel em: <https://judao.com.br/thor-ragnarok-enfim-traz-o-design-de-jack-kirby-para-os-cinemas/>.

CLARK, Ashley. **Afrofuturismo: Cinema e m sica em uma di spora intergal ctica**. Organiza o: K nia Freitas. 1  Edic o: Nov. 2015. Dispon vel em: . Acesso em 02 de maio de 2022.

CONEY, John. **Space is the Place**. [Filme]. Estados Unidos: Produtora, 1974.

Deleuze, Gilles. **“La Litt rature et la Vie”**, Critique et Clinique, Minuit, Paris, 1993, pp. 11-17. Dispon vel em: Acesso em: 12 maio 2022.

DELEUZE, Gilles. **Cinema II – A imagem-tempo**. S o Paulo: Brasiliense, 2007.

DELEUZE, Gilles. **Cr tica e cl nica**. Tradu o de Peter Pal Pelbart. S o Paulo: Ed. 34, 1997. 176 p.

DELEUZE, Gilles. **Cr tica e cl nica**. Tradu o de Peter Pal Pelbart. S o Paulo: Ed. 34, 1997. 176 p.

DELEUZE, Gilles. **Diferen a e Repeti o**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, F lix. **Kafka: para uma literatura menor**. Lisboa: Ass rio & Alvim, 2002.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, F lix. **O anti- dipo: capitalismo e esquizofrenia**. S o Paulo: 34, 2011.

DERY, Mark. **"De volta ao afrofuturo: afrofuturismo 1.0"**. LAIA, João (Org.). Festival de Arte Contemporânea Sesc\_Videobrasil. Edições Sesc São Paulo e Associação Cultural Videobrasil, 2018, p. 91-111.

DERY, Mark. **Black to the future: interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate and Tricia Rose**; in *Flame Wars: the discourse of cyberculture*. Durham: Duke University Press. 1994. Disponível em: . Acesso em: 02 de maio de 2022.

DIOP, Cheikh Anta. **Origem dos antigos egípcios**. In: *História Geral da África, A África antiga*, vol. II, São Paulo/Paris: Ática/UNESCO, Org. G. Mokhtar, 1983. Disponível em: <https://kamugere.wordpress.com/2011/07/05/origem-dos-antigos-egipcios-por-cheiq-anta-diop/>. Acesso em 14 jan. 2021.

DRACO Imagem. **Pantera Negra Jack Kirby e o Princípio da Repetição no Design**. Youtube, 2018. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=O3m0RU\\_gDeg](https://www.youtube.com/watch?v=O3m0RU_gDeg). Acesso em: 14 jan. 2021.

ESHUN, Kodwo **More brilliant than the sun: adventures in sonic fiction**. Grã Bretanha: Quartet Books. 1998.

ESHUN, Kodwo. **Further considerations on afrofuturism**. In: *CR: The New Centennial Review*, v. 3, n. 2, p. 287-302, summer 2003.

Ferro, M. (2017). **A colonização explicada a todos**. São Paulo: editora UNESP.

FREITAS, Kênia. **SPACE IS THE PLACE: Sun Ra, o mito do cinema. Multiplot!**, 2018. Disponível em: . Acesso em 02 de maio de 2022.

Freitas; Kênia. José, Messias. **O futuro será negro ou não será: Afrofuturismo versus Afropessimismo - as distopias do presente**. *Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*. Nº17, 2018.

FREUD, Sigmund. **Psicologia das Massas e Análise do eu**. L&PM; 1ª edição - Edição de bolso.

GUEDES, Roberto. **Jack Kirby: O Criador de Deuses**. São Paulo: Noir, 2017

GUERRA, Fábio Viera. **Super-Heróis Marvel e os Conflitos Sociais e Políticos nos EUA (1961-1981)**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Federal Fluminense, 2011. Disponível em: [https://www.historia.uff.br/stricto/teses/Dissert-2011\\_Fabio\\_Vieira\\_Guerra.pdf](https://www.historia.uff.br/stricto/teses/Dissert-2011_Fabio_Vieira_Guerra.pdf). Acesso em 18 de jun. de 2022.

HARAWAY, Donna. **Sowing Worlds: a seedbag for terraforming with earth others**. In: GROBOWICZ, Margret, MERRICK, Helen (Orgs.). *Beyond the cyborg: adventures with Donna Haraway*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2013.

HATFIELD, Charles. **Hand Of Fire: The comics art of Jack Kirby**. University Press of Mississippi; Illustrated edição, 2011.

KABRAL, Fábio. **Afrofuturismo: Ensaio sobre narrativas, definições, mitologias e heroísmo**. 2018. Disponível em: [https://medium.com/@ka\\_bral/afrofuturismo-ensaios-sobre-narrativas-defini%C3%A7%C3%B5es-mitologia-e-hero%C3%ADsmo-1c28967c2485](https://medium.com/@ka_bral/afrofuturismo-ensaios-sobre-narrativas-defini%C3%A7%C3%B5es-mitologia-e-hero%C3%ADsmo-1c28967c2485). Acesso em 02 de maio de 2022.

KABRAL, Fábio. **O Grande Texto que vocês estavam esperando sobre Pantera Negra**. Disponível em: [https://medium.com/@ka\\_bral/o-grande-texto-que-voc%C3%AAs-estavam-esperando-sobre-pantera-negra-dfb80c88972a](https://medium.com/@ka_bral/o-grande-texto-que-voc%C3%AAs-estavam-esperando-sobre-pantera-negra-dfb80c88972a). Acesso em 10 fev. 2022.

LINCK, Alexandre. **História e Trauma: Linguagens e usos do passado**. In.: GOMES, Ivan Lima. FREDIGO, Fabiana de Souza. *Espirito Santo*: Ed. Milfontes, 2021.

MBEMBE, Achille. **“Afropolitanism and Afrofuturism”**. Palestra em vídeo. College de France. Disponível em: <http://www.college-de-france.fr/site/en-alain-mabanckou/symposium-2016-05-02-17h30.htm>. Acesso: 15 de fev. 2022.

MBEMBE, Achille. **Crítica da Razão Negra**. N-1. 2018.

MBEMBE, Achille. **O fardo da raça**. N-1, 2018. Série Pandemia.

MINISTÉRIO DA CULTURA. Fundação Biblioteca Nacional. Departamento Nacional do Livro. *A Carta de Pero Vaz de Caminha*. Disponível em: [http://objdigital.bn.br/Acervo\\_Digital/Livros\\_eletronicos/carta.pdf](http://objdigital.bn.br/Acervo_Digital/Livros_eletronicos/carta.pdf). Acesso em: 22 de abril de 2022.

NELSON, Alondra. **Introduction: future texts**. *Social Text* 71, v. 20, n. 2, summer.2002.

OKORAFOR, Nnedimma. **Africanfuturism Defined**. Disponível em: <http://nnedi.blogspot.com/2019/10/africanfuturism-defined.html>. Acesso em: 22 de abril 2022.

ROLNIK, Suely. **Esquizoanálise e antropofagia**. In: ALLIEZ, Éric (Org.). *Gilles Deleuze: uma vida filosófica*. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira. São Paulo: Ed. 34, 2000.

SOUZA, Laura de Mello e. **O diabo e a terra de Santa Cruz**. Companhia das Letras, 1986.

**The Last Angel of History**. [Filme]. Direção: John Akomfrah. Produção: Lina Gopaul. Reino Unido: Black Audio Film Collective, 1996.

WOMACK, Ytasha L. **Afrofuturism: the world of black sci-fi and fantasy culture**. Chicago: Lawrence Hill Books.2013.

YASZEK, Lisa. "**Race in Science Fiction: The Case of Afrofuturism**" in A Virtual Introduction to Science Fiction. Ed. Lars Schmeim.2013.