

COLÉGIO PEDRO II

Pró-reitora de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura
Curso de Especialização Saberes e fazeres no Ensino
de Artes Visuais.

Douglas do Nascimento Suzano

LIGA EXCEDENTE: REPRESENTATIVIDADE DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

Rio de Janeiro
2022



Douglas do Nascimento Suzano

LIGA EXCEDENTE: Representatividade de pessoas com deficiência nas histórias em quadrinhos.

Artigo científico apresentado ao Programa de Especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientador Professor Dr.
Marcelino Euzébio Rodrigues

Rio de Janeiro
2022

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

S968 Suzano, Douglas do Nascimento.

Liga excedente: Representatividade de Pessoas com Deficiência nas Histórias em Quadrinhos / Douglas do Nascimento Suzano. – Rio de Janeiro, 2022.

27 f.

Artigo Acadêmico apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Marcelino Euzébio Rodrigues.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. 2. Pessoas com deficiências. 3. História em quadrinhos. 4. Diversidade. I. Rodrigues, Marcelino Euzébio. II. Colégio Pedro II. III Título.

CDD 707

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB-7: 5692.

Douglas do Nascimento Suzano

LIGA EXCEDENTE: Representatividade de pessoas com deficiência nas histórias em quadrinhos.

Artigo científico apresentado ao Programa de Especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Aprovado em: ____/____/____.

Banca Examinadora:

Orientador: Dr. Marcelino Euzébio Rodrigues SFEAV/CPII

Membro Externo: Mestra Valquíria Cordeiro Fernandes - DAV / CPII

Membro Interno: Dr. Alexandre Henrique Monteiro Guimarães SFEAV/ CPII

Rio de Janeiro
2022

LIGA EXCEDENTE: Representatividade de pessoas com deficiência nas histórias em quadrinhos.

Douglas do Nascimento Suzano

Resumo: O presente artigo intitulado *Liga Excedente: Representatividade de pessoas com deficiência nas histórias em quadrinhos* discute a importância de personagens de histórias em quadrinhos com deficiência cognitiva, física e/ou mental e doenças raras, a fim de proporcionar a noção de representatividade e respeito à diversidade, aos deficientes, e aos demais consumidores deste tipo de conteúdo. A pesquisa analisou as editoras mais famosas dos Estados Unidos — *Marvel* e *DC comics* e algumas fanzines, criações feitas por fãs, também reconhecidas por tratar de temas sobre PcDs, como a história de Superb, história de um super herói com Síndrome de Down. No cenário brasileiro, estudamos autores como Ziraldo e Maurício de Souza, pioneiros na construção de personagens com deficiência. A discussão será aprofundada a partir de dados extraídos do texto *Super heróis como Recurso para Promoção de Resiliência em crianças e adolescentes* (2018), os argumentos de Joseph Campbell (1990) sobre a importância das histórias, bem como a pesquisa *Entre Roy Lichtenstein e Stan Lee: diálogos com a arte e os quadrinhos por uma educação sensível* (2019), que propõe uma atividade escolar onde os alunos concebem criações autorais baseadas em histórias em quadrinhos e discussões expositivas sobre representatividade. Por conseguinte, as análises corroboraram para a elaboração de uma didática baseada na construção de cinco super-heróis com deficiência, estimulando o senso criativo e artístico dos alunos. Espera-se, com os resultados obtidos, contribuir com um recurso pedagógico que ajudará na investigação de conceitos artísticos e sociais.

Palavras-Chave: Educação. Histórias em quadrinhos. Representatividade. Super-Heróis. pessoas com deficiência.

LEAGUE SURPLUS: Representation of people with disabilities in comic books

Abstract: This article entitled *League Surplus: Representation of people with disabilities in comics* discusses the importance of comic book characters with cognitive, physical and/or mental disabilities and rare diseases, in order to provide the notion of representation and respect diversity, the disabled, and other consumers of this type of content. The research analyzed the most famous publishers in the United States — *Marvel* and *DC comics* and some fanzines, creations made by fans, also recognized for dealing with topics about PcDs, such as the story of Superb, the story of a superhero with down syndrome. In the Brazilian scene, we studied authors such as Ziraldo and Mauricio de Souza, pioneers in the construction of characters with disabilities. The discussion will be deepened from data extracted from the text *Super Heroes as a Resource for Promoting Resilience in Children and Adolescents* (2018), Joseph Campbell's (1990) arguments about the importance of stories, as well as the research *Between Roy Lichtenstein and Stan Lee: dialogues with art and comics for a sensitive education* (2019), which proposes a school activity where students conceive authorial creations based on comics and expository discussions about representation. Therefore, the analyzes corroborated for the elaboration of a didactic based on the construction of five superheroes with disabilities, stimulating the creative and artistic sense of the students. It is expected, with the results obtained, to contribute with a pedagogical resource that will help in the investigation of artistic and social concepts.

Keywords: Education. Comics. Representation. Superheroes. people with disabilities.

1 INTRODUÇÃO

Tamanhas são as possibilidades plásticas e intelectuais nas histórias em quadrinhos que exploram, através da valorização de ideias positivas e incentivadoras, a inspiração de múltiplas representatividades. Motivação, resiliência, honestidade, bondade, verdade, filosofia, questionamentos políticos, todos esses são conceitos acessíveis em grande parte, por causa dessas histórias. Nesse sentido, inúmeros jovens em geral são influenciados por tais ideias, beneficiando-se em sua formação como cidadão, apesar de nem todas as pessoas terem acesso às histórias em quadrinhos para se desenvolverem socialmente e intelectualmente. No entanto, esse material serve para informar e fomentar discussões e reflexões sobre diversas problemáticas e demandas sociais e políticas (MOURA, 2010).

A aparição de personagens de histórias em quadrinhos que trazem discussões sobre a diversidade e inclusão não é uma novidade. As mídias seguem os movimentos da sociedade, como nos filmes de super-heróis de cinema, onde protagonistas negros e mulheres estão cada vez mais comum. É possível, do mesmo modo, que exista uma oportunidade no momento atual, de somar mais uma vertente a essa nova roupagem de histórias, que podem ser desenvolvidas por alunos que almejam seguir carreira como animadores, dubladores, criadores de jogos e astros do futebol, etc.

Nesse sentido, o presente artigo tem o objetivo, a partir das leituras realizadas, a propor uma didática baseada na construção de super-heróis com algum tipo de comprometimento físico ou cognitivo para servir como apoio pedagógico a fim de inspirar crianças com maior representatividade e apresentar nas escolas e fazê-las entender e respeitar as diferenças entre as mais variadas pessoas, bem como fomentar o diálogo sobre a necessidade de criação de novos heróis que tenham algum tipo de comprometimento.

Toda minha relação com o universo da Arte começou com as histórias em quadrinhos e com os desenhos animados que conheci durante a minha infância. Não me recordo exatamente em que idade nasceu essa paixão, mas desde cedo me encantava em saber que as aventuras das histórias em quadrinhos eram transformadas em desenhos e filmes.

Me recordo de ler o Superboy e me interessar por seu estilo adolescente e seus questionamentos sobre honrar o legado de outro herói, o Superman, um símbolo que representava algo grandioso e poderoso, algo com o qual eu me identificava quando era criança por causa da minha relação com meu pai.

Aos 10 anos, passei a ler as histórias do meu super-herói favorito, o Homem – Aranha. O que chamava minha atenção nas histórias lidas era o personagem estar sempre refletindo sobre a vida e isso o deixaria mais próximo do comportamento de pessoas reais. Outra coisa importante sobre esse fato e que ainda me inspira nos dias de hoje é o de como, nas adversidades, o herói sempre se levanta, não importando as tragédias que o acometem, ou os próprios erros que o perseguem — ele sempre se ergue e continua.

Depois de realizar muitas produções à época da universidade, na UFRJ, e depois de formado, foi apenas ingressando no curso de especialização Saberes e Fazeres no Ensino de Educação Artística no Colégio Pedro II e pensando nas possibilidades acerca do meu trabalho de conclusão de curso, que resolvi falar sobre as estórias relacionando-as ao binômio arte-educação. Também me senti inspirado pelo fato de Clarissa (minha namorada) realizar um trabalho com bebês portadores de paralisia cerebral. Isso me fez pensar em exemplos de super-heróis que haviam me inspirado quando criança e ainda me inspiram, com suas marcantes diferenças físicas e sociais.

Com uma metodologia de caráter bibliográfico, a pesquisa se dividirá em três capítulos, sendo o segundo aquele que tratará de todo o seu desenvolvimento. Nele, do primeiro ao terceiro subtópico, discutiremos e apresentaremos alguns personagens, fanzines e quadrinhos que abordam a temática das personagens com algum tipo de especificidade com as

contribuições de Rosenberg (2019), Guia dos Quadrinhos (2007), Judão (2014); o quarto e o quinto apresentam a discussão em torno dos quadrinhos como ferramenta pedagógica, tendo base nos trabalhos de Weschenfelder et al (2018). Por fim, os últimos capítulos desta seção explicam a ideia por detrás da Liga Excedente, nossa proposta pedagógica para este trabalho.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Conhecendo alguns personagens com especificidades nos quadrinhos

Partindo do pressuposto dos Parâmetros Curriculares Nacionais e na Abordagem Triangular (Ler, Fluir e contextualizar), proposta desenvolvida no Brasil por Ana Mae Barbosa (2010), percebo que uma das possibilidades de contextualização está nos meios midiáticos com os quais os alunos têm contato. Tendo em vista que boa parte de sua cultura visual está voltada para personagens reais ou fictícios vinculados aos meios de comunicação global.

Desde sua criação, as histórias em quadrinhos já possuem um caráter questionador e crítico a ponto de abordar a diversidade, mas não faremos aqui uma análise inocente, sabemos que as HQs, além de objetos artísticos, também são um produto da cultura popular, sendo perceptível que as críticas contidas em suas jornadas e suas discussões políticas não são apenas pensamentos altruístas, mas também objetivam aumentar suas vendas gerando uma mercadoria que dialogue com uma boa parte do público leitor e assim proporcionem lucros significativos.

De acordo com o relatório mundial de deficiência do estado de São Paulo, 15% da população mundial possuem alguma especificidade (ROSENBERG, 2019). Se pensarmos que um terço pode ser leitor de quadrinhos em potencial, é preciso criar cenários e mídias adaptadas que dialoguem com esse percentual.

As editoras de quadrinhos mais famosas dos Estado Unidos, *DC Comics* e *Marvel Comics*, investiram na criação de muitos super-heróis e personagens ao longo dos anos, sendo a maioria bem famosos e uma parte considerável deles como portadores de deficiências. Porém, ainda falta diálogo e valorização desses grupos no currículo escolar, tendo em vista a necessidade de desenvolvimento da empatia e do acolhimento dos corpos no cotidiano educacional.

Creio que seja importante conhecer alguns deles. Os mesmos serão usados para o projeto como estudo de estilo e condução narrativa.

Figura 1- Oráculo



Fonte: Guia dos Quadrinhos, 2007.

A personagem Oráculo, criada por John Ostrander, Kim Yale e Luke McDonnell teve sua primeira aparição como *Batgirl* em *Detective Comics* e como Oráculo em *Suicide Squad* (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007). É o alter ego¹ de Barbara Gordon, filha do policial James Gordon que é comissário da polícia de Gotham City e ajuda o Batman em suas missões. Inicialmente, a personagem era a *Batgirl* e após ter sido baleada pelo maior inimigo do homem morcego, o Coringa, a heroína passou a combater o crime, por trás dos computadores, auxiliando outros heróis, com a identidade de Oráculo, uma espécie de vigilante internauta (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007). É importante perceber que a deficiência da personagem não está relacionada às suas habilidades, diferente de alguns outros que veremos a seguir.

Figura 2 - Doutor Meia-Noite



Fonte: Guia dos Quadrinhos, 2007.

Doutor Meia-Noite foi criado por Charles Reizenstein e Stanley Joseph Aschmeier. Teve sua primeira aparição na *All-American Comics* nos Estados Unidos (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007). Assim como vários outros personagens dos quadrinhos, Doutor Meia-Noite não tem apenas um alter ego, mas vários, pois se trata de uma linhagem, como se o seu manto passasse de herói para herói. Charles McNider, um médico que sofreu um ataque de granada no hospital em que trabalhava e passou a escrever artigos contra a violência com a ajuda de uma enfermeira, mais tarde descobriu que podia enxergar perfeitamente desde que estivesse no escuro. Charles então, criou um arsenal de bombas-blecaute que liberavam uma densa fumaça negra onde podia enxergar com clareza. Em seguida ele passou seu legado para uma de suas alunas, a doutora Beth Chapel, que também ficou cega em um acidente no hospital onde trabalhava e passou a combater o crime com a ajuda de seu mentor. Com implantes cibernéticos, a herdeira de Charles passou a enxergar somente no escuro.

Figura 3 – Capitão Marvel Jr.



Fonte: Guia dos Quadrinhos, 2007.

Capitão Marvel Jr. ou Shazam Jr. foi criado por France "Ed" Herron, Mac Raboy nos Estados Unidos, em 1941 (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007). Freddy Freeman era um garoto que estava pescando com seu avô quando ambos foram atacados pelo capitão Nazi. O resultado do ataque foi desastroso — o menino gravemente ferido e o avô morto. Na tentativa

¹ A outra personalidade de uma mesma pessoa.

de ressuscitá-lo, Billy Batson, o Capitão Marvel e Mary Marvel, recorrem ao Mago Shazam. Com todos os esforços inutilizados e para não deixar Freddy desamparado, os irmãos Marvel transferem uma parcela de seus poderes para que o menino pudesse se transformar em Capitão Marvel Jr.

Assim como Capitão Marvel, Capitão Marvel Jr. também se transforma ao gritar o nome do herói, mas quando está em sua forma humana ele permanece tetraplégico e precisa usar muletas. Levando em consideração que a revista foi lançada nos anos 40, isso foi um grande salto para a época (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007). Aparentemente esse personagem só possui sua especificidade quando não é um super-herói, então, não será um exemplo para uso do projeto, porque é importante que as especificidades não deixem de ser uma característica dos personagens quando o mesmo estiver agindo como super-herói.

Figura 4 – Cyborg



Fonte: Guia dos Quadrinhos, 2007.

Cyborg foi criado por George Pérez e Marv Wolfman em 1980 nos Estados Unidos da América (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007). O atleta Victor Stone sofreu um acidente e teve partes do seu corpo prejudicadas. Tais partes foram substituídas por partes mecânicas pelo seu pai cientista, o Dr. Silas Stone. O que importa para esse trabalho é fato do personagem ser um herói negro e que também utiliza muitas próteses, substituindo, pernas, braços, órgãos internos e parte do rosto e do cérebro. Além disso, Victor nutriu uma amizade íntima com Sarah Simms, que trabalhava com crianças deficientes, e esses pequenos tinham Victor como exemplo devido a seus moldes cibernéticos (LEGIÃO DOS HERÓIS, 2017).

Figura 5 – Aquaman



Fonte: Scarpa, 2020.

Aquaman foi criado por Mort Weisinger e Paul Norris em 1936. Em algumas histórias em quadrinhos da DC Comics, Arthur Victor já teve sua mão amputada por vilões (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007). O que é conveniente para um personagem relacionado ao oceano e que o coloca diretamente relacionado ao capitão Gancho, dos livros de Peter Pan e outros piratas também.

Fonte: Guia dos Quadrinhos, 2007.

Com sua primeira aparição em *The Uncanny X-Men, #1 (1963)* (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007) nos Estados Unidos da América e criado por Jack Kirby e Stan Lee, o Professor Charles Xavier, também conhecido como Professor X, é um dos maiores representante para pessoas com especificidades, sobretudo, quando exploram bem essa condição paraplégica. Infelizmente, nos quadrinhos, a sua deficiência já foi deixada de lado por diversas vezes, mas ainda assim, o que o torna mais legal como representante é que ele também é um dos professores mais famosos das HQs, sendo motivo de inspiração quando discute as diferenças sociais entre as pessoas. Por outro lado, seu archi-inimigo e também melhor amigo, Erick Lensherr, o vilão Magneto, possui junto a Charles uma espécie de paralelo ideológico muito semelhante ao de Martin Luther king e Malcon X, pois suas posições estão diretamente ligadas aos dois militantes pela liberdade e pelos direitos dos povos negros americanos. Este paralelismo foi criado pelo roteirista Chris Claremont, no final de 1979 e início de 1980. Enquanto Xavier e Mathin Luther King acreditam em uma sociedade onde as pessoas podem conviver com suas diferenças, Malcon X e Magneto consideravam que seu povo deveria se separar dos demais e afirmar seu território (JUDÃO, 2014).

Figura 9 - Gavião Arqueiro



Fonte: Guia dos Quadrinhos, 2007.

Gavião Arqueiro foi Criado por Don Heck e Stan Lee nos Estados Unidos da América tendo aparecido pela primeira vez em *Tales of Suspense #57 (1959)* (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007). Muitas pessoas não sabem, mas o personagem Gavião Arqueiro, Clint Barton, tem também as suas necessidades especiais. Certa vez, em uma aventura dos anos 80, o herói, em um combate com o vilão Fogo Cruzado, detonou uma de suas flechas sônicas próximo ao ouvido ficando surdo e tendo que recorrer ao aparelho de surdez e a linguagem de sinais até a saga *Heroes Reborn*, nos anos 90. Anos depois, outro vilão chamado Palhaço enfiou flechas em seus tímpanos o fazendo voltar a surdez, curiosamente essa história é contada em linguagem de sinais.

Figura 10 – Puck/Pigmeu



Fonte: Guia dos Quadrinhos, 2007.

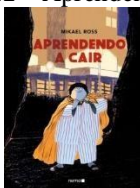
Criado nos Estados unidos por John Byrne com primeira aparição em *Alpha Flight #1 (1983)* (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007), o Pigmeu é um personagem dos quadrinhos dos

X-Men que faz parte de um grupo chamado Tropa Alfa. Seu nome é Eugene Milton Judd, um soldado caçador de recompensas que teve contato com uma lâmina mágica e acidentalmente liberou uma força maligna. Para derrotar a força, Judd drenou sua energia e passou a ter a metade de seu tamanho original, mas adquiriu junto, agilidade, força e a capacidade de não envelhecer (LEGIÃO DOS HERÓIS, 2017). Esse personagem é interessante para esta pesquisa por ter características que são geralmente vistas como fraqueza, mas que superam todo o topo de desdém quando suas habilidades são usadas.

2.2 Fanzines necessários e especiais

É importante considerarmos que além das editoras internacionais que se tornaram grandes corporações também existem linhas de quadrinhos de editoras menores e independentes que também falam sobre especificidades. A maioria esmagadora dessas publicações não possuem grandes quantidades de edições, nem super-heróis, muitas delas contam histórias cotidianas e possuem um viés autobiográfico. A seguir, veremos uma pequena seleção com algumas dessas aventuras que também servirão de modelo para a criação do material pedagógico proposto nesta pesquisa, tendo em vista a importância do aspecto humano dos super-heróis para estabelecer o paralelo fantástico com seus leitores.

Figura 11 – Aprendendo a Cair



Fonte: Página da livraria Grupo Autêntica²

Aprendendo a Cair (2020) conta histórias acerca uma vila alemã chamada Neuerkerode habitada e dirigida por pessoas com alguma deficiência mental. O personagem principal se chama Noel ele é forçado a se mudar para um local longe dessa linda cidade quando perde sua mãe de derrame, indo viver em um centro de acolhimento para pessoas com deficiência (CABANA DO LEITOR, 2020).

Figura 12 - Não era você que eu esperava



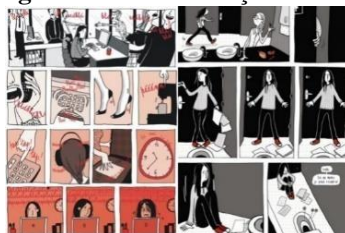
Fonte: Página da livraria Grupo Autêntica³

Não era você que eu esperava (2017) É uma história em quadrinhos autobiográfica, criada pelo quadrinista Fabien Toulmé sobre sua própria vida quando o mesmo enfrentou as dificuldades de ser pai de uma criança com Síndrome de Down passando pelos estágios da fúria, rejeição, aceitação e amor (PLANO CRÍTICO, 2018).

² Disponível em: <<https://grupoautentica.com.br/nemo/quadrinhos/aprendendo-a-cair/1874>>. Acesso em: 15/01/2022.

³ Disponível em: <<https://grupoautentica.com.br/nemo/quadrinhos/nao-era-voce-que-eu-esperava/1444>>. Acesso em 15/01/22.

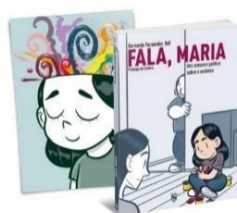
Figura 13 – A Diferença Invisível



Fonte: Página sobre crítica à fanzine *A diferença Invisível*⁴

A diferença invisível (2016) aborda a vida de uma menina chamada Marguerite, de 27 anos, que se sente diferente das demais pessoas, se incomodando muito com ruídos e falatórios de outros jovens de sua idade, e ao sair em busca de si descobre que tem o espectro autista conhecido como, síndrome de Asperger. Sua vida então se altera profundamente. (PLANO CRÍTICO, 2017).

Figura 14 – Fala Maria



Fonte: Página sobre a Conscientização do Autismo: Fala, Maria [HQ]⁵

Fala Maria (2020) Fez um grande sucesso no México, publicado pela editora Oceano, do autor Bef (Bernardo Fernández). Aqui, o autor, assim como Fabien Toulmé, também conta as suas experiências com sua filha Maria, portadora de autismo, e sua ex-esposa Rebeca. Ambos precisam lidar com a situação da criança e o resto do mundo. Dessa maneira, a revista ganha destaque pelo uso da cor azul em diversas páginas cuja cor que representa o espectro autista, uma arte espetacular, e bem falada no Brasil (FANZINE, 2019).

Todas as histórias citadas anteriormente têm em comum, além das necessidades especiais específicas dos personagens, a busca de cada um deles pelo seu lugar no mundo com a ajuda de outros ou não. Outro quesito importante a ser levantado é o de como as pessoas ao redor lidam e convivem com essas questões, de maneira que essa seja uma ferramenta fundamental ao criar novos superseres com especificidades, porque auxilia na identificação com o público em geral, tanto pessoas com deficiências aparentes quanto pessoas sem.

Figura 15 – X-Men

4 Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-a-diferenca-invisivel/>>. Acesso em 15/01/22

5 Disponível em: <<https://www.catarse.me/falamaria21>>. Acesso em 15/01/22.



Fonte: hqrock⁶

Mesmo já tendo citado alguns desses personagens em textos anteriores é importante ressaltar os *X-Men* da *Marvel Comics*, por suas histórias tratarem de vários diferentes temas, como por exemplo uma metáfora para a minoria, em especial os afro-americanos, o antissemitismo, o medo de comunistas, a discriminação e discursos de ódio contra homossexuais, mulheres, povos originários e outras minorias geralmente discriminados através da história.

Existem diversos outros personagens e questões abordadas nas histórias em quadrinhos, mas muitos leitores podem não se importar com essas sagas mais representativas, diminuindo, assim, a popularidade e o mercado de consumo de tais materiais. Contudo, é relevante que personagens que se inserem nessa temática continuem sendo criados para que esses mesmos leitores aprendam cada vez mais sobre o respeito à diversidade e representatividade de todos, não se atendo só a grupos específicos. Por isso, os *X-Men* servirão aqui como o principal referencial para a criação de super heróis com deficiência, principalmente pela ideia de grupo e sua condição de enfrentar o ódio e o preconceito, em conjunto, com outras pessoas que passam pelos mesmos problemas, podendo assim trocar experiências sobre suas particularidades, com a confiança de ter ao lado quem é igual por ser diferente, gerando a coragem para enfrentar a todo o tipo de preconceito e discriminação.

2.3 Personagens de histórias em quadrinhos com deficiência no Brasil

Também é pertinente destacar um pouco dos personagens com especificidades criados em terras brasileiras. Sim, aqui no Brasil, alguns grandes nomes se sobressaíram, inclusive na cena independente que também vem crescendo muito nos últimos anos. Conheceremos agora alguns personagens de histórias em quadrinhos portadores de necessidades especiais criados pelas maiores editoras nacionais.

Figura 16 – Personagens da Turma da Mônica portadores de Deficiência



Fonte: Jornal de notícias⁷

6 Disponível em: <<https://hqrock.com.br/2011/06/10/a-historia-dos-x-men-nos-quadrinhos/>>. Acesso em 15/01/22.

O quadrinista Mauricio de Souza também criou sua cota de personagens com especificidades, o primeiro deles foi Humberto, (deficiente auditivo, que inicialmente só se comunicava com a palavra hum) mais tarde Mauricio criou, Luca (cadeirante), Dorinha (deficiente visual), o André (autista), a Tati (Síndrome de Down). Esses personagens chegaram a ser especificados em um artigo *Personagens com Deficiência nos Quadrinhos de Mauricio de Sousa: Diversão e Respeito às Diferenças* (2020) de Michelle Silva de Matto. O personagem André, em 2003, surgiu a partir de uma parceria entre o Instituto Mauricio de Souza e a Associação dos Amigos do Autista (AMA).

O artigo também é significativo para essa pesquisa, uma vez que demonstra a criação de cada personagem com um carinho especial. Um dos personagens mais chamativos é a menina Dorinha, cega, mas capaz de reconhecer os amigos com precisão, por possuir seus demais sentidos muito apurados. Não bastando a delicadeza em sua construção, a personagem ainda possui um cachorro de nome Radar, um labrador que atua como bichinho de estimação e cão guia da menina (VASCONSELOS, 2014).

Figura 17 – Menino Maluquinho Chico e as Marias



Fonte: Página da UOL⁸

O Menino Maluquinho criado por Ziraldo recentemente também ganhou um amiguinho com Síndrome de Down, o personagem Chico. Ele é um dos principais modelos a serem seguidos para a criação de materiais pedagógicos neste trabalho, porque se trata de uma cartilha criada para ser distribuída em escolas. Esta é uma iniciativa da Ong *Nosso Olhar*, dirigida por Thaissa Alvarenga, junto a *Ziraldo Produções*. Ela também é colunista do *Papo de Mãe* e publicitária. Os personagens, inclusive, são baseados em seus filhos, pois a publicitária resolveu se tornar uma ativista pelos direitos de pessoas com especificidades quando descobriu ainda na gravidez que seu filho Francisco era portador de Síndrome de Down, criando a *Nosso Olhar*, uma rede de informações e troca de ideias sobre inclusão.

Um dos principais objetivos de Thaissa é que a obra seja utilizada em escolas como um material que ajude na conscientização da necessidade da educação inclusiva. No momento, a ONG *Nosso Olhar* procura apoiadores para fazer versões acessíveis das cartilhas produzidas em parceria com Ziraldo. A ideia é que elas sejam distribuídas também em braille. Além deste material, a organização tem vários projetos relacionados com conteúdo de mídia, como o programa *Inclua Mundo*, disponível no Canal do Papo de Mãe no Youtube. Todos esses elementos são referências extremas na criação de personagens com deficiência (PEREIRA, 2021).

Depois de analisar todas essas criações populares, continuei procurando por super-heróis com necessidades especiais que são tratados com preconceito mais intenso como

7 Disponível em: <<https://www.sembarreiras.jor.br/2014/07/03/turma-da-monica-possui-personagens-com-deficiencias/>>. Acesso em 15/01/22.

8 Disponível em: <<https://papodema.uol.com.br/noticias/menino-maluquinho-de-ziraldo-agora-tem-amiguinho-com-sindrome-de-down.html>>. Acesso em 15/01/22

Síndrome de Down, por exemplo. Principalmente porque senti receio de que o projeto viesse a aparentar ter a intenção de “reinventar a roda”, por isso pesquisei um personagem que tivesse exatamente essa especificidade, tanto para estudo e inspiração, quanto para fins demonstrativos de que a intenção aqui é criar mais materiais desse tipo e não inventar algo inédito.

Figura 18 – Superb (Soberbo)



Fonte: Blog sobre invisibilidade social das pessoas com deficiência⁹

Assim eu encontrei mais de um personagem portador de Síndrome de Down, mas escolhi colocar aqui a revista *Superb*, que foi citada em reportagem pelo *Hollywood Reporter* como o primeiro super-herói com Síndrome de Down já criado. A história apresenta Jonah e uma amiga que possuem necessidades especiais/específicas e descobre que tem superpoderes. A questão que será tratada aqui é como lidar com esses dons e com a deficiência. O personagem foi criado por uma parceria entre *Lion Forge Comics* e a Sociedade Nacional de Síndrome de Down Americana, de acordo com a matéria, a primeira edição foi distribuída nas lojas do Estados Unidos em julho de 2017, a equipe criativa envolvida já é famosa por títulos populares da *Marvel* e *DC Comics*, David F. Walker (*Marvel's Nighthawk*, *Luke Cage*) e Sheena C. Howard (autora do premiado *Black Comics: Politics of Race and Representation*), escrevendo e Ray-Anthony Height, Le Beau L. Underwood e Veronica Gandini como artistas (HOLLYWOOD REPORTER, 2017). O fato de esses personagens terem que lidar com os poderes e a especificidade ao mesmo tempo, é o que torna a revista uma inspiração para a criação dos super-heróis com necessidades especiais.

2.4 História em quadrinhos — uma busca filosófica?

A filosofia do pesquisador de mitologias Joseph Campbell em *O Poder do Mito* (1990) foi a grande motivadora para a criação de histórias e personagens da *Liga Excedente*. Podemos compreender muito de seu pensamento a partir dessas entrevistas de Bill Moyers ao autor, realizadas em 1985 e 1986, no Rancho Skywalker e no Museu de História Natural de Nova Iorque, respectivamente.

Ao ser questionado por Moyers sobre os mitos e a relação com a vida, Campbell destaca que existem vastas histórias de heróis porque é sobre isso que vale a pena escrever —

⁹ Disponível em: <<http://www.incluo.com.br/blog/super-heroi-personagem-com-sindrome-de-down/>>. Acesso em 15/01/22.

peças que realizaram algo sobrenatural ou dão a própria vida por uma causa (CAMPBELL, 1990). A citação de Campbell coaduna com outra em que a busca por um sentido para a vida relaciona-se com uma experiência subjetiva especial. Logo, podemos entender a experiência de escrever algo que vale a pena como a mesma de se sentir vivo:

Dizem que o que procuramos é um sentido para a vida. Não penso que seja assim. Penso que o que estamos procurando é uma experiência de estar vivos, de modo que nossas experiências de vida, no plano puramente físico, tenham ressonância no interior do nosso ser e da nossa realidade mais íntimos, de modo que realmente sintamos o enlevo de estar vivo (CAMPBELL, 1990, p. 5).

Campbell também cita Otto Rank que, segundo o pesquisador, o próprio ato de nascer já torna toda pessoa um herói por sair do útero seguro cercado pela água da vida e se dirigir para a luz da vida a ser vivida, podendo esta ser muito dura (RANK, 1922 apud CAMPBELL, 1990, p. 138).

Mais à frente, Campbell ressalta, ainda em conformidade com Rank, que a própria comunidade deveria respeitar a todos os que nascem em meio a ela, simplesmente por nascerem. Esse pensamento se aplica na criação de heróis com deficiência, porque a sociedade deve respeito a qualquer ser humano vivo, uma vez que a partir do momento em que surgimos no mundo passamos a ser parte do nosso meio, não como superiores, mas sim como iguais e a igualdade de direitos é o que as pessoas com deficiência buscam. Ainda na entrevista descobrimos que a sociedade precisa de um herói por ter necessidade de símbolos poderosos que reúnam em si todas as intenções particulares de cada pessoa, para assim seguirem em sociedade juntos (CAMPBELL, 1990).

Dessa forma, os heróis podem trazer desenvolvimento para as pessoas mesmo que sejam histórias fantasiosas, pois cada história deva ser direcionada para a idade certa contendo a lição mitológica de que cada fase da vida precisa. Por isso, as histórias em quadrinhos, os filmes e livros são elementos tão importantes para o desenvolvimento das pessoas (CAMPBELL, 1990).

Para a criação desse projeto, um dos apontamentos mais significativos de Campbell usados aqui é que os mitos têm o poder de estimular o crescimento e o autoconhecimento em quem tem contato com eles, explorando e destruindo os sentimentos sombrios dentro de si e percebendo sua própria força, podendo assim não salvar o mundo, mas salvar a si mesmo e salvando a si mesmo, salvar o mundo (CAMPBELL, 1990).

2.4 A discussão

Há uma discussão intelectual e de pesquisa humana a ser considerada, a fim de validar o projeto levando em consideração a sua estrutura pedagógica e a eficiência dentro do âmbito educacional. Faz-se necessário ainda, reunir discussões e pensamentos escritos para o aprofundamento das análises. Nesse sentido, dois artigos foram utilizados para endossar não somente o uso das histórias em quadrinhos, mas também o uso dos super-heróis que são a parte específica deste trabalho.

O primeiro é o *Super heróis como Recurso para Promoção de Resiliência em crianças e adolescentes de Gelson Vanderlei Weschenfelder, ChisFradkin, Maria Angea Mattar Yunes* (2018), que fala sobre o fato de que vários profissionais da área de saúde buscam soluções para os males causados à mente das crianças e adolescentes em situações de risco. Percebe-se que jovens que passam por traumas na infância estão mais sujeitos a apresentar comportamentos com consequências negativas, na vida adulta (KEYES *et al.*, 2013; LEBMAN *et al.*, 2013; REIS, 2013; SHIN, 2005; THOMPSON; AUSLANDER, 2011).

O estudo analisa 20 super-heróis que, assim como essas crianças, passaram por situações psicossociais difíceis como abandono dos pais, bullying, violência doméstica,

investigando como esses personagens podem apresentar potencial para ser utilizado em intervenções psicoeducacionais e colaborando na criação de projetos para a promoção da resiliência. Utiliza-se na pesquisa um método que consiste em comparar crianças e adolescentes em situações de vulnerabilidade e super-heróis em situação que os pesquisadores chamam de fase pré-capa/pré-máscara, que seria o período da vida com momentos difíceis vividos por esses mesmos heróis mais famosos das editoras *Marvel* e *D.C. Comics* (BEATTY *et al.*, 2009; FORBECK, 2015).

O segundo estudo é o artigo científico *Entre Roy Lichtenstein e Stan Lee: diálogos com a arte e os quadrinhos por uma educação sensível* (2019) de Mariana Araújo Soares, Daniel Lucas S. Silva e Margarete Sacht Góes. Esse texto utiliza a leitura de imagens e textos, refletindo o uso destes recursos dentro do campo da arte. Esse trabalho foi pensado a partir das obras de Roy Lichtenstein e das histórias em quadrinhos criadas por Stan Lee usadas como ferramenta para o desenvolvimento do grafismo infantil, questionando a sensibilidade de cada um sobre as diferenças subjetivas e físicas que nos tornam únicos.

Além dessa exposição, estabelecia-se um debate com os alunos sobre os heróis que existem na sociedade e sobre as diferenças entre as pessoas e o que elas acham desses conteúdos. Após os debates, eram oferecidos materiais para os educandos conseguissem criar seus próprios super-heróis, tendo como pano de fundo as questões de diversidade e necessidades do mundo atual. Em seguida, os participantes se vestiam daqueles super-heróis criados, sendo fotografados para a composição de um cartão-postal que posteriormente era enviado às suas famílias.

Considerando as criações artísticas feitas e ou consumidas por crianças como modelos artísticos próximos à Arte Moderna, o artigo utiliza as histórias de Stan Lee por ele ter criado heróis que têm problemas comuns, vividos pela maioria das pessoas e também a produção das crianças acima do produto final (OSTETTO, 2011).

2.7 Mãos à Obra!

A partir daqui vamos propor uma atividade para ensinar sobre o respeito à diversidade, trazendo super-heróis com especificidades. De acordo com Cavalcanti (1970), as construções do artista Roy Lichtenstein são uma ressignificação que chamam atenção para os super-heróis das histórias em quadrinhos atuais como as obras de arte que buscavam representar deuses e semideuses no passado e pessoas dotadas de virtuosidade, tendo essas criações fantásticas como um modo de lidar com o mundo real e com os mistérios da vida que não explicamos (CAVALCANTI, 1970). Nesse sentido, seriam as especificidades e necessidades especiais das pessoas, questões da vida adulta e também de nossa infância que não explicamos? A pergunta feita foi um norte para que fosse elaborado um conteúdo baseado em um grupo de super-heróis com poderes e ainda sim com necessidades especiais.

2.8 O Nome Liga Excedente

A criação do nome Liga Excedente é inspirada no desenho animado baseados em personagens de histórias em quadrinhos da editora *DC comics A Liga da Justiça sem Limites* (2001) o nome “Liga” remete aos super-heróis considerados os mais clássicos dos quadrinhos criados pela editora. O termo Excedente, está relacionado a se tratarem de pessoas com deficiência que são de tratadas, como se estivessem deixadas de lado e não fossem necessárias a sociedade, mas ainda tentando resgatar o termo Excedente como um apontamento para a singularidade desses personagens e de cada pessoa, porque o termo significa aquilo que pode transpassar, portanto, *Liga Excedente*.

2.9 Os personagens

Cada um dos personagens da Liga Excedente possui uma história que o precede e um desenho de design e são criados com características especiais para ajudar a todos que com eles tiverem contato a aprenderem sobre o respeito ao próximo e a si mesmo. Vamos conhecê-los a seguir.

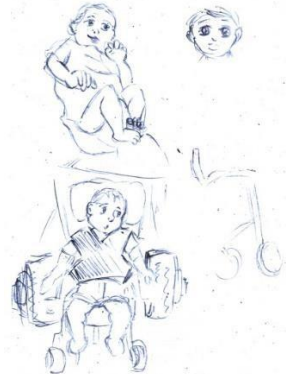
Figura 19 – Mãe Águia



Fonte: Suzano, 2022.

A primeira personagem reflete o aspecto materno. São mães que cuidam de seus filhos com especificidades e que precisam estar sempre preparadas. Assim a base conceitual teve origem no personagem Batman que não tem poderes e, sempre precisar estar com todos os seus equipamentos, para combater o mal e salvar as pessoas. O fato de o personagem ter um animal como símbolo também foi adaptado diretamente. A Águia surge como o animal para simbolizá-la porque não poderia ser um animal associado a algo sombrio como os morcegos. Assim, pesquisei por outras mães do reino animal, como o elefante, o orangotango e outros, mas a águia me pareceu mais propício para trabalhar a questão de que mesmo os filhos tendo especificidades, eles devem ser criados para o mundo e seria um bom paradigma de roteiro a personagem ter que lidar com o fato de que seus filhos terão de crescer em algum momento. A história da Mãe Águia é que ela está sempre preparada e é mãe de uma criança, um Bebe com paralisia cerebral que possui poderes mentais.

Figura 20 – IcSac



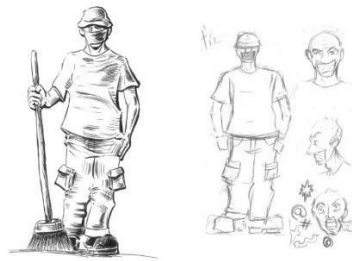
Fonte: Suzano, 2022.

IcSac é um super-herói, inspirado em Isaac, que é um personagem do antigo testamento da bíblia cristã. Nosso IcSac tem influência direta do personagem Groot de

Guardiões da Galáxia que só se expressa utilizando as mesmas três palavras “Eu sou Groot” o personagem também é baseado no inimigo do Homem-Aranha, o “Senhor Negativo”, que possui a capacidade de negatizar as pessoas com quem tem contato, as deixando perigosas, agressivas e as escravizando, mas no caso de IcSac, foi pensado um poder oposto, positivo, então seus poderes são, deixar as pessoas perto dele felizes, o personagem ainda conta com o poder de telecinese, não pareceu uma boa ideia colocar telepatia, para não retirar o fator da fala através de códigos e grunhidos, que é o mais comum a pessoas com essa especificidade em seu tipo mais agravante de limitações do movimento. IcIsac é filho da Personagem Mãe Águia.

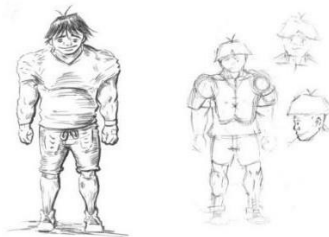
O Senhor Sutil é um personagem com síndrome de tourette e seu poder é que seus palavrões se tornam físicos, como desenhos vivos semelhantes as onomatopeias de quadrinhos, podendo ser utilizados para atacar possíveis inimigos. O personagem senhor sutil também é baseado em Scott Summers dos *X-Men*, o mutante Ciclope, que usa óculos com lentes de rubídio para que seu poder de soltar raio laser dos olhos não destrua a cidade, então o senhor Sutil terá sempre uma silvertape em volta da boca forçando-o a aprender linguagem de sinais e ser mudo, até que ele retire a fita e use seus poderes, nesse meio tempo ele tem muitos tiques nervosos mas ainda sim é um dos adultos que tem que cuidar da Liga Excedente e ser responsável.

Figura 21 – Sr. Sutil



Fonte: Suzano, 2022.

Figura 23 – Touch Down Touch Up

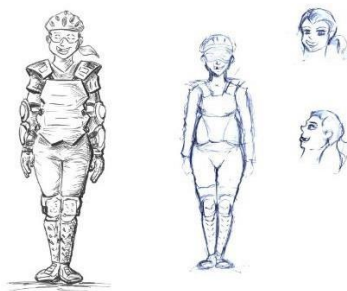


Fonte: Suzano, 2022.

Touch Down Touch Up possui Síndrome de Down e é uma criança abandonada em um orfanato que possui super força. Baseado no Hulk e no personagem do anime *One Punch Man* a ideia é que o personagem tenha força absurda, e que muitas vezes atraia o pensamento dos outros de que não é inteligente, mas tem o corpo atarracado e robusto, é extremamente gentil e tem muitas características de criança, sempre cheirando flores. Uma vez que o nome da especificidade é Síndrome de Down surgiu a preocupação de o nome do personagem soar preconceituoso, mas o Touchdown do futebol americano é sempre um motivo para alegria e comemoração, dentro desse estilo atarracado percebemos que o personagem pode ter um

visual como o de um jogador de futebol americano para compor seu traje de herói. O *TouchUp* do nome sugere nesse personagem, o seu lado mais positivo.

Figura 24 – Hiperatividade ou hiperativa



Fonte: Suzano, 2022.

Hiperatividade ou hiperativa, foi um personagem fácil de criar. Personagens velocistas são adorados por todos no mundo, mas geralmente nas histórias do Flash e do Sonic, eles podem parar as vezes e curtir a vida, não é o caso dessa personagem, apesar de ser super-rápida, muitas vezes ela não controla isso, e tem todos os problemas que são adquiridos com a especificidade da hiperatividade e da ansiedade, como a necessidade de tomar remédios para dormir e de não conseguir ficar quieta em momentos em que a calma é necessária.

2.10 Aplicação dos personagens

Como esses personagens deverão ser usados nas escolas, a ideia é demonstrá-los em slides, revelando como as pessoas podem conviver com as diferenças. Além disso, também é interessante conseguir todos os materiais citados nesta reflexão sobre personagens específicos e ou em situação cotidiana, mas com questões abordadas sobre a diversidade e propor aos alunos uma atividade onde os mesmos criem seus próprios super heróis. Para isso o ideal seria criar uma proposta através de um bimestre do ano letivo dividido em 3 momentos.

3 METODOLOGIA

1. Realizar uma apresentação de slides demonstrando super-heróis como símbolo de valores positivos, superação, e respeito a diversidade, demonstrar a criação de histórias de super-heróis e exemplificar heróis com especificidades e histórias em quadrinhos com personagens comuns portadores de necessidades especiais;
2. Apresentar os desenhos de atos conceituais da Liga Excedente e conversar sobre esses personagens que ainda não possuem suas aventuras, propondo a imaginação para a construção de histórias: como eles se conheceram, por que trabalham juntos, contra o que eles lutam, pelo que lutam;

3. No terceiro momento, propor que os participantes criem, além de histórias, mais personagens que interajam com a Liga Excedente; dividir os participantes em dupla; entregar materiais para que os mesmos desenhem em 2 folhas de papel 40kg suas silhuetas e depois, utilizando as mesmas como base criem seus próprios personagens através de sua própria impressão gráfica;
4. Realizar uma exposição com as criações desses alunos aberta à visita dos pais. Com esses prontos trabalhados poderemos verificar a aceitação das diferenças físicas e culturais de cada pessoa enquanto a aceitação das mesmas e promoção do respeito a essa mesma diversidade.

3.1 Materiais

Folhas de papel 40 kg;
Lápis Grafite;
Fita Durex Transparente;
Giz de cera.

A ideia deste trabalho é que, inspirado pelos heróis que já são conhecidos, e com base nos novos designers de personagens, os alunos possam se permitir fazer suas próprias criações. A partir da investigação sobre como os heróis afetam os alunos, poder-se-á alcançar um parâmetro para analisar a necessidade desses seres na vida dos estudantes, bem como estes podem ajudá-los no ensino das artes e das demais disciplinas, uma vez que essa importância seja comprovada. Assim, há a possibilidade de explorar a criatividade, o poder de expressão e a empatia das jovens mentes, propondo a criação de heróis melhores e que contemplem a todos. Espera-se, como resultados de uma futura pesquisa, pondo em prática esta proposta pedagógica, a interação entre disciplinas para a execução dos processos de artísticos. Nesse sentido, tal ferramenta auxiliará a criar um recurso didático que ajudará na investigação dos conceitos tanto de arte conceitual quanto pesquisa de convívio e interação social.

4 CONCLUSÕES

Conclui-se, a partir das análises realizadas, que os heróis são vitalmente importantes na evolução mental e espiritual das pessoas e sua passagem da fase infanto-juvenil para a vida adulta. Além da possibilidade de discutir temas da atualidade, é certo afirmar que as revistas em quadrinhos podem ser usadas como ferramentas para a promulgação da resiliência, respeito à diversidade e inspiração de igualdade de direitos. Ao longo da pesquisa, foi perceptível o processo o qual as fanzines atravessam a fim de trazer personagens com necessidades especiais e como esse assunto delicado pode ser tratado com muito respeito e maestria. Nesse contexto, lançando mão das pesquisas e experiências pedagógicas de grupos de pesquisadores, nesse artigo, pude propor um projeto pedagógico para a criação e utilização de personagens com especificidades chamado de *Liga Excedente*, no qual, Joseph Campbell foi autor essencial. Sem seus pensamentos sobre mitos e como as histórias de heróis inspiram as pessoas a encontrarem sua força interior, essa elaboração utilizando os quadrinhos como formas de representação, seria praticamente impossível.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. & CUNHA, Fernanda Pereira. **A abordagem triangular no ensino das artes visuais e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

CAMATARI, Fábio. FANZINE.COM.BR. Disponível em: <https://fanzine.com.br/habla-maria-uma-graphic-novel-sobre-o-autismo/>. Acesso em: 05 Abr. 2019.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

CAMPBELL, Joseph, 1904-1987. **O poder do mito** / Joseph Campbell, com Bill Moyers; org. por Betty Sue Flowers; tradução de Carlos Felipe Moisés. -São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAVALCANTI, Bruno. CRÍTICA | NÃO ERA VOCÊ QUE EU ESPERAVA. **Plano Crítico**, 2018. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-nao-era-voce-que-eu-esperava/#:~:text=N%C3%A3o%20Era%20Voc%C3%AA%20Que%20Eu%20Esperava%20C3%A9%2C%20em%20seu%20cerne,%C3%A9%20o%20fim%20do%20mundo>>. Acesso em 25. fev. 2022.

CAVALCANTI, Bruno. **Crítica a Diferença Invisível**. Plano Crítico. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-a-diferenca-invisivel/#:~:text=O%20enredo%20C3%A9%20por%20vezes,quest%C3%A3o%20dentro%20do%20pr%C3%B3prio%20enredo>>. Acesso em: 25 fev. 2022.

CAVALCANTE, Carlos. **História das Artes**. 2ª edição Civilização Brasileira. 1970.

GONTIJO, Leonardo. **Super herói – Personagem com Síndrome de Down**, 2021. Disponível em: <<http://www.incluo.com.br/blog/super-heroi-personagem-com-sindrome-de-down/>>. Acesso em: 02 mar. 2022.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Aquaman**, Personagens, 2007. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/aquaman-\(arthur-curry-orin\)/76](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/aquaman-(arthur-curry-orin)/76). Acesso em: 15 Jan. 2022.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Capitão Marvel Jr**. Personagens, 2007. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/capitao-marvel-jr-\(freddy-freeman\)/479](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/capitao-marvel-jr-(freddy-freeman)/479). Acesso em: 15 jan. 2022.

GUIA DOS QUADRINHOS, **Chefe**, Personagens, 2007. Disponível em [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/chefe-\(dr-niles-caulder\)/2290](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/chefe-(dr-niles-caulder)/2290). Acesso em: 15 Jan. 2022.

GUIA DOS QUADRINHOS, **Cyborg**, Personagens, 2007. Disponível em [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/cyborg-\(victor-vic-stone\)/992](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/cyborg-(victor-vic-stone)/992) . Acesso em 15. Jan. 2022.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Demolidor**, Personagens, 2007. Disponível em [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/demolidor-\(matthew-matt-michael-murdock\)/40](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/demolidor-(matthew-matt-michael-murdock)/40). Acesso em: 15 jan. 2022

GUIA DOS QUADRINHOS. **Doutor Meia-Noite I**. Personagens, 2007. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/doutor-meia-noite-i-\(charles-mcnider\)/1253](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/doutor-meia-noite-i-(charles-mcnider)/1253). Acesso em: 15 jan. 2022.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Gavião Arqueiro**, Personagens, 2007. Disponível em [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/gaviao-arqueiro-\(clinton-clint-francis-barton\)/189](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/gaviao-arqueiro-(clinton-clint-francis-barton)/189). Acesso em: 15 jan. 2022.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Oráculo**. Personagens, 2007. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/oraculo-\(barbara-gordon\)/485](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/oraculo-(barbara-gordon)/485). Acesso em: 15 jan. 2022.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Pigmeu**, Personagens, 2007. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/pigmeu-\(eugene-milton-judd\)/754](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/pigmeu-(eugene-milton-judd)/754). Acesso em: 15 jan. 2022

GUIA DOS QUADRINHOS. **Professor X**, Personagens, 2007. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/professor-x-\(charles-francis-xavier\)/53](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/professor-x-(charles-francis-xavier)/53). Acesso em: 15 jan. 2022

JUDÃO, **O Preconceito Marthin Luther King Malcon X e os X-Men**, 2014. Disponível em: <https://judao.com.br/o-preconceito-martin-luther-king-malcolm-x-e-os-x-men/>. Acesso em: 17 mar. 2022.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000a, vol. IX/1.

LAMIE, **Colaboradores** – Disponível em: <https://www.lamie.eba.ufrj.br/colaboradores/>. Acesso em: 08 mar. 2022.

LIMA, Mylla Martins de. **Aprendendo a Cair**. Cabana do Leitor. (16 set. 2022). Disponível em: <https://cabanadoleitor.com.br/resenha-aprendendo-a-cair/>. Acesso em: 25 fev. 2022.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo, Makron Books: 1995.

MCMILLIAN, Graeme, HOLLYWOODREPÖRTER. **Primeira série de quadrinhos estrelando super-herói com Síndrome de Down estreando com 'Superb' (exclusivo)**, 2017. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/down-syndrome-superhero-debuts-superb-1000528/>. Acesso em: 08 mar. 2022.

MOURA, Ana Paula Silva. **Crítica Social nas Histórias em Quadrinhos: As potencialidades da Comunicação de Massa como objeto de estudo do Design Gráfico**, Trabalho de Conclusão de curso. Rio Grande do Sul, 2010.

PAULA, Marcus Vinícius de/ARAÚJO/, Roberta de Souza/ OVIDIO, João Paulo. **Teoria em Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Rio Book's. 2016.

PEREIRA, Raphael. **Menino Maluquinho, de Ziraldo, agora tem amiguinho com Síndrome de Down**, 2021. Disponível em: <https://papodema.uol.com.br/noticias/menino-maluquinho-de-ziraldo-agora-tem-amiguinho-com-sindrome-de-down.html>. Acesso em: 15 jan. 2022

ROSENBERG, Samara. **Mais de 20% da população brasileira tem algum tipo de deficiência**, 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/pr/parana/especial-publicitario/crea-pr/engenharias-geociencias-e-voce/noticia/2019/11/29/mais-de-20percent-da-populacao-brasileira-tem-algum-tipo-de-deficiencia.ghtml>. Acesso em: 22 fev. 2022.

SCARPA, Sergio. **Revelado novo visual do Aquaman nos quadrinhos da DC**, 2020. Disponível em: <https://spinoff.com.br/revelado-novo-visual-do-aquaman-nos-quadrinhos-da-dc/>. Acesso em: 15 jan. 2022.

SOARES, Mariana Araújo; SILVA, Daniel Lucas S.; GÓES, Margarete Sacht. Entre Roy **Lichtenstein e Stan Lee**: diálogos com a arte e os Quadrinhos por uma educação sensível. Pró-Discendente, v. 2, n. 1, 2019.

SUZANO, Douglas do Nascimento. **LIGA EXCEDENTE**: Representatividade de pessoas com deficiência nas histórias em quadrinhos. 2022. 34p. Trabalho de conclusão de curso - COLÉGIO PEDRO II, Rio de Janeiro, 2022.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Paulo (orgs.). **Muito além dos quadrinhos**: análises e reflexões sobre a 9ª. arte. São Paulo: Devir, 2009. p. 85-102.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; FRADKIN, Chris; YUNES, Maria Ângela Mattar. Super-heróis como **Recursos para Promoção de Resiliência em Crianças e Adolescentes**. Psicologia: Teoria e Pesquisa, v. 33, 2018.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - imagem de Barbara Gordon agindo como a vigilante Oráculo disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/oraculo-\(barbara-gordon\)/485](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/oraculo-(barbara-gordon)/485). Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 2 – Imagem do Super Herói Doutor Meia Noite da DC comics. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/doutor-meia-noite-i-\(charles-mcnider\)/1253](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/doutor-meia-noite-i-(charles-mcnider)/1253). Acesso em 15 jan. 2022.

Figura 3 – Imagem do Super herói, Capitão Marvel Jr., da editora DC comics. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/capitao-marvel-jr-\(freddy-freeman\)/479](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/capitao-marvel-jr-(freddy-freeman)/479). Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 4 – Imagem do personagem Cyborg, criado pela editora DC comics, disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/cyborg-\(victor-vic-stone\)/992](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/cyborg-(victor-vic-stone)/992). Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 5 - Imagem do Super herói Aquaman, com gancho no lugar da mão. Disponível em Sergio Scarpa <https://spinoff.com.br/revelado-novo-visual-do-aquaman-nos-quadrinhos-da-dc/>. Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 6 – Imagem do Personagem Chefe, Lider da Patrulha do Destino, grupo de série de histórias em quadrinhos criadas pela editora DC comics. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/chefe-\(dr-niles-caulder\)/2290](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/chefe-(dr-niles-caulder)/2290). Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 7 – Imagem do Super herói demolidor, criado pela editora Marvel comics. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/demolidor-\(matthew-matt-michael-murdock\)/40](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/demolidor-(matthew-matt-michael-murdock)/40). Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 8 – Imagem do Super Herói Professor X Fundador do Grupo de super heróis X-Men, criados pela editora Marvel Comics. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/professor-x-\(charles-francis-xavier\)/53](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/professor-x-(charles-francis-xavier)/53). Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 9 – Imagem do Super herói Gavião Arqueiro. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/gaviao-arqueiro-\(clinton-clint-francis-barton\)/189](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/gaviao-arqueiro-(clinton-clint-francis-barton)/189). Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 10 – imagem do personagem Pigmeu. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/pigmeu-\(eugene-milton-judd\)/754](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/pigmeu-(eugene-milton-judd)/754). Disponível em: 15 jan. 2022.

Figura 11 - Imagem da capa da Revista em quadrinhos Aprendendo a Cair. Disponível em: <https://grupoautentica.com.br/nemo/quadrinhos/aprendendo-a-cair/1874> Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 12 – Imagem dos personagens principais da revista em quadrinhos *Não era você que eu esperava*. O autor da história amamenta seu filho com uma mamadeira. Disponível em <https://grupoautentica.com.br/nemo/quadrinhos/nao-era-voce-que-eu-esperava/1444>. Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 13 - Imagens do conteúdo interno da história em quadrinhos A diferença Invisível. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-a-diferenca-invisivel/>. Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 14 – Imagem de capa e poster da história em quadrinhos Fala Maria. Disponível em: <https://www.catarse.me/falamaria21>. Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 15 - Imagem dos personagens de *X-Men* em formação clássica. Disponível em: <https://hqrock.com.br/2011/06/10/a-historia-dos-x-men-nos-quadrinhos/>. Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 16 - Imagens de personagens das histórias em quadrinhos da Turma da Mônica que possuem necessidades especiais criados por Maurício de Souza. Disponível em: <https://www.sembarreiras.jor.br/2014/07/03/turma-da-monica-possui-personagens-com-deficiencias/>. Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 17 - Imagens dos personagens Menino Maluquinho, Chico e As Marias. Disponível em: <https://papodema.uol.com.br/noticias/menino-maluquinho-de-ziraldo-agora-tem-amiguinho-com-sindrome-de-down.html>. Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 18 - Imagem da Revista em quadrinhos Superb Disponível em: <http://www.incluo.com.br/blog/super-heroi-personagem-com-sindrome-de-down/>. Acesso em 02 mar 22.

Figura 19 – Mãe Águia, Estudo de personagem. Suzano, 2022.

Figura 20 – IcSac, Estudo de personagem. Suzano, 2022.

Figura 21 – Sr. Sutil, Estudo de personagem. Suzano, 2022.

Figura 22 – Touch Down Touch Up, Estudo de personagem. Suzano, 2022.

Figura 23 – Hiperatividade ou hiperativa, Estudo de personagem. Suzano, 2022.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus a quem credito por criar tudo e dar a todos os dons necessários à busca da Felicidade plena, ainda que a vida torne isso um pouco mais difícil para uns do que para outros.

A meus amigos Áquila Caetano, Willian Florêncio, Lucas Becker e Adilson Jr. Por conselhos e ideias que me ajudaram a firmar os pés no caminho desta jornada.

A Toda a Turma do curso de especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais do ano de 2022 do colégio Pedro II. Com companheirismo sustentamo-nos uns aos outros, sobretudo, nos momentos mais difíceis.

A Minha Mãe que me apoia sempre em todas as minhas jornadas em busca por conhecimento.

A Senhorita Clarissa Monteiro, minha fonte de inspiração para a criação de novos seres, novos mundos, e na tentativa de melhorar a cada dia uma peça de cada vez, minha fita que tem me guiado pelo labirinto da vida.

Aos Professores do Curso por proporcionarem a mim e a todos os alunos que terei ao longo da vida um pouco mais de conhecimento e armas na luta contra o preconceito e a ignorância.