QUADRINHOS E TRANSDISCIPLINARIDADE

COMIC'S AND TRANSDISCIPLINARITY

Leonardo Ribeiro da Silva

Resumo: O presente artigo tem como objetivo realizar uma explanação sobre a produção artística dos quadrinhos e sua complexidade, que passa da consideração de um mero produto da indústria cultural e objeto de entretenimento para se tornar objeto de pesquisa das mais diversas áreas, com um papel educador, e, muitas vezes, transformador da realidade, abordando temas de amplo significado e relevância social, cultural, geográfica e política. Histórias e narrativas que passam tanto pelas pequenas mãos das crianças, quanto pelas mãos de adultos. Um mundo no qual a imaginação não possui limites e a fantasia imita a realidade em que estamos inseridos, nos mostrando o quanto ainda precisamos aprender uns com os outros sobre nosso grande universo das práticas culturais.

Palavras chave: Transdisciplinar; Histórias em Quadrinhos; Ensino

Abstract: This article aims to provide an explanation of the artistic production of comics and its complexity, which goes from considering a mere product of the cultural industry and an object of entertainment to becoming an object of research in the most diverse areas, with an educating role, and often transforming reality, addressing issues of broad meaning and social relevance, cultural, geographic and political relevance. Stories and narratives that pass both through the small hands of children and through the hands of adults. A world in which imagination has no limits and fantasy imitates the reality in which we live, showing us how much we still need to learn from each other about our vast universe of cultural practices.

Keywords: Transdisciplinary; Comics; Teaching

APRESENTAÇÃO: A 9ª ARTE

As Histórias em Quadrinhos (HQs), também conhecidas por Banda Desenhada (BD), ou popularmente chamado de gibis, são um tipo de meio de comunicação de massas, que surge no final do século XIX para o início do século XX. Consideradas a 9ª Arte, as HQs vêm sofrendo grandes transformações com o passar dos anos, deixando de ser produto de entretenimento, para ser objeto de discussões aprofundadas e elaboradas. Para entendermos tais mudanças, precisamos partir do início, desvendar as primeiras páginas dessa bela arte, o que as torna tão únicas, suas belezas,

equívocos, inovações e perspectivas/ideologias. Discorreremos brevemente sobre as técnicas que compõe uma HQ, técnicas essas que também se modificaram ao longo do tempo, e seus impactos na vida de crianças, jovens e adultos, na economia e nas transformações sociais que ocorrem diariamente em nossa sociedade. Um estudo onde nada é coincidência, tudo é referência e baseado em um plano onde tudo e todos são mais complexos que possamos imaginar.

As primeiras HQs não possuíam outro gênero a não ser o de humor, por isso o nome em inglês estadunidense "comics", que quer dizer cômico, ou engraçado. Suas narrativas, não possuíam várias páginas como conhecemos hoje, as histórias eram contadas brevemente em tirinhas de jornais, e não possuíam nenhuma continuidade. Nesse período, talvez mais que qualquer outro, o modelo "padrão" o que podemos chamar aqui de uma má "ideologia" de vida da época reinava sobre as tirinhas de jornais, era normal ver narrativas repletas de racismo, machismo e outras formas de preconceitos nas histórias em quadrinhos, um exemplo clássico são as histórias da tirinha ou quadrinho de "Yellow Kid" do ano de 1895, considerada a primeira história em quadrinhos, que mostrava um dos personagens coadjuvantes que era negro, como sendo um personagem de pouca inteligência, de atitudes "engraçadas", aspecto desajeitado e desengonçado. (WESCHENFELDER, 2013)

Nada de novo para a época (e que nada iria mudar durante os 75 anos seguintes), durante os quais os consumidores adquiriam o produto como mero entretenimento ou para satisfazer o riso, podemos encontrar elementos desse uso das HQs em Chinen (2009, p. 1) em seu artigo que aborda sobre o negro nos quadrinhos latinoamericanos:

> "É importante pontuar essa origem dos quadrinhos como material produzido com a intenção de provocar riso, pois é interessante compreender os mecanismos que levam uma pessoa a rir. Muitas das técnicas de comédia, sabidamente, recorrem ao preconceito. Ri-se do outro, da sua exposição a situações ridículas, de sua condição supostamente inferior, seja física quanto intelectual.

Ainda nessa época, grande parte das HQs não possuíam enquadramento, elemento da 9ª arte que delimita os quadros onde se marca a história, também não existiam os famosos balões de texto, usados para transmitir falas e pensamentos dos personagens. Essas técnicas só foram incorporadas no início do século XX, seguidas após, das histórias sequenciadas, que trouxeram outros gêneros de narrações para o vasto universo dos quadrinhos, as histórias de aventura e fantasia. Podemos citar "Tarzan" de Edgar Rise Burroughs, "Fantasma" e "Mandrake" de Lee Falk. Essas histórias foram percursoras das famosas e campeãs de venda, histórias de super-heróis, e de alguma forma as influenciaram. (ROSA, 2015)

Os anos 30 para as HQs marcaram o surgimento do primeiro super-herói em 1938, o Superman de Jerry Siegel e Joe Shuster. Os anos 40, com a eclosão da Segunda Guerra Mundial, marcaram a aparição de incontáveis super-heróis, em narrativas

repletas de patriotismo e pancadaria. Nos anos 50, as que se destacaram, foram as histórias de horror e fantasia, e assim ano após ano, década após década, as HQs sofreram inúmeras transformações. Porém, talvez, a mais importante destas, tenha acontecido nos Anos 60, vale ressaltar, que todas essas mudanças se referem às editoras estadunidenses, que por sua vez, possuíam traduções para diferentes lugares do planeta, inclusive o Brasil.

Enquanto isso outros territórios mundiais, produziam suas histórias em quadrinhos a sua maneira, cada qual com sua particularidade, como por exemplo, os mangás no Japão, e as histórias marcantes de faroeste de Bonelli na Itália, e no Brasil histórias infanto-juvenis como a Turma da Mônica de Maurício de Sousa e as famosas charges de crítica social de vários quadrinistas.

As lutas pelos direitos civis nos anos 60, e reinvindicações para mudanças sociais, em seus mais diversos temas, foram o pontapé inicial para as mudanças mais marcantes dos quadrinhos, que finalmente deixavam de ser mero produto do entretenimento, para se tornar um lugar de voz e representatividade. Nesse período, as histórias em sua grande maioria, passam a tratar de temas mais relevantes, que 'gritavam' por visibilidade, os combates incessantes se acalmaram, para dar vez a problemáticas sociais, culturais e políticas.

Os dramas de um adolescente com poderes de aranha, o primeiro super-herói negro, rei de um país fictício na África que consigo traz toda uma discussão de choque de culturas, um deficiente físico que comanda uma escola com jovens especiais que são excluídos da sociedade por serem diferentes, um deficiente visual, que precisa lutar contra o crime organizado que está dominando seu bairro, são exemplos do caráter mais elaborado e humanista que alguns quadrinistas e editoras da época se propuseram a problematizar.

AS TÉCNICAS QUE COMPÕE AS HQs

As HQs como meio de comunicação possuem sua própria forma de linguagem, e para reconhece-las como quadrinhos, as mesmas precisam tem alguns elementos característicos e técnicas de produção e entendimento básicas. Um desses elementos, talvez o mais famoso de todos, é o balão que tem como função capturar o som dos personagens, os balões em sua grande maioria são lidos em uma determinada sequência, de cima para baixo e da esquerda para a direita, isso vale para os países do Ocidente, nos países do Oriente como o Japão, as HQs, chamadas de Mangás, são lidas de trás para a frente.

Existem inúmeros tipos de balões, cada um deles expressa uma característica de som, temos balões para a fala do personagem, pensamentos, gritos, choro, cochicho, admiração, quando esta zangado, quando está com dúvidas, sons eletrônicos e tantos outros, e com a criatividade dos artistas esse número só aumenta. (MULTIRIO, 2011)

Outro elemento importante das HQs é o enquadramento, essa técnica é utilizada para congelar uma imagem, capturando assim um segmento da realidade ou trecho de uma ação. O enquadramento pode ser usado em diferentes formas geométricas, as principais capturas de imagem, são feitas em quadrados ou retângulos, certas

formas de enquadramento possuem influências do cinema, cada uma com uma forma de captura, como o plano geral, panorâmico, plano conjunto, plano médio, próximo, close-up, super close, esses três últimos são utilizados para dar zoom na imagem capturada. É importante que cada quadro prenda a atenção do leitor, deixando expectativa para o que ainda está por vir. (MULTIRIO, 2011)

O letreiramento é outro elemento importante na construção de uma HQ, o artista pode usar esse recurso para dar destaque a trechos importantes da fala, utilizando assim do negrito para dar ênfase, assim como "entre aspas" e em itálico. O letreiramento pode ser uma extensão da imagem, ou seja, narrações fora de caixa de texto e balões de fala. Podemos também usar de determinados contextos, para dar formas às letras, em uma situação de clima chuvoso, as letras em extensão podem vir escorrendo se integrando a ação. Além disso a disposição dos sons dentro das imagens também fazem parte do letreiramento, como por exemplo, um BANG!, em uma cena de tiro, ou CABRUMM, em uma cena que contém trovões, SPLASH, em cenas onde se espirram água. (MULTIRIO, 2011)

O Texto serve para descrever a ação, mas vai além disso, para a construção de uma HQ é essencial a escrita de um roteiro que por sua vez, deve transmitir a ideia bem clara para o desenhista, que continuará o trabalho, em algumas situações o roteirista também desenha. O texto é importante para essa relação de roteirista e desenhista, que pode culminar em diferentes formas de elaboração da HQ, que pode possuir uma ação sem balões, onde a emoção é comunicada através apenas da imagem, com balões onde a fala dos personagens indica a percepção do acontecimento, ou em uma mesma cena, o uso do texto em "legenda", que serve para reforçar a ação, esse conjunto deve ser lido como se fosse um reforço como indica Multirio (2011, p. 38): "[...] o resultado deve ser lido como uma coisa só, texto e imagem num único visual. [...] Essa mistura criativa e bem balanceada vai definir o sucesso e a qualidade de cada história.

Os personagens são outro elemento importante das HQs, uma história não é uma história sem personagens bem construídos para a narrativa. Eles devem ser bem pensados, contendo características físicas e emocionais que representem o que são, o desenhista pode representar o caráter de um personagem, por exemplo, através de expressões e características humanas. O timing é outro elemento de extrema relevância na criação de uma história, é uma técnica de captura sequencial de quadros, definidos pelo tempo e ritmo que é transmitida a ação. A disposição dos quadros e os balões fazem a diferença na história.

Em meio a tantas técnicas e elementos as HQs, já são por si só um emaranhado complexo de infinitos formatos e gêneros, trazendo consigo histórias repletas de drama, humor, aventura, ação, romance, suspense.

AS HQs E COMPLEXIDADE: A TRANSDISCIPLINARIDADE DA 9ª ARTE

Saindo um pouco do lado técnico da construção das HQs, abordaremos agora os seus diversos usos e impactos que possuem na transformação do conhecimento e visão de mundo.

Santos e Ganzarolli (2011), buscaram em seu estudo fazer um levantamento de projetos que utilizavam dos famosos gibis para auxiliar na formação de leitores, os oito estudos e projetos, contam com a criação de gibitecas e do uso das histórias em quadrinhos em sala de aula como aliados ao incentivo à leitura, em suas palavras (2011, p. 63): "[...] a história em quadrinho é um recurso muito eficiente como incentivo à leitura, além de um importante auxiliar no ensino, contribuído para a formação de leitores mais competentes."

De fato, as HQs têm se mostrado um recurso de extrema importância para o incentivo à leitura e a formação de leitores, para um extenso número de projetos que possuem como objeto de pesquisa os quadrinhos, salientando sua importância em sala de aula, e de como seus resultados são satisfatórios. As HQs são uma linguagem atraente e divertida, de fácil entendimento e acesso, este é um dos principais motivos de seu alcance didático.

Contudo nem sempre foi assim, a 9ª arte já foi alvo de grande preconceito, suas obras foram proibidas nas escolas, sua leitura censurada, o motivo era que se acreditava que pudessem distorcer o caráter dos jovens. Com o tempo isso foi mudando lentamente, com práticas pedagógicas e com o esforço de vários artistas para tornarem cada vez melhores suas histórias em quadrinhos. Ainda assim, quando puderam adentrar o espaço formal de ensino eram vistas como apenas passatempo, não se via caráter pedagógico nas HQs, isso só mudou nos anos 70, quando as narrativas se tornaram aliadas do incentivo à leitura. (SANTOS e GANZAROLLI, 2011)

O uso das HQs em sala de aula não é novidade, apesar de ainda sofrerem preconceito por parte de alguns professores que não vem aproveitamento em seu uso. Elas são usadas principalmente como recurso didático de ensino para o incentivo à leitura, pela sua linguagem clara, prazerosa e motivadora, mas sua utilização não para por ai... Diferentes professores de múltiplas áreas as utilizam para outros fins, podendo ser aliada no ensino da matemática, história, geografia, ciências, educação física, sociologia e tantas outras áreas de estudo e pesquisa, pois encontramos nas HQs fragmentos importantes de conhecimento nas diferentes áreas cientificas.

Na história, um dos usos das HQs pode ser, apresentar conteúdos de certos eventos históricos, algumas dessas narrativas apresentam muito bem isso, por exemplo, poderíamos usar das HQs "Zumbi dos Palmares" de Clovis Moura e Álvaro Moya (1995) ou "Angola Janga" de Marcelo D'Salete que contam e retratam muito bem a história de Zumbi e dos últimos quilombos respectivamente, ao invés de usar o livro didático considerados por muitos alunos monótono e chato, para trabalhar o conteúdo do escravismo, dos quilombos entre outros nas aulas de história, ao mesmo tempo que abordaríamos temas transversais, como a ética e a pluralidade cultural, entre outros temas relevantes.

Poderíamos aqui citar outras inúmeras formas e metodologias no trato do ensino com a utilização das HQs, porém, são incontáveis maneiras que podemos nos apropriar da 9ª Arte para tal, não existem regras, o que conta é a criatividade e de como

cada educador irá fazer uso das narrativas para alcançar os objetivos de sua proposta.

Algumas narrativas de história em quadrinhos apresentam relevos e climas distintos em suas páginas, assim, a geografia pode fazer bom uso delas, outras histórias apresentam contextos sociais diversos, o que é uma mão na roda para a área da sociologia, outras HQs são feitas exatamente para terem uso didático em salas de aulas, é normal nos depararmos com gibis que abordem a saúde, conscientização no trânsito, respeito ao meio ambiente, ensino de matemática entre outros. Porém, será mesmo que podemos dizer que esses usos podem ser chamados de transdisciplinares? As conexões até aqui ainda andam bem soltas.

As narrativas de histórias em quadrinhos não se resumem apenas em entretenimento, objeto de riso, técnica de arte, ou ferramenta didática de ensino, seria muito simplificador dizer isso, elas são na verdade, um conjunto de tudo isso e muito mais, suas histórias são uma representação das histórias da nossa humanidade, em seus mínimos detalhes, uma arte que imita o real, e que junto traz consigo traços políticos, culturais, sociais e humanos. Em uma única história podemos ter elementos para aprendizagem de conteúdo, enorme quantidade de ficção e narrativas fantásticas para a venda e vinculação desse meio de comunicação como forma de entretenimento, e podemos também notar esses traços culturais, sociais, políticos e humanos, para construirmos e reelaborarmos nossa visão de mundo.

Através de suas páginas podemos entrar em contato com outros sistemas culturais, conhecer àquelas práticas sociais e modo de vida, que muitas vezes se difere das nossas, e entendê-las, compreendê-las, despertando o sentimento de alteridade e empatia, tão necessário para o convívio entre nós... Na obra Educação e Complexidade: Os sete saberes e outros ensaios de Edgar Morin, o autor no capítulo "A Compreensão Humana", (um dos sete saberes) cita o cinema e o romance como meios de comunicação que causam "surtos de compreensão" em seus telespectadores devido à fascinação em que estão envolvidos (2005, p. 94), segundo ele:

> [...] existe uma fascinação muito grande num espetáculo cinematográfico. Muitos observadores reiteraram que os espectadores na sala escura encontram-se numa espécie de semi-hipnose e alienação. Esquecem-se deles mesmos, projetam-se nas histórias e nos heróis que aparecem, vivem, amam, e sofrem na tela. [...] Quando estamos no cinema acordamos para a compreensão do outro e de nós mesmos. O vagabundo abominável que não olhamos na rua, passa a ser amado quando o vemos sob o personagem de Charles Chaplin. Chora-se por ele, ama-se Chaplin, enquanto que, na rua, seríamos capazes de virar as costas para um indivíduo que cheira mal. [...] É curioso que ao cinema, assim como ao romance, correspondem surtos de compreensão. O que torna verdade as palavras de Heráclito: "Eles dormem embora estejam acordados". Quando se dorme no cinema, acorda-se para a realidade. Esse fato nunca foi considerado pelo cinema contemporâneo.

Podemos dizer aqui que as HQs também se mostram como o cinema e o romance como meios de fascínio por seus telespectadores, seus leitores vivenciam as histórias narradas em

suas páginas com grande paixão, observam-se como aqueles heróis e heroínas e, por muitas vezes, mesmo sem a orientação e mediação de um educador, se apropriam das informações e conhecimento presente nos gibis.

Levemos então a observação de Morin para outro nível, o autor dá a entender que só nos sensibilizamos com as histórias quando elas estão dentro da sala de cinema, ou aqui, dizemos, dentro do enquadramento das HQs, porém, as artes em geral, de alguns anos para cá, nos convidam a repensar e problematizar certos temas inerentes em nossa sociedade, não apelando para a alienação, e sim para humanização. Não se acorda para a realidade apenas nas salas do cinema, podemos nos manter acordados após sair dela, ou após terminarmos uma história em quadrinhos fascinadora, com uma mediação adequada, podemos perdurar este processo humanizador que sentimos ao ver um longa-metragem ou viver uma narrativa de HQ.

Silva et al (2018) nos apresenta uma possibilidade interessante de humanização utilizando narrativas de histórias em quadrinhos de super-heróis, através de intervenções nas aulas de educação física, os pesquisadores buscaram apresentar o conteúdo de lutas de uma forma inovadora e instigante, usando histórias dos heróis X-Men.

Ao abordarem as lutas, suas técnicas e fundamentos, problematizaram a violência da discriminação, violência essa presente em todas as sagas dos heróis X-Men, que por possuírem poderes especiais, são considerados diferentes do resto da humanidade tida como normal, considerados uma ameaça para a espécie humana, esses personagens sofrem os mais diversos tipos de violência, verbal, psicológica, e, na maioria das vezes física, é comum acompanharmos sagas em que os heróis são caçados e mortos apenas por serem diferentes, uma obra prima que faz referências aos grupos marginalizados considerados por alguns de "minorias" (mulheres, negros, LGBTQs, pessoas com deficiência, entre outros) de nossa sociedade, que da mesma forma que os heróis dos quadrinhos, foram e alguns ainda são, perseguidos, discriminados, negados os direitos civis, violentados e não raramente mortos.

Nas intervenções de Silva et al, os pesquisadores usaram inicialmente uma HQ dos X-Men que retrata essa perseguição desenfreada contra os mutantes (homo superior, evolução do homo sapiens), depois utilizaram de um desenho animado (que por sua vez alcança com maior número crianças e adolescentes) dos mesmos personagens, em uma história os personagens são caçados por robôs assassinos criados pelos humanos para aprisionar mutantes em campos de concentração e depois exterminá-los, na outra história, os personagens são proibidos de frequentar escolas públicas, e após serem readmitidos na instituição, sofrem perseguição dos outros alunos, são violentados verbal, psicológica e fisicamente de tal maneira que se mostra a face de barbárie da sociedade.

Após apresentar as duas narrativas os pesquisadores problematizaram o tema da violência da discriminação com crianças do 3º ano do ensino fundamental, buscando construir um diálogo rico e significativo para desconstrução de preconceitos já apresentados por algumas das crianças.

As intervenções continuam, com as crianças treinando para enfrentar uma entidade maligna a "Discriminação", nesse momento, os pesquisadores usam os fundamentos das lutas de forma lúdica e prazerosa através dos jogos de combate para abordarem o conteúdo e "fantasiosamente" treinar as crianças para um jogo de representação de papéis, através dos quais interagem em inúmeras atividades de ataque e defesa, quedas, reflexões, lutas corporais, constroem seus próprios personagens em uma ficha e depois os trajes dos heróis que criaram, se tornam super-heróis e super-heroínas e finalmente enfrentam a entidade, em uma narrativa previamente elaborada pelos pesquisadores que problematiza os grupos marginalizados da sociedade, em aulas de como combater o preconceito impregnando em nossa sociedade.

Ao final da intervenção didática, os resultados são satisfatórios, e mostram crianças mais humanizadas, que respeitam as diferenças e que pensam antes de falar algo que pode soar ofensivo às/aos colegas.

Esse é um exemplo da proporção transdisciplinar que as HQs oferecem, uma abordagem técnica, pedagógica e humanizada, as histórias ali apresentadas não são apenas um emaranhado supérfluo de ficção, são muito mais do que isso, são a nossa humanidade com todos suas incoerências, êxitos, preconceitos, empatias, lutas sociais, a nossa história recontada de uma nova forma e olhar, nas palavras de Silva et al (2018, p. 91):

> A fantasia imita a realidade ou o inverso, as histórias em quadrinhos, repletas de histórias sociais, políticas, econômicas e culturais, são produções culturais valorosas para a prática pedagógica, por que problematizam questões das mais diversas ordens, assim, assuntos reais que estão presentes em nossa sociedade podem ser tratados na escola, por meio de uma abordagem pedagógica, lendo o mundo real através das páginas fantásticas dos quadrinhos.

Não apenas podemos fazer uso das HQs na escola, espaço formal no qual entramos em contato com o conhecimento científico, mas também em qualquer espaço que se se exerça e fundamente pelo pensar, repensar e problematizar questões necessárias para a transformação da realidade, ou até mesmo em cada momento de lazer, no qual a ficção, a paixão e a humanidade se entrelaçam para dar vida e poder a uma das mais belas artes já criadas, a 9ª Arte, à HQ.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As HQs por si só são um instrumento da transdisciplinaridade, um conjunto de histórias que passam desde o imaginário ao real, trazendo discussões válidas para pensarmos o contexto em que vivemos, repletas de traços técnicos criados por ela mesma ou incorporados de outras artes, que causam emoção, fascinação, de leitores e leitoras de todas as idades, de todo o mundo, uma arte complexa, não simplificadora, que traduz um mundo historicamente envolto em constantes transformações.

Das meras tirinhas de jornais com conteúdo humorado, porém xenofóbico ao mesmo tempo, até as histórias sequenciadas

dos mais múltiplos gêneros e problematizações humanistas, da sua negação como instrumento do conhecimento, até seu reconhecimento e uso pedagógico, as HQs são um meio de comunicação em massa que encanta e que reluz na mente humana a empatia e alteridade aqueles que captam ou que por meio de mediações adequadas encontram seus fundamentos, que buscam refletir sobre a realidade, história, política, cultura, sociedade, e toda a rede complexa que faz do nosso planeta Terra, com todos os seus seres, ser o que ele é.

Forte aliada da educação, as HQs podem ter um papel fundamental para a construção de uma sociedade criativa, inventiva, pautada no respeito às diferenças, e que faz bom uso dos saberes inerentes em todos os cantos e práticas das artes, como relevante saber que busca a promoção de um conhecimento amplo e completo, traçando novos rumos para o longa processo de sensibilização e de comprometimento para e com os Direitos humanos.

REFERÊNCIAS:

CHINEN, Nobuyoshi. Os negros nos quadrinhos brasileiros. In: Congress Of Latin American Studies Association. Rio de Janeiro/RJ. 2009.

JARSEM, R. G. R. História das histórias em quadrinhos. **História, imagem e narrativas**, n. 5, set. 2007. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br>. Acesso em: 21 abr. 2015.

MORIN, E. **Educação e Complexidade**: Os sete saberes e outros ensaios. Maria da Conceição de Almeida, Edgard de Assis Carvalho, (orgs.) – 3. ed. – São Paulo. Editora Cortez, 2005. 104p.

MULTIRIO. **Quadrinhos Guia Prático.** Rio de Janeiro – RJ: WalPrint Gráfica e Editora, Setembro de 2011. 65p.

ROSA. F. **Quadrinhos e super-heróis:** cronologia de mais de 120 anos de história. São Paulo – SP: Discovery Publicações, [2015?]. 96p.

SANTOS. M. O.; GANZAROLLI. M. E. Histórias em quadrinhos: formando leitores. **TransInformação**, Campinas, 23 (1): 63-75, jan./abr., 2011. Disponível em: < http://periodicos.puc-campinas.edu.br/seer/index.php/transinfo/article/view/480/460 >. Acesso em: 07 jan. 2017.

SILVA, et al. O conteúdo de lutas no combate à violência da discriminação e do preconceito na escola mediado por histórias em quadrinhos. **Revista EDaPECI**. São Cristóvão (SE) v.18. n. 3, p. 80-92 jan./abr. 2019

SUPERAVENTURAS MARVEL: **X-Men, dias de um futuro esquecido**. Brasil: Abril, n. 45, Mar. 1986.

WESCHENFELDER, G. V. Os Negros nas Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis. **Identidade!** São Leopoldo. v.18, n.1. p. 67-89. jan.-jun. 2013. Disponível em: <http://periodicos.est.edu.br/identidade>. Acesso em: 21 abr. 2015.