

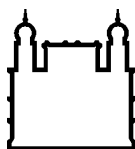
INSTITUTO OSWALDO CRUZ

ADEZILTON CORDEIRO DE LIMA

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SUAS POSSIBILIDADES DE INCLUSÃO:  
A CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA COMO PROTAGONISTA

RIO DE JANEIRO

2022



Ministério da Saúde

**FIOCRUZ**

**Fundação Oswaldo Cruz**

ADEZILTON CORDEIRO DE LIMA

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SUAS POSSIBILIDADES DE INCLUSÃO:  
A CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA COMO PROTAGONISTA

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialização *Lato sensu* em Ciência, Arte e Cultura na Saúde, Instituto Oswaldo Cruz, Fundação Oswaldo Cruz.

Orientador: Dr. Felipe do Espírito Santo Silva Pires

RIO DE JANEIRO

2022

Cordeiro de Lima, Adezilton .

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SUAS POSSIBILIDADES DE  
INCLUSÃO: A CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA COMO PROTAGONISTA /  
Adezilton Cordeiro de Lima. - Rio de Janeiro, 2022.

103 f.; il.

Monografia (Especialização) - Instituto Oswaldo Cruz, Pós-Graduação em  
Ciência, Arte e Cultura na Saúde, 2022.

Orientador: Felipe do Espirito Santo Silva Pires.

Bibliografia: f. 65-70

1. Arte sequencial. 2. Equidade Social. 3. Educação em Saúde. 4.  
Inclusão. 5. Quadrinhos. I. Título.



Ministério da Saúde

**FIOCRUZ**

**Fundação Oswaldo Cruz**

ADEZILTON CORDEIRO DE LIMA

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SUAS POSSIBILIDADES DE INCLUSÃO:  
A CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA COMO PROTAGONISTA

Monografia aprovada como requisito parcial à obtenção do título de Especialização *Lato sensu* em Ciência, Arte e Cultura na Saúde, Instituto Oswaldo Cruz, Fundação Oswaldo Cruz.

Aprovado (a) em \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_.

Banca Examinadora:

Dra. Anunciata Cristina Marins Braz Sawada (FIOCRUZ/RJ) - Presidente

Dra. Sheila Soares de Assis (FIOCRUZ/RJ)

Dr. Auto Lyra Teixeira (UFRJ/RJ)

Dr. Eduardo Oliveira Ribeiro de Souza (UFF/RJ)

Rio de Janeiro, 11 de março de 2022.



## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por conduzir minha vida me dando forças para superar as adversidades.

Aos amigos, ao corpo docente e ao meu orientador Felipe do Espírito Santo Silva Pires, que mesmo em conversas casuais me empolgava com suas ideias para a composição desse ou daquele personagem em momentos cruciais onde a estagnação comum aos processos de desenvolvimento criativo surge como um gigante a ser vencido.

Agradeço especialmente à minha amada mãe Fátima, por sempre estar ao meu lado acreditando em mim e apoiando todos os meus sonhos de forma incondicional.

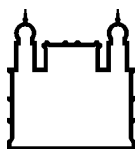
Ao meu querido pai Lima, que mesmo já tendo partido desse mundo, é meu modelo e meu herói.

Ao meu irmão Adelson, que desafia a minha criatividade, opinando em coisas que podem ser melhoradas ou descartadas e minha mente já saturada não me permite enxergar.

À minha amada filha Valentina, minha musinha inspiradora e fonte inicial de toda inspiração. O desenvolvimento desse projeto está relacionado a minha vontade de deixar algo para que ela se orgulhe de mim. Talvez, meu propósito maior como artista seja deixar uma mensagem, e ao focar nas crianças me inspiro na alegria, nas descobertas, nas dores, nos anseios, nos olhares e nas necessidades desses serzinhos que ao crescerem vão descobrindo o mundo. Isso me alegra e transforma meu mundo em algo melhor e mais especial.

“Não é um trabalho de um artista dar ao público o que o público quer. Se o público soubesse o que quer, eles não seriam o público, e sim seriam o artista. É o trabalho de um artista dar ao público o que ele necessita”.

Alan Moore



Ministério da Saúde

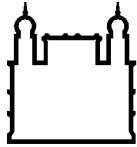
**FIOCRUZ**

**Fundação Oswaldo Cruz**

## RESUMO

As histórias em quadrinhos, ou nona arte, não ficam a dever à cultura considerada erudita, uma vez que são capazes de proporcionar um enfoque lúdico e inovador a diversos temas por meio da associação entre imagens e palavras. Os formatos de HQ mais conhecidos e comumente utilizados são mangás, tiras, página dominical, fanzine, revista em quadrinhos, novela gráfica, fotonovela, webcomics, cartuns e charges. Os quadrinhos podem ser utilizados para informar, conscientizar e divulgar temas relacionados à saúde, como as deficiências. Diante do exposto, o presente trabalho buscou construir uma história em quadrinhos que relacionasse pessoas com deficiências e o conceito de herói, com o intuito de promover o debate sobre o tema. Na história, o leitor é convidado a acompanhar a aventura de Léo, Kenzo, Cauê, Tina, Janaína e Naty, cada uma portadora de alguma deficiência, contra uma ameaça viral mutante – o Infuenza, que está espalhando o vírus da gripe de forma descontrolada no bairro onde moram. Ao utilizar de recursos fantásticos na tentativa de redimensionar a realidade social de pessoas com deficiência e mostrá-las como protagonistas, a história aborda algumas concepções sobre diversidade, inclusão, igualdade e direitos humanos, e evidencia a importância da promoção da saúde e da prevenção de doenças. A ficção permite que uma realidade repleta de preconceitos e injustiças raciais, étnicas e sociais seja facilmente superada, mas na vida real um dos caminhos a ser seguido é o diálogo. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos podem promover a discussão sobre igualdade, respeito e dignidade.

**Palavras-chave:** Arte sequencial; Equidade Social; Educação em Saúde.



Ministério da Saúde

**FIOCRUZ**

**Fundação Oswaldo Cruz**

## **ABSTRACT**

Comics, or ninth art, are not due to the culture considered erudite, as they are capable of providing a playful and innovative approach to various themes through the association between images and words. The most known and commonly used comic book formats are manga, strip, sunday page, fanzine, comic book, graphic novel, photo novel, webcomics, cartoons and charges. The comics can be used to inform, raise awareness and publicize health-related topics such as disabilities. Given the above, this work sought to build a comic book that related people with disabilities and the concept of hero, in order to promote debate on the topic. In the story, the reader is invited to follow the adventure of Léo, Kenzo, Cauê, Tina, Janaína and Naty, each with a disability, against a mutating viral threat – Infuenza, which is spreading uncontrollably the flu virus in the neighborhood where they live. By using fantastic resources in an attempt to resize the social reality of people with disabilities and show them as protagonists, the story addresses some conceptions about diversity, inclusion, equality and human rights, and highlights the importance of promoting health and preventing illnesses. Fiction allows a full reality of preconceptions and racial, ethnic and social injustices is easily overcome, but in real life one of the paths to be followed is dialogue. In this sense, comic books can promote discussion about equality, respect and dignity.

**Keywords:** Sequential art; Social Equity; Health education.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Primeira edição da revista “O Menino Amarelo”.....	15
FIGURA 2 – Action Comics 1.....	16
FIGURA 3 – Detective comics 27: surgimento do Batman.....	17
FIGURA 4 – Sensation comics 1: criação da Mulher-Maravilha.....	17
FIGURA 5 – Primeira HQ dos X-Men.....	18
FIGURA 6 – Primeira revista do personagem Luke Cage.....	19
FIGURA 7 – Primeira participação do personagem John Stewart.....	19
FIGURA 8 – Capa da edição completa do quadrinho “Maus”.....	20
FIGURA 9 – Mangá “Dragon Ball Super” de Akira Torriyama.....	23
FIGURA 10 – Tira da personagem “Mafalda” de Quino.....	23
FIGURA 11 – Página dominical “Little Nemo in Slumberland” de Winsor McCay, publicada em 29 de setembro de 1907.....	24
FIGURA 12 – Página do fanzine “Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization” #3 de Jerry Siegel e Joe Shuster, 1933.....	25
FIGURA 13 – Revistas nos tamanhos formatinho, formato americano e magazine, respectivamente.....	25
FIGURA 14 – Graphic Novel “Um Contrato com Deus” de Will Eisner.	26
FIGURA 15 – Fotonovela da série “O Fantástico Jaspion”, edição nº 1..	26
FIGURA 16 – Webcomic “Loading Artist” de Gregor Czapkowski.....	27
FIGURA 17 – Cartum sobre uma situação cotidiana.....	28
FIGURA 18 – Charge crítica sobre a postura do presidente Jair Bolsonaro durante a pandemia do coronavírus.....	28
FIGURA 19 – Acta Diurna.....	31
FIGURA 20 – Personagem Cable, da Marvel Comics.....	37
FIGURA 21 – Personagem Edward Elric, da obra <i>Fullmetal Alchemist</i> ..	38
FIGURA 22 – Esboço dos personagens destacando o estilo cartum.....	42
FIGURA 23 – Personagens da Turma da Mônica com diferentes deficiências.....	45
FIGURA 24 – Personagem Demolidor, da Marvel Comics.....	45
FIGURA 25 – Personagem Cyborg, da DC Comics .....	46
FIGURA 26 – Visual dos personagens como super-heróis.....	46
FIGURA 27 – Os personagens da história.....	47

FIGURA 28 – Valentina, modelo que serviu de inspiração para a criação da personagem Tina.....	51
FIGURA 29 – Influenza, o vilão da história.....	53
FIGURA 30 – Personagem Momo.....	53
FIGURA 31 – Personagem Homem Pateta.....	54
FIGURA 32 – Léo em sua escola inclusiva.....	55
FIGURA 33 – C.E. Oswaldo Freire - escola inclusiva onde estudam os personagens.....	56
FIGURA 34 – Os personagens em seus trajes super-heróicos.....	57
FIGURA 35 – Cartazes de filmes com protagonistas negros: a - A princesa e o sapo (com a personagem Tiana em destaque), b - Moana, c - Pantera Negra.....	59
FIGURA 36 – Cauê, Jana e Tina em um ambiente insalubre.....	61
FIGURA 37 – Caracterização das pessoas infectadas pelo Influenza.....	62
FIGURA 38 – Requadro que destaca a importância do espírito de união para a solução dos problemas.....	63

## LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Diferentes denominações aplicadas as HQ.....	21
---	----

## **LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS**

2D - 2 dimensões

3D - 3 dimensões

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

HQ - História em quadrinhos

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

PcD - Pessoa com deficiência

UNESCO - Organização da Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

UNFPA - Fundo de População das Nações Unidas

UNICEF - Fundo das Nações Unidas para a Infância



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	14
1.1 A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS.....	14
1.2 FORMATOS DE HQ E SEUS DIFERENTES GÊNEROS.....	21
1.2.1 MANGÁS.....	22
1.2.2 TIRAS.....	23
1.2.3 PÁGINA DOMINICAL.....	23
1.2.4 FANZINE.....	24
1.2.5 REVISTA EM QUADRINHOS.....	25
1.2.6 NOVELA GRÁFICA.....	26
1.2.7 FOTONOVELA.....	26
1.2.8 WEBCOMICS.....	27
1.2.9 CARTUNS E CHARGES.....	27
1.3 A HQ NO BRASIL.....	28
1.4 A DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E OS QUADRINHOS.....	31
1.5 NECESSIDADES MAIS QUE ESPECIAIS.....	35
1.5.1 DEFICIÊNCIA FÍSICA.....	35
1.5.2 DEFICIÊNCIA AUDITIVA.....	35
1.5.3 DEFICIÊNCIA VISUAL.....	35
1.5.4 DEFICIÊNCIA MENTAL.....	36
1.5.5 DEFICIÊNCIA MÚLTIPLA.....	36
1.6 MOBILIDADE REDUZIDA E AMPUTAÇÃO.....	36
1.7 A INCLUSÃO DA PcD NA SOCIEDADE.....	38
<b>2 OBJETIVOS</b> .....	40
2.1 OBJETIVO GERAL.....	40
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	40
<b>3 METODOLOGIA</b> .....	41
<b>4 RESULTADOS / DISCUSSÃO</b> .....	44
4.1 CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS.....	47
4.1.1 LÉO.....	48
4.1.2 CAUÊ.....	48
4.1.3 KENZO.....	49

4.1.4 JANA.....	50
4.1.5 TINA.....	50
4.1.6 NATY.....	51
4.1.7 INFLUENZA.....	52
4.2 DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA.....	54
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>64</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>65</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>71</b>
A - HQ TURMA DA SUPER AÇÃO.....	71

## 1 INTRODUÇÃO

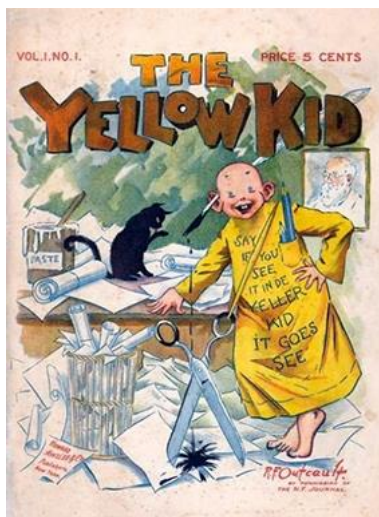
### 1.1 A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos (HQ) mais antigas que se tem registro surgiram nos primórdios da humanidade. Evidências disso são os desenhos que os homens das cavernas faziam através das suas pinturas rupestres (GOMBRICH, 2000). Nessas imagens os homens das cavernas contavam histórias e registravam momentos, sempre predominando representações que ilustravam suas caçadas.

Os quadrinhos, mesmo se originando de maneira simples, casual e com produção relativamente barata, alcançou o grande público, e posteriormente acabou evoluindo e ganhando reconhecimento artístico (RAMOS, 2009). As artes em suas diversas formas de expressão existiam e sempre foram capazes de satisfazer seus apreciadores de maneira intrínseca fazendo-os externar sentimentos e tornando-os mais humanos e plenos (FOGUEL, 2016). Em 1923, Ricciotto Canudo, teórico e crítico de cinema pertencente ao futurismo italiano, publicou o “Manifesto das Sete artes” organizando-as da seguinte forma: (i) Música (som); (ii) Dança/Coreografia (movimento); (iii) Pintura (cor); (iv) Escultura (volume); (v) Teatro (representação); (vi) Literatura (palavra); (vii) Cinema (integra os elementos das artes anteriores). Desde então, as artes passaram a ter classificação e a serem vistas por seus admiradores com olhos sistemáticos. Posteriormente, outras formas de arte foram adicionadas a lista: (viii) Fotografia (imagem); (ix) Quadrinhos (cor, palavra, imagem); (x) Jogos de Computador e de Vídeo (integra no mínimo as 1ª, 3ª, 4ª, 6ª, 9ª artes); (xi) Arte digital (integra artes gráficas computadorizadas 2D, 3D e programação) (LOPES, 2018).

No final do século XIX, com a criação da primeira HQ moderna, *O Menino Amarelo*, do artista americano Richard Outcault (figura 1), iniciou-se uma nova maneira de se contar histórias, e com a propagação desse meio de comunicação, abriu-se espaço para uma nova forma de expressão do “fantástico”: os quiméricos super-heróis (PATATI; BRAGA, 2006).

Figura 1 – Primeira edição da revista “O Menino Amarelo”.



Fonte:

<https://i1.wp.com/www.dailycartoonist.com/wpcontent/uploads/2020/01/YellowKid1.jpg?zoom=2&resize=293%2C400>

As HQ podem ser divididas por “Eras”, tendo como inspiração a mitologia grega, uma vez que os nomes das Eras se baseavam em metais preciosos para nomear cada período histórico. A “Era de Ouro” era caracterizada pela soberania dos Titãs, o reinado dos Deuses olímpicos era denominado “Era de Prata” e a existência dos homens marcava a “Era do Bronze” (GRIMAL, 2009).

Na década de 1930, teve início a “Era da aventura” e suas histórias consistiam basicamente de adaptações literárias. Zorro e Tarzan alcançaram maior popularidade devido à essa tendência. Tudo era bem definido, não haviam nuances de oscilações de caráter, o protagonista era tipicamente bom, corajoso, esperto e justo, e em contrapartida, o vilão era meramente mal, ganancioso e trapaceiro. Uma marca tradicional dessa época é que os heróis ainda não possuíam características extraordinárias que ultrapassassem a compreensão humana. A habilidade era sobre-humana, porém dentro de um panorama alcançado pela determinação e vigor físico acima dos demais, acompanhado pela destreza com armas. Mandrake, Flash Gordon e Fantasma estão entre os heróis mais relevantes da época e geralmente tinham que resgatar alguma donzela em perigo. As histórias de terror com personagens clássicos como o Drácula, Frankenstein e Lobisomem também faziam muito sucesso na época (MARANGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017).

O ano de 1938 marca o início da “Era de Ouro”. Essa era iniciou-se com a criação de um personagem que marcaria o antes e depois da evolução dos quadrinhos. O Superman, ou Super-Homem, foi criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, fazendo sua estreia em “Action Comics 1” (figura 2), em 1938, dando início à era de personagens dotados de superpoderes (PATATI; BRAGA, 2006).

Figura 2 – Action Comics 1.



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Action\\_Comics\\_1](https://pt.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1)

A “Era do Ouro”, que durou de 1938 até 1955, exigia pouco do leitor, uma vez que a utilização de recursos explicativos era demasiadamente exagerada ao especificar a imagem e, inclusive para narrar as atitudes do personagem (SRBEK, 2018). As histórias eram simples e evoluíam conteúdo mais adulto como a violência contra a mulher, político corruptos, empresários exploradores e poluição do meio ambiente. O Capitão América, por exemplo, enfrentava nazistas e japoneses em histórias baseadas na segunda guerra mundial. Como consequência ao enorme sucesso desse estilo de história, surgiram os emblemáticos *Batman* (figura 3) e *Mulher-Maravilha* (figura 4), além dos primeiros *Flash* e *Lanterna Verde*, entre outros.

Figuras 3 – Detective comics 27: surgimento do Batman.



Fonte:

[https://static.wikia.nocookie.net/dccomics/images/a/a8/Detective\\_Comics\\_27.jpg/revision/latest?cb=20200503030040&path-prefix=pt](https://static.wikia.nocookie.net/dccomics/images/a/a8/Detective_Comics_27.jpg/revision/latest?cb=20200503030040&path-prefix=pt)

Figuras 4 – Sensation comics 1: criação da Mulher-Maravilha.



Fonte: <https://m.media-amazon.com/images/I/61QVWJCxaL.jpg>

Ao fim da “Era de Ouro”, o livro intitulado “Sedução do inocente” dizia que as HQ levavam crianças e jovens a praticarem atos rebeldes e imprudentes influenciados principalmente pelos *side-kicks*, que são os ajudantes de heróis, sendo o mais famoso deles o Robin, parceiro do Batman. Toda repercussão gerou uma onda de censura ao ser criado o Comic’s Code, uma espécie de supervisão do que era publicado (MARANGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017).

Com os limites impostos e a chegada da era atômica ou era nuclear fez com que o público perdesse o interesse pelo conteúdo que apresentava heróis quase que perfeitos em enredos simplistas. Assim, outros conteúdos narrativos foram abordados e personagens mais humanizados surgiram com uma temática mais leve. A corrida espacial e armamentista dessa vez era quem influenciava bastante a inspiração para as tramas. A “Era de Prata” (1956 – 1970) foi caracterizada pela ficção científica servindo de base para a criação de novos personagens, como o acidente cósmico que deu origem ao Quarteto Fantástico, a radiação gama que transformou um cientista em um brutamonte esverdeado em o Incrível Hulk, ou um aracnídeo radioativo causando mutação genética em um estudante dando origem o Homem-Aranha (LEE, 2016). Nos anos 1950, com seus alienígenas, monstros, viagens no tempo, discos voadores e robôs gigantes, os heróis da nova geração não usariam mais capas com tanta frequência, a tendência seriam as máscaras e roupas justas que ajudariam a esconder sua identidade heroica quando este estivesse trajado como um civil (MARANGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017). Grupos como os Vingadores e a Sociedade da Justiça também sofreram modificações pertinentes para época, este último se tornando a famosa Liga da Justiça, ocasionando em uma extrema popularidade de histórias que envolviam vários super-heróis atuando juntos, a criação dos X-Men embarcou nessa onda e ajudou a estabelecer de vez a fórmula (figura 5) (PATATI; BRAGA, 2006).

Figura 5 - Primeira HQ dos X-Men.

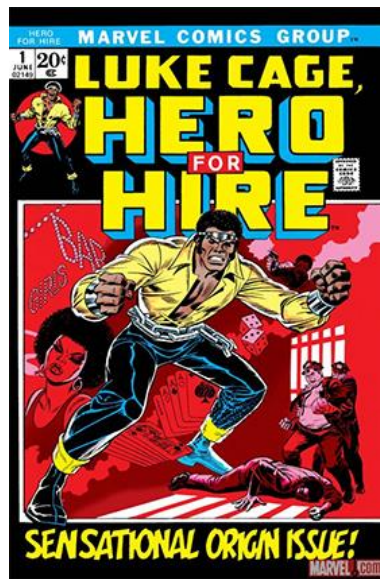


Fonte: <https://i.annihil.us/u/prod/marvel/i/mg/c/f0/589ddfc222e9c/clean.jpg>



Com histórias emblemáticas que envolviam morte, alcoolismo, racismo, machismo, feminismo e relacionamentos conturbados, proibidos pelo *Comic Code*, que já havia perdido força e era pouco influente, uma nova atmosfera narrativa começava a ganhar espaço e a “Era de Bronze” (1970 – 1985) surge contendo um aspecto sombrio que mostrava problemas do mundo moderno. Personagens negros como Luke Cage (figura 6) e John Stewart (figura 7) surgiram e se uniram aos consagrados heróis (WESCHENFELDER, 2013).

Figura 6 – Primeira revista do personagem Luke Cage.



Fonte: <https://i.annihil.us/u/prod/marvel/i/mg/c/60/57bb5b535ab8f/detail.jpg>

Figura 7 – Primeira participação do personagem John Stewart.



Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/67/61/4d/67614d398c6a134066634f0dc90ae717.jpg>



A partir da metade dos anos 1980, a “Era Moderna”, que durou de 1986 a 1994, foi a grande responsável por enfatizar a violência de forma exacerbada e banal, além de expor a nudez dos heróis de formas diferentes. Questões existenciais e filosóficas sobre o que é ser um herói desconstruíram as bases até então sólidas sobre o caráter e ética desses personagens, e todo esse panorama contribuiu para a popularização dos “anti-heróis” (BROMBERT, 2002). Quadrinistas britânicos como Alan Moore, Jamie Delano, Neil Gaiman e Grant Morrison elevaram o grau da nona arte ao reformularem vários personagens com histórias muito mais profundas e com violência acentuada, e novos selos surgiram, como a Vertigo, trazendo histórias como Preacher, Sandman e Hellblazer. As histórias continham aspectos críticos sociais e maior complexidade em seus roteiros deixando de ser uma literatura infanto-juvenil para alcançar uma maturidade artística. Histórias filosóficas como “Watchmen” e “V de Vingança” de Alan Moore e “Maus” de Art Spiegelman (figura 8) demonstram a proposta conceitual desse período.

Figura 8 – Capa da edição completa do quadrinho “Maus”.



Fonte: [https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/512FIDFFIpL.\\_SX345\\_BO1,204,203,200\\_.jpg](https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/512FIDFFIpL._SX345_BO1,204,203,200_.jpg)

A “Era da Renascença”, que se inicia em 1995 e segue até os dias atuais, tenta resgatar a inocência e a atmosfera fantástica da Era de Prata e o desapego pelas convenções sociais e morais, até então vigentes, da Era de Bronze com histórias mais maduras, porém sem a brutalidade e o realismo estabelecido nos períodos passados

(MARANGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017). As referências sociais do mundo real servem de parâmetro para conexões mais íntimas com o contexto das histórias. Problemáticas de cunho social como a representatividade das mulheres, dos negros e dos homossexuais ganham relevância nas histórias. Ainda, grandes tragédias destacam a relação e a importância dos heróis quanto à sua existência, destacando os seus papéis diante da sociedade. Obviamente, esse questionamento possui duas vertentes: a *fantasiosa*, dentro do universo dos quadrinhos, inclusive de uma forma mais humanizada, e a *real*, oportunizando uma discussão a respeito do papel desses personagens no sentido alegórico, inspirando as pessoas e servindo de base para canalizar medos e receios.

## 1.2 FORMATOS DE HQ E SEUS DIFERENTES GÊNEROS

As HQ podem ser definidas como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 2004). O grande quadrinista americano Will Eisner simplificou a definição dos quadrinhos ao descreve-las como “arte sequencial” (EISNER, 2010). Com relação aos gêneros que as HQ podem adotar, Ramos (2009) elaborou uma lista preliminar que inclui Super-Herói, Terror, Infantil, Policial (a que se refere como Detetive), Humor, Faroeste, Ficção Científica, Aventura, Biografia, Jornalismo em Quadrinhos, Erótica, entre outros. De acordo com o país onde são produzidas as HQ adquirem diferentes formatos e recebem outras denominações (quadro 1).

Quadro 1 - Diferentes denominações aplicadas as HQ.

PAÍS	NOME POPULAR
Angola	Histórias aos quadrinhos
Argentina	Historietas ou Arte sequencial
Bélgica	Bande dessinée
Brasil	Gibis
Canadá	Comics
Coreia	Manhwa
Espanha	Tebeos

Estados Unidos	Comics
França	Bande dessinée
Itália	Fumetti
Japão	Mangás
Portugal	Banda desenhada

Fonte: Editora JBC; PESSOA, 2016.

Os formatos de HQ mais conhecidos e comumente utilizados são mangás, tiras, página dominical, fanzine, revista em quadrinhos, novela gráfica, fotonovela, webcomics, cartuns e charges.

### 1.2.1 MANGÁS

Mangás são as populares HQ japonesas (figura 9). Possuem características bem particulares de traçado, estilização e quadrinização. Destacam-se como marca registrada, os olhos grandes, uma forma de se passar as emoções dos personagens de forma nítida e marcante concomitantemente com suas personalidades e posturas que sustentam a narrativa, não recorrendo de maneira excessiva ao uso de cenário de forma essencial (PESSOA, 2016). Sua concepção artística de narrativa gráfica confere contrastes definidos entre o preto e branco valorizando a essência das formas e jogando com as possibilidades das linhas como um artifício para representar velocidade, por exemplo, em conjunto com sua quadrinização que colabora com a dinâmica de tempo de forma ainda mais específica.

Figura 9 - Mangá “Dragon Ball Super” de Akira Toriyama.



Fonte: [https://dragonball.fandom.com/wiki/Dragon\\_Ball\\_Super\\_\(manga\)](https://dragonball.fandom.com/wiki/Dragon_Ball_Super_(manga))

### 1.2.2 TIRAS

Tira é a HQ em sua forma mais essencial. Um breve conjunto de quadros sequenciais, que contam uma narrativa sucinta com um ou mais elementos chave que constituem uma ação instantânea interligada entre eles colaborando com a compreensão do acontecimento (figura 10) (PESSOA, 2016).

Figura 10 – Tira da personagem “Mafalda” de Quino.



Fonte: <https://tirasdemafalda-blog.tumblr.com/post/74831443024/mafalda-sobre-democracia>

### 1.2.3 PÁGINA DOMINICAL

Páginas dominicais são tiras publicadas semanalmente aos domingos que tem como diferencial um espaço maior nos jornais (figura 11). Elas possuíam uma linguagem que procurava agradar o público mais humilde da sociedade abordando

comportamentos representativos típicos assim como seus personagens, que geralmente continha uma personalidade semelhante ao leitor. A intenção era se aproximar pela identificação, o que significava multiplicar seu consumo em faixas cada vez mais extensas da população (PEDROSO, 2001).

Figura 11 – Página dominical *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, publicada em 29 de setembro de 1907.

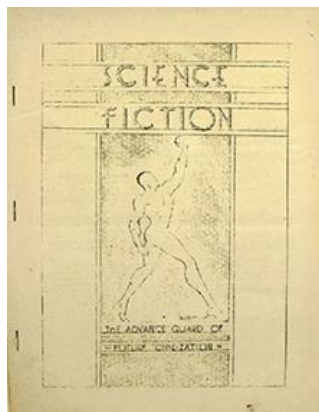


Fonte: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/df/Little\\_Nemo\\_1907-09-29.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/df/Little_Nemo_1907-09-29.jpg)

#### 1.2.4 FANZINE

Fanzines são publicações de baixo custo que se destacam pela diversidade temática e liberdade editorial, que podem conter situações cotidianas (figura 12) (LOURENÇO, 2006).

Figura 12 – Página do fanzine "Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization" #3 de Jerry Siegel e Joe Shuster, 1933.



Fonte: <https://www.wikiwand.com/pt/Fanzine>

### 1.2.5 REVISTA EM QUADRINHOS

As revistas em quadrinhos ganharam mais popularidade e dominaram o mercado, sendo amplamente encontradas em bancas de jornais e lojas de quadrinhos, com seus temas de super-heróis, humor e infantis. Também conhecidas como gibis, seus tamanhos padrões são conhecidos como formatinho quando possui 13x21cm, formato americano ao ter as dimensões de 17x26cm e magazine 20x26,5cm (figura 13) (OLIVEIRA, 2021).

Figura 13 – Revistas nos tamanhos formatinho, formato americano e magazine, respectivamente.



Fontes: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Turma\\_da\\_Mônica](https://pt.wikipedia.org/wiki/Turma_da_Mônica); <https://m.media-amazon.com/images/I/515QMEiPD2L.jpg>;

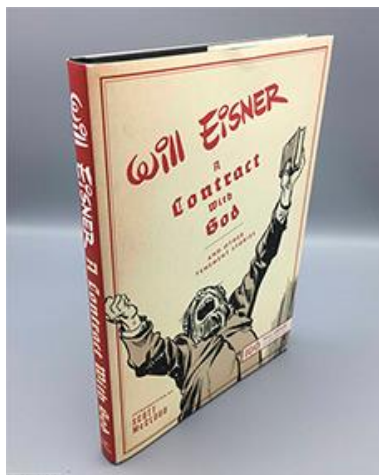
<https://i.pinimg.com/originals/d6/a9/1a/d6a91a2526a06270873198b98503871a.jpg>.



### 1.2.6 NOVELA GRÁFICA

Will Eisner popularizou o termo Novela Gráfica (Graphic Novel) com sua obra “Um Contrato com Deus”, de 1978 (figura 14). Possui um uma trama mais prolongada e progressiva, geralmente sendo dividida em várias edições, tornando-se uma saga entrelaçadas por um ou mais arcos (FRANCISCO, 2020).

Figura 14 – Graphic Novel “Um Contrato com Deus” de Will Eisner.



Fonte: <https://d3525k1ryd2155.cloudfront.net/h/370/864/1352864370.0.x.jpg>

### 1.2.7 FOTONOVELA

A fotonovela é uma narrativa que mescla texto com fotografias (figura 15). A história é narrada numa sequência de quadrinhos acompanhada por balões de fala ou mensagens narrativas textuais (OLIVEIRA, 2021).

Figura 15 – Fotonovela “O Fantástico Jaspion” nº 1.

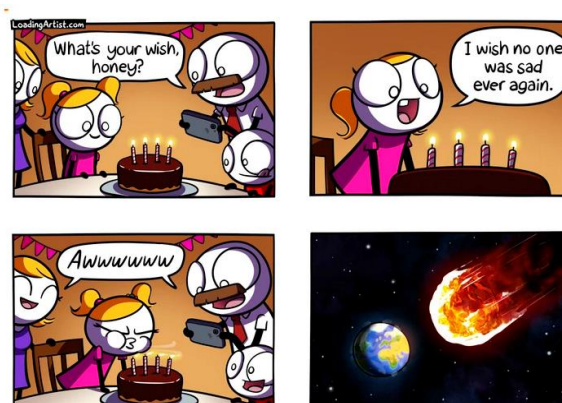


Fonte: arquivo pessoal

### 1.2.8 WEBCOMICS

As *webcomics* têm como principal característica dar visibilidade para desenhistas/quadrinistas por meio da divulgação de trabalhos e conteúdo em *blogs* e redes sociais (figura 16). Devido a popularização da *internet* e de uma maior familiaridade dos quadrinistas com essa tecnologia trabalhos autorais criativos e experimentais vêm alcançando públicos diversos que anseiam por novidades (TOMAZELI, 2017).

Figura 16 – *Webcomic* “Loading Artist” de Gregor Czakowski.



Fonte: <https://loadingartist.com/comic/impactful-wish/>

### 1.2.9 CARTUNS E CHARGES

Alguns autores também consideram os cartuns e as charges como HQ que possuem recursos de interpretações únicas com muito senso crítico. Charge e cartum são manifestações artísticas que envolvem elementos e artifícios quadrinísticos, porém há uma indefinição se podem ser categorizados como algum tipo de vertente dos gêneros associados às HQ. Entre a charge e o cartum ainda há sutis características que os diferenciam, o mais notório é a associação a um fato do noticiário (RAMOS, 2009).

Os cartuns apresentam poucos elementos iconográficos em um único quadro, e tem como característica principal o tom humorístico, muitas vezes sarcástico e irônico (figura 17). O cartum geralmente é derivado de panoramas políticos, críticas sociais e colaboram com a conscientização da população de maneira direta ou indireta (PESSOA, 2016).



Figura 17 – Cartum sobre uma situação cotidiana.



Fonte: [http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-sA6cMz8hajs/TdbvYfEZbQI/AAAAAAAAAC8/FurJA2ovcZ8/s1600/cartum_info10_baixa.jpg)

[sA6cMz8hajs/TdbvYfEZbQI/AAAAAAAAAC8/FurJA2ovcZ8/s1600/cartum\\_info10\\_baixa.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-sA6cMz8hajs/TdbvYfEZbQI/AAAAAAAAAC8/FurJA2ovcZ8/s1600/cartum_info10_baixa.jpg)

A charge é um texto de humor que aborda algum fato ou tema ligado ao noticiário. De certa forma, ela recria o fato de forma ficcional, estabelecendo com a notícia uma relação intertextual (ROMUALDO, 2000). Os políticos brasileiros costumam ser grande fonte de inspiração (não é por acaso que a charge costuma aparecer na parte de política ou de opinião dos jornais) (figura 18).

Figura 18 – Charge crítica sobre a postura do presidente Jair Bolsonaro durante a pandemia do coronavírus.



Fonte: <https://quintacapa.com.br/melhores-charges-bolsonaro-x-covid-19/>

### 1.3 A HQ NO BRASIL

Os quadrinhos no Brasil aparecem pela primeira vez em 1869 (30 anos antes do surgimento de *Yellow Kid* nos Estados Unidos) por meio da obra de Ângelo Agostini “As aventuras de Nhô Quim”, que seria a primeira revista no formato 17x26cm (formato americano). O desinteresse por parte do público brasileiro não ajudou a propagar o lançamento, o que pode ter colaborado com o desconhecimento histórico

sobre esse fato, resgatado apenas com pesquisas posteriores sobre o assunto, como o projeto “Diretório geral de histórias em quadrinhos no Brasil”, coordenado pelo pesquisador Waldomiro de Castro Vergueiro, que disponibilizam um catálogo *online* com os títulos lançados no Brasil (HAAG, 2005). As HQ sofreram durante muitos anos com um estigma social que as desvalorizava como algo inferior artística e culturalmente. Como afirma Vergueiro (2005, p. 3), “*as barreiras sociais contra as histórias em quadrinhos predominaram durante muito tempo e não se pode realmente afirmar que já deixaram de existir*”.

Em 1934, Adolfo Aizen, jornalista de *O Globo*, acompanhando o sucesso que os suplementos diários faziam nos Estados Unidos propôs a utilização dos quadrinhos no jornal de Roberto Marinho, que a princípio mostrou desinteresse (JÚNIOR, 2004). Sendo assim, Aizen levou sua ideia à concorrente *A Nação* e fez com que a empresa obtivesse um aumento nas vendas nos dias em que as histórias do seu Suplemento Infantil foram publicadas. O sucesso comercial fez com que empresários brasileiros, incluindo Roberto Marinho e Victor Civita, resolvessem apostar no mercado de quadrinhos, pois as vendas demonstravam números impressionantes na época dando início à “guerra dos gibis” (JÚNIOR, 2004).

Copiando o suplemento de Aizen, Roberto Marinho lançou “O Globo Juvenil”. Em 1937, os *comic books* foram trazidos para o Brasil por Aizen, por meio da revista “Mirim”, que publicou o *Super-Homem*. Imitando a publicação de Aizen, Roberto Marinho publicou o “Gibi”, que ao longo dos anos se tornou sinônimo de “revista em quadrinhos” (HAAG, 2005). O empresário Assis Chateaubriand foi outro a entrar na “guerra dos gibis” ao publicar “*O Guri*”, tendo o mérito de lançar dois dos maiores ícones do mundo dos super-heróis, *Batman*, que na época tinha o apelido de Homem-Morcego, e Capitão América, conseguindo espaço no mercado com esses grandes títulos (JÚNIOR, 2004).

Em 1950, Civita funda a Editora Primavera (posteriormente rebatizada como Abril), e lança sua primeira revista em quadrinhos, intitulada “Raio Vermelho”. Meses depois, já como Editora Abril, publica “O Pato Donald”, se estabelecendo no mercado. Anos depois, no início da década de 60, a editora produz a revista do Zé Carioca com todo o conteúdo sendo feito no Brasil e exportado para fora do país (JÚNIOR, 2004).

Em 1959, no Folha da Manhã, atual Folha de São paulo, surge a primeira tirinha protagonizada por Bidu e Franjinha, o que posteriormente com o acréscimo de vários outros personagens, como a própria Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali, entre outros, se tornaria a *Turma da Mônica*. O sucesso da obra de Maurício de Sousa foi tanto que em 1970 ganhou uma revista em quadrinhos pela editora Abril (PATATI; BRAGA, 2006).

A década de 1950 também foi marcada pelo sucesso dos quadrinhos de terror criados por brasileiros ou por artistas radicados no país, como os quadrinistas Ignácio Justo, Nico Rosso, Aylton Thomaz, e o roteirista Gedeone Malagona. As revistas possuíam um tom erótico e humorístico, ambientadas na zona rural ou urbana, histórica ou contemporânea, e o mercado brasileiro do gênero possuía uma qualidade superior ao estrangeiro (PATATI; BRAGA, 2006). Além disso, artistas como Minami Keizi, Carlos da Cunha, Rubens Cordeiro, entre outros, se revezavam entre HQ nacionais de terror e super-heróis nas décadas de 1960 e 1970 (PORTO, 2017).

Nas décadas de 1960 e 1970, a hegemonia continuou entre o quadrinho infantil e o de super-heróis. As edições se tornaram majoritariamente ligadas à tradução de produtos importados, mesmo que no caso do mangá houvesse certa renovação visual. Ainda assim, surgiram publicações distintas como InterQuadrinhos, Circo, Crás, Mil Perigos, Mega, Porrada (na qual Allan Alex e Patati criaram o Nonô Jacaré, taxista que enfia seu carro em qualquer vaga), Metal Pesado, Heavy Metal Brasil, Canalha e vários fanzines. Nesse período, Malagola e Eugenio Colonnese criaram um subgênero: os super-heróis brasileiros, feitos por profissionais de traço realista (PATATI; BRAGA, 2006).

Os anos 1970, 1980 e 1990 trouxeram poucas novidades de peso no mercado nacional quanto a quadrinistas mais interessados no desenrolar da história e menos na piada imediata. Nesse período destacam-se os quadrinistas Laerte, com seu introspectivo *Piratas do Tiête*, e Jayme Cortez, que mantiveram viva no Brasil a vontade de implantar revistas de quadrinhos de primeira linha com trabalhos autorais (PESSOA, 2016). Segundo Ramos (2014) as novas histórias são pautadas na liberdade temática, na falta de humor, e em tentativas de experimentação gráfica.

A partir dos anos 1990 houve uma mudança no panorama do mercado brasileiro relativo aos profissionais do desenho. Produções como *Holly Avenger*, de Marcelo

Cassaro, ganhou destaque por seu visual estilo mangá e por explorar a temática fantástica medieval, que apesar de ser popular não havia sido trabalhado com tanta consistência no Brasil. Seu trabalho conseguiu o sexto lugar no Prêmio Internacional de Mangá, realizado no Japão e que tem o objetivo de encorajar trabalhos de mangakás não-japoneses (NAGADO; MATSUDA; GOES, 2011).

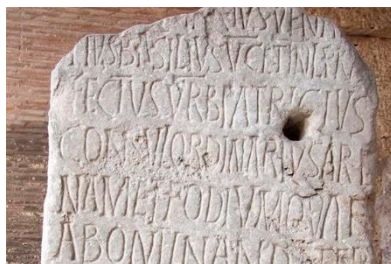
Outros desenhistas passaram a ter um reconhecimento internacional quando os Estados Unidos começaram a contratar profissionais de outros países para produzir quadrinhos de heróis extremamente populares, como Superman, Homem Aranha, Hulk e Wolverine. Nesse período, artistas como Eddie Barrows, Mike Deodato Jr, Ed Benes, Luke Ross, entre outros, ocuparam posições de destaque no exigente mercado profissional estadunidense (FLEXA, 2019).

#### 1.4 A DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E OS QUADRINHOS

Os quadrinhos em nada ficam a dever à cultura considerada erudita, pois são formas de arte capazes de proporcionar um enfoque inovador de diversos temas, acompanhando o ritmo frenético do século XXI. As HQ se apropriam de forma bastante criativa de assuntos diversos podendo ser utilizadas em sala de aula de maneira lúdica e diversificada, além de ser uma ótima ferramenta para a informação, conscientização e divulgação científica.

Em 59 a.C., aproximadamente, o “Acta Diurna”, grande placa branca (figura 19), era colocado em locais públicos em Roma para que o povo tivesse acesso aos acontecimentos da época, como execuções e julgamentos sendo esse o primeiro jornal que se tem conhecimento na história (MORAES; CARNEIRO, 2018).

Figura 19 – Acta Diurna.



Fonte: <https://www.sutori.com/item/131-bc-acta-diurna-the-acta-diurna-sometimes-translated-as-daily-public-recor>

Em 1430 surge a prensa, invenção de Johann Gutemberg, que possibilitou realizar tiragens escritas com maior número de cópias. O escritor e advogado francês, Denis de Sallo, fundou o Journal de Sçavans em 1665, e foi o primeiro periódico literário e científico da Europa. A partir de 1818 passaram a ser divulgadas informações de cunho científico e tecnológico derivadas de exposições universais da indústria nos Estados Unidos e Europa (MENDES, 2006).

No Brasil a divulgação científica tem seu início em 1808 com a transferência da corte portuguesa para o país e o surgimento de instituições científicas, bem como as publicações de livros. No entanto, apenas no século XX a divulgação científica foi amplamente praticada, pois uma classe elitizada da sociedade quis sensibilizar os políticos da época para a importância da ciência e seus progressos. Todo esse esforço levou à criação da Fundação Oswaldo Cruz e também do instituto Butantã (RODRIGUES; MARINHO, 2009).

Desde então, a divulgação científica cresce em importância tendo em vista o trabalho sério ao longo dos anos e o empenho real quanto ao seu papel na área do conhecimento (MORAES; CARNEIRO, 2018). A ciência passa a ser vista como um todo que pode colaborar com o crescimento da sociedade, fazendo questionamentos acerca do avanço científico e tecnológico e suas implicações positivas e negativas.

Na década de 1970, a divulgação científica passa a ter novos critérios de informação. O jornalismo científico adquire caráter mais especializado, e sua editoria deixa de ser realizada em conjunto com jornais e meios de comunicação de massa, ganhando maior relevância e credibilidade (MENDES, 2006). Atualmente, no século XXI, a internet passa a fazer parte do cotidiano, mudando os padrões estabelecidos na comunicação científica ao facilitar o acesso as informações (FIGUEREDO, G.; ARAÚJO, 2013).

A importância da divulgação científica consiste na disseminação do conhecimento sobre ciência para a população possibilitando a apreensão de saberes presentes no cotidiano (COSTA, 2014). Diferentes meios podem ser utilizados para divulgar informações científicas, pois segundo Vergueiro e Ramos:

Leitura não é só de livro. Leitura é tudo. [...] um *outdoor* leva a uma fotografia, que leva a um vídeo, que leva a um programa de televisão, que leva a um desenho animado, que leva a uma história em quadrinhos, que leva a um livro, que leva a um filme, que leva a um *outdoor* anunciando a estreia do longa-metragem (VERGUEIRO e RAMOS, 2009, p. 40).

Os quadrinhos fazem parte do cotidiano das pessoas de forma direta ou indiretamente, por meio de filmes, desenhos, seriados, produtos e brinquedos derivados do sucesso dos personagens de suas histórias. Com tamanho sucesso, é possível encontrar espaço para abordar assuntos relativos à ciência ou saúde por intermédio de uma linguagem capaz de aproximar o leitor e o conteúdo de maneira simples. As diversas possibilidades do uso tanto da linguagem como do estilo das HQ podem beneficiar a promoção da saúde. Segundo Prado, Junior e Pires (2017, p. 1), “*as histórias em quadrinhos são ótimos instrumentos pedagógicos e informativos por atingir um público mais abrangente*”.

Na década de 1980, uma forma mais abrangente de representações foi ganhando espaço nas páginas dos quadrinhos e as temáticas se tornaram mais diversas, atraindo novos tipos de público. O amplo universo explorado pelas HQ foi visto como algo positivo pela Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional, que as considerou como uma forma de linguagem e aprendizado em potencial (BRASIL, 1996). Documentos oficiais como o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) também foi transformado em quadrinhos. O ECA possui uma adaptação quadrinizada intitulada “A Turma da Mônica: O Estatuto da Criança e do Adolescente”, com o intuito de acessar o público ao qual as leis são direcionadas de forma mais extrovertida (SOUSA, 2007).

Os quadrinhos também complementaram livros didáticos e foram considerados pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) como gênero obrigatório de leitura a partir da década de 1990. Os temas relacionados à inclusão começaram a ganhar visibilidade social com movimentos em sua defesa e andaram temporalmente lado a lado com discussões relativas ao uso de HQ em ambiente escolar como recurso pedagógico (VERGUEIRO; RAMOS, 2009). Assim, acabaram se tornando aliados na batalha contra o preconceito ao passo em que um assunto relevante socialmente poderia encontrar formas de adentrar o ambiente educacional em uma linguagem que ganhava mais espaço didático.

As histórias começaram a incluir personagens com deficiência física, como é o caso dos personagens terciários em revistas da Turma da Mônica, a menina cega Dorinha e o cadeirante Luca foram apresentados com o intuito de conscientizar os leitores dentro das questões específicas sobre suas deficiências, nas edições do gibi da Mônica n°221 e n°222, respectivamente em 2004.

Posteriormente, esses personagens aparecem de forma esporádica dentro das histórias da turma do Bairro do Limoeiro. Outro título que retrata personagens com deficiência é “A Turma da Febeca”, do cartunista Victor Klier, que conta a história de Febeca, uma adolescente de 17 anos que possui paraplegia. A revista apresenta argumentos fornecidos pela Secretaria Municipal de Acessibilidade e Inclusão Social (Seacis), que elucidam aspectos relacionados a acessibilidade e direitos iguais como cidadãos (PMPA, 2009). Ainda, a personagem “Luana” é uma protagonista negra que com seu berimbau mágico e muita ginga de capoeira ajuda na conscientização do valor da cultura africana (MACEDO; FAUSTINO, 2000).

Em 2006, foram instituídas as diretrizes para a Promoção da Alimentação Saudável nas Escolas. Nesse sentido, foi implementado o projeto “Criança Saudável, Educação Dez”, uma ação do Programa Fome Zero, que tinha como meta orientar crianças de escolas públicas, mais especificamente do ensino fundamental, a adquirirem uma nutrição adequada. O projeto confeccionou cartilhas com personagens de Monteiro Lobato, a fim de se beneficiar com um formato que pudesse despertar um maior interesse dos estudantes e colaborar com a apreensão do conteúdo (OLIVEIRA, 2008). Nesse mesmo ano, outras ações governamentais utilizaram HQ como material de divulgação. O “Programa Nacional de Biblioteca na Escola” distribuiu quadrinhos às instituições públicas de todo Brasil (NETO, 2015). Já o projeto “Saúde e Prevenção nas Escolas”, que surgiu por meio da união entre instituições como a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) e Fundo de População das Nações Unidas (UNFPA) com o Ministério da Saúde e o Ministério da Educação. O material teve como objetivo orientar jovens e adolescentes sobre prevenção, cuidados e direitos provenientes de assuntos ligados às relações sexuais, alcoolismo e drogas (PRADO; JUNIOR; PIRES, 2017).

A possibilidade de se trabalhar histórias de ação, terror, policial e aventura, por exemplo, leva à criação de diversas narrativas com temáticas diferentes. Assuntos como educação, leis, regras, conscientização ambiental, podem ser levadas para as páginas dos quadrinhos de forma lúdica e criativa. Assim, observa-se um terreno fértil para se tratar de outros temas relevantes como a inclusão social em suas diversas formas.

## 1.5 NECESSIDADES MAIS QUE ESPECIAIS

As pessoas com deficiência (PcD) são caracterizadas pela Lei nº 13.146/2015 como “aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade” (BRASIL, 2015). Os cinco tipos de deficiências definidos no Decreto nº 5.296/2004 são a deficiências física, auditiva, visual, mental e múltipla (BRASIL, 2004).

### 1.5.1 DEFICIÊNCIA FÍSICA

Conceitua-se como deficiência física a incapacidade ou limitação de condições motoras, podendo afetar também a faculdade da fala, da visão e da audição derivados de acidentes ou de origens naturais relacionadas a más formações congênicas, lesões neurológicas, ortopédicas ou doenças neuromusculares. As pessoas afetadas por essas limitações possuem dificuldade relacionadas ao equilíbrio e coordenação motora, dificultando a locomoção por atingir principalmente os membros inferiores ou superiores (ou ambos). O uso de aparelhos e equipamentos, como cadeiras de rodas, próteses e muletas, são recorrentes nesses casos e colaboram com uma melhor qualidade de vida (MAIOR, 2015).

### 1.5.2 DEFICIÊNCIA AUDITIVA

A deficiência auditiva consiste na ausência parcial ou total da capacidade de ouvir, podendo ser de origem natural ou ocasionada por doenças. A surdez é caracterizada quando o indivíduo não possui a capacidade de ouvir de forma plena, ou seja, parcialmente surdo (funcional), ou na ausência total da audição, sendo considerado surdo (não-funcional) (MAIOR, 2015).

### 1.5.3 DEFICIÊNCIA VISUAL

Existem dois tipos de deficiência visual, a deficiência caracterizada pela ausência total da capacidade de enxergar, e a deficiência visual relacionada a baixa visão. Pessoas com baixa visão podem recorrer a artifícios especiais e próprios como imagens e letras em escalas grandes e bem definidas. Para o auxílio rotineiro de ambos aspectos,



é comum o uso de bengalas para a orientação na caminhada, que ainda pode ser facilitada com a existência de pisos táteis no trajeto (MAIOR,2015).

#### 1.5.4 DEFICIÊNCIA MENTAL

Um equívoco recorrente na sociedade se dá quando a deficiência mental por muitas vezes é confundida com doença mental. A deficiência mental é caracterizada por uma capacidade intelectual abaixo da média, e os indivíduos portadores desse tipo de deficiência têm extrema dificuldade de aprendizado causando defasagens em aspectos de adequação familiar e social. Já o transtorno mental está associado a aspectos genéticos, da química cerebral, acontecimentos passados, estilo de vida, e a pessoa se sente incapaz de viver em plenitude. Segundo Maior (2015), a Síndrome de Down, por exemplo, possui características físicas marcantes e de fácil associação à deficiência mental, relacionadas principalmente à dificuldade no aprendizado, ou seja, aspectos cognitivos.

#### 1.5.5 DEFICIÊNCIA MÚLTIPLA

Quando dois ou mais tipos de deficiências estão presentes em um indivíduo, este possui deficiência múltipla, podendo comprometer diversos fatores físicos, cognitivos e psicológicos ao mesmo tempo. As pessoas com deficiência múltipla, podem sofrer com a falta de autonomia, uma vez que dependem de assistência e colaboração de outras pessoas, estas podem se encontrar em um cenário de violência, maus-tratos e abandono (MAIOR, 2015).

#### 1.6 MOBILIDADE REDUZIDA E AMPUTAÇÃO

A mobilidade reduzida é uma condição temporária ou permanente que está geralmente associada à indivíduos idosos, gestantes e obesos. Mesmo não sendo considerada uma deficiência física, o indivíduo com mobilidade reduzida tem a maioria dos benefícios voltados à categoria. Pessoas com movimentos limitados ou nulos no que compete à locomoção, flexibilidade ou coordenação motora, mesmo que temporariamente, são consideradas como portadoras de mobilidade reduzida (BRASIL, 2004).

A amputação se trata de remoção de algum membro das extremidades do corpo, mediante cirurgia ou acidente, prejudicando a locomoção e as habilidades motoras. A medicina recorre ao uso de próteses para tentar emular e potencializar os movimentos do corpo, mas é necessário um acompanhamento terapêutico e médico, além do psicológico para minimizar as consequências mentais e físicas na vida dessas pessoas (BRASIL, 2013a).

Nos quadrinhos podemos encontrar personagens nessas condições que geralmente possuem habilidades motoras excepcionais. Nos quadrinhos ocidentais podemos destacar o anti-herói Cable, da Mavel Comics, que tem um braço cibernético (figura 20), e nos mangás temos o protagonista Edward Elric, da obra *Fullmetal Alchemist*, que possui membros protéticos no lugar do braço direito e perna esquerda (figura 21).

Figura 20 – Personagem Cable, da Marvel Comics.



Fonte: [https://xmen-comics.fandom.com/pt-br/wiki/Cable\\_\(Nathan\\_Summers\)\\_\(Terra-616\)](https://xmen-comics.fandom.com/pt-br/wiki/Cable_(Nathan_Summers)_(Terra-616)).

Figura 21 – Personagem Edward Elric, da obra *Fullmetal Alchemist*.



Fonte: [https://liberproeliis.fandom.com/pt-br/wiki/Edward\\_Elric](https://liberproeliis.fandom.com/pt-br/wiki/Edward_Elric)

Os personagens que possuem essas condições apresentam dualidade física, pois ao mesmo tempo que carregam uma carga dramática que dá força e motivação também representa um ponto fraco. Essas características são nuances simbólicas interessantes que ultrapassam meras questões estéticas em suas caracterizações, dando mais profundidade emocional aos personagens.

### 1.7 A INCLUSÃO DA PcD NA SOCIEDADE

Desde os primórdios as PcD sofriam discriminação e eram abandonadas na sociedade. Era o que acontecia, por exemplo, na Grécia e na Roma antigas, onde nem mesmo as crianças com deformidades, doentes e franzinas escapavam da eliminação e extermínio. Platão, filósofo grego, na sua obra “A República”, no livro IV, ao tratar da estrutura e planejamento das cidades, mencionava que todas as crianças que apresentavam problemas de formação física teriam que ser ocultadas em locais secretos. Aristóteles, no livro “A Política”, concordava com leis que aboliam crianças com deficiência. Da mesma forma, o nazismo utilizou argumentos análogos em seus campos de concentração. O misticismo de povos indígenas também via nas crianças disformes um castigo dos deuses a serem sacrificadas ou abandonadas no meio da floresta (COSTA, 2009).

Historicamente, os direitos de PcD passaram por quatro fases: (i) Fase da intolerância, a deficiência era vista como castigo divino; (ii) Fase de invisibilidade, como o nome denota, os deficientes eram invisíveis perante a sociedade; (iii) Fase assistencialista, a deficiência era considerada uma “doença a ser curada”, pautada na perspectiva médica e biológica; (iv) Fase de direitos humanos: a Declaração dos Direitos Humanos, proclamada em 1948, aponta para a necessidade da inclusão social de PcD, com ênfase na relação do sujeito com o meio em que vive e na necessidade de romper barreiras culturais, físicas ou sociais (RESENDE; COSTA; RESENDE, 2012). No entanto, a inclusão de PcD na sociedade é limitada por estereótipos que as retratam como incapazes. Por exemplo, na relação da PcD com o trabalho, Perez propõe que:

1 - As generalizações trazidas pelos estereótipos facilitam nossa percepção de mundo, porém, considerando o estereótipo de incapacidade da pessoa com deficiência, esse tipo de percepção pode dificultar sua inserção no mercado de trabalho e seu desenvolvimento profissional na organização. 2 - A pessoa com deficiência possui todos os papéis de sua vida em torno da deficiência, e não em função de sua construção de indivíduo. 3 - A visão estereotipada do deficiente influencia diretamente a aceitação do papel de incapacidade pela própria pessoa com deficiência. Com isso, há um processo cíclico de avaliações negativas de sua capacidade laborativa nas organizações, tanto por esse público quanto pelos demais funcionários. 4 - A visão do problema da inserção e do desenvolvimento profissional da pessoa com deficiência ainda é vista como responsabilidade do possuidor da deficiência, e não de uma dificuldade da sociedade em absorvê-lo (PEREZ, 2012, p. 886 et seq.).

Diante do exposto, buscamos construir uma HQ que relacionasse PcD e o conceito do herói, com o intuito de promover o debate sobre o tema. Assim sendo, acentuam-se, em relação aos heróis ditos como padrões durante anos, tanto os traços comuns quanto as diferenças quando comparados a personagens dotados de alguma deficiência física. Esperamos que a figura do herói propicie novas abordagens nestes tempos pós-modernos para melhor acolher pessoas com alguma deficiência física, que por muitas vezes são totalmente ignoradas. Em termos mais amplos, pretende-se também demonstrar como os “gibis” por meio de uma linguagem verbal e não-verbal podem contribuir para a divulgação de informações de diferentes doenças através de uma narrativa fantasiosa e lúdica.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 OBJETIVO GERAL**

Produzir uma HQ que tenha como foco crianças com deficiências, contribuindo com a visibilidade dessas pessoas nos mais diferentes ramos artísticos e de entretenimento refletindo em uma maior conscientização popular e aceitação social.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Construir uma HQ com crianças portadoras de deficiências que se transformam em super-heróis, destacando o respeito às particularidades de qualquer PcD.
- Estabelecer um paralelo do perfil do herói tradicional ao longo dos tempos com as tendências sociais contemporâneas ideológicas que buscam uma maior representatividade recorrendo-se as análises de conteúdos gráficos produzidos e publicados que ditaram ou reproduziram pensamentos de determinada época a fim de um comparativo de evolução de maneira interpretativa, incluindo material de apoio e conceituação.
- Demonstrar como a arte pode contribuir com causas e movimentos sociais e no combate a doenças.

### 3 METODOLOGIA

Durante a especialização em Ciência, Arte e Cultura na Saúde surgiu a ideia de desenvolver uma HQ para demonstrar que PcD também podem ter uma vida normal e preservar sua autonomia. Ainda, a criação de uma HQ também se apresentou como uma possibilidade de unir parâmetros artísticos em prol de melhorias na área da saúde, afim de humanizar os aspectos a ela relacionados, como atenção e promoção da saúde. Nesse sentido, a arte é o meio indispensável para unir o indivíduo com o mundo por meio da circulação de experiências e ideias (FISCHER, 2014).

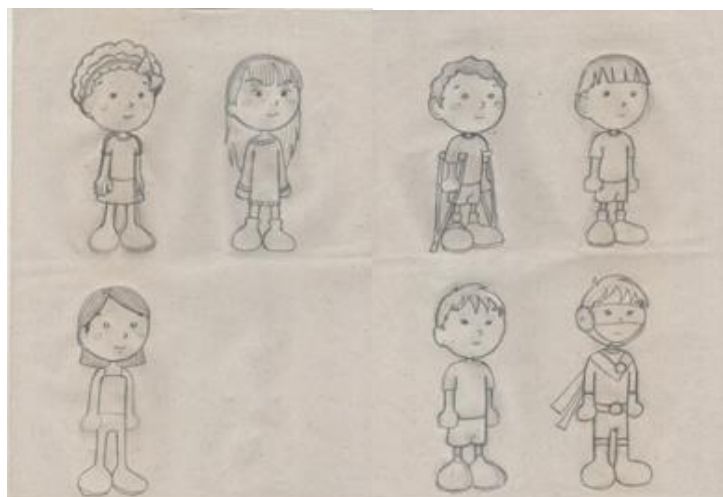
A estrutura narrativa oferecida pelos quadrinhos em modo de linguagem, que une texto e imagem, acabou por estar compatível com a proposta desse estudo por possuir, segundo Vergueiro:

[...] uma forma narrativa única, própria, que nenhuma outra linguagem contemporânea consegue reproduzir. Ela conduz o leitor pelo processo de leitura de uma forma que outras linguagens não conseguem emular, engajando-o em um nível de construção participativa de sentido de uma maneira extremamente peculiar (VERGUEIRO, 2017).

O estilo utilizado para a criação dos personagens foi o “cartum” (figura 22), pois oferecem maior possibilidade de interações e dialogam de maneira mais intuitiva com o leitor, além de sintetizar os detalhes que compõe uma estrutura ou objeto muito complexo (MCCLLOUD, 2004). Dessa forma, é possível mergulhar em ações e apresentar situações fantasiosas de forma natural sem o limite que as composições realistas acabam delimitando, tornando-as mais abrangentes, alcançando com mais facilidade o público infantil por contar com uma série de características que conseguem atraí-lo, como o uso de cores mais vibrantes e expressões faciais exageradas. Sobre o uso do cartum McCloud diz que:

Quando abstraímos uma imagem através do cartum, não estamos só eliminando os detalhes, mas nos concentrando em detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem a seu “significado” essencial, um artista pode ampliar esse significado de uma forma impossível para arte realista. [...] Cartum não é um só jeito de desenhar, é um modo de ver! A capacidade que o cartum tem de concentrar nossa atenção numa ideia é parte importante de seu poder especial, tanto nos quadrinhos como no desenho em geral (MCCLLOUD, 2004).

Figura 22 – Esboço dos personagens destacando o estilo cartum.



Fonte: elaborada pelo autor.

A dinâmica oferecida pelo cartum favorece etapas de criação e elaboração de histórias que ampliam os caminhos narrativos por estabelecer um conjunto panorâmico intrínseco ao seu estilo. Uma vez escolhida a estrutura de linguagem e o meio estilístico de traçado, a etapa seguinte foi definir a forma estrutural, que se baseia no espaço dimensional que serve de suporte à realização da manifestação artística (jornal, internet, revista, entre outros).

O formato escolhido para o desenvolvimento da história foi o de dimensões semelhantes ao do “formatinho”, popularmente conhecido como gibi, cuja área padrão é de 13 x 21 cm, porém idealizou-se por escala 15 x 22 cm por se tratar de material de divulgação científica, atendendo melhor algumas necessidades técnicas com esse fim. Margem, letras e detalhes que merecem destaque são melhor aproveitados em um espaço mais amplo do que o convencional, assim como “Amazônia: Império das Águas” de Rui Nogueira, Roberto Gama e Silva e J. W. Bautista Vidal, informativo ilustrado que apesar de não se tratar de uma HQ, faz uso de ilustrações e texto para conscientizar crianças e jovens sobre a importância de preservação da natureza.

Segundo o quadrinista Will Eisner:

Desde o início, a concepção e a criação escrita de uma história são afetados pelas limitações do veículo. Estas virtualmente ditam o alcance de uma história e a profundidade da sua narração. É por esse motivo que as histórias e enredos de ação simples, óbvia, dominaram por tanto tempo a literatura de quadrinhos. A seleção de uma história e a sua narração estão sujeitas às limitações do espaço, da habilidade do artista e da tecnologia de reprodução. Na verdade, do ponto de vista da arte ou da literatura, este veículo pode

tratar de assuntos e temas profundamente complexos (EISNER, 2010, p. 127).

Os personagens da história são crianças com deficiência, com idades entre 8 e 10 anos, faixa etária do público alvo. Ao desenvolver uma temática envolvendo deficiências humanas, a representatividade de uma maneira geral se torna uma das conexões com os leitores. Sendo assim, a construção do roteiro buscou uma maior identificação com o público ao abordar tópicos de discussões inerentes às minorias que são de extrema relevância social, propiciando mais possibilidades de comunicação. Segundo Eisner:

A própria relação ou identificação evocada pela representação ou dramatização numa sequência de figuras é instrutiva. As pessoas aprendem por imitação, e nesse caso o leitor pode facilmente deduzir, a partir da sua própria experiência, as ações intermediárias ou de conexão. Nesse caso também não existe nenhuma pressão de tempo, como aconteceria num filme ou num desenho animado. O tempo de que o leitor dispõe para examinar, assimilar e imaginar o processo de desempenho ou adoção do papel ou atitude demonstrada é ilimitado. Há espaço para a aproximação e oportunidade para desempenhos específicos, que o leitor pode examinar sem pressões. Não tendo a rigidez da fotografia, a generalização ampla da obra de arte gráfica permite o exagero, que pode atingir o seu objetivo e influenciar o leitor com mais rapidez (EISNER, 2010, p. 141)



#### 4 RESULTADOS/DISCUSSÃO

A luta pela igualdade se encontra em um momento marcante na sociedade, onde as minorias anseiam por equilíbrio, respeito, dignidade, planejamento e infraestrutura social. Causas sociais, movimentos e manifestações reivindicando melhorias são cada dia mais comuns como o Movimento de Vida Independente (<https://redemvibrasil.wordpress.com/>) e os Centros de Vida Independentes (<https://www.cvi-rio.org.br/site/>). As pessoas precisam ser ouvidas e vistas para ganharem voz em uma democracia onde a desvantagem social se faz presente. Questões de gêneros, raças e etnias são fatores que podem e devem ser exploradas nas mais diversas formas de comunicação.

O termo “minorias” não possui uma definição única e sua intenção depende do referencial utilizado. Assim, este estudo utiliza um conceito de minorias mais amplo. Segundo Chaves, a palavra minoria se refere a:

[...] um grupo de pessoas que de algum modo e em algum setor das relações sociais se encontra numa situação de dependência ou desvantagem em relação a um outro grupo, “majoritário”, ambos integrando uma sociedade mais ampla. As minorias recebem quase sempre um tratamento discriminatório por parte da maioria (CHAVES, 1970, p. 149-168).

Algumas políticas públicas com o propósito de efetivar os direitos das minorias já foram realizadas no Brasil, como a Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990, que assegura 20% dos cargos públicos a portadores de deficiência, e a Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que trata do livre acesso de PcD nas edificações e vias públicas. No entanto, as dificuldades enfrentadas por portadores de deficiências são complexas e precisam da atenção do governo. A discriminação com as minorias pode ocorrer por motivos étnicos, religiosos, de gênero, de sexualidade, linguísticos, culturais e físicos. Esse último grupo foi o selecionado nesse estudo para protagonizar uma HQ, desejando contribuir com a visibilidade de PcD na sociedade brasileira.

A história apresenta um grupo de amigos que possuem diferentes tipos de deficiências, que fogem do estereótipo de personagens de apoio ou complementares. Alguns exemplos de personagens secundários utilizados para representar diferentes deficiências nos quadrinhos são o cadeirante Luca, a deficiente visual Dorinha, o deficiente auditivo Humberto ou o autista André, que aparecem pontualmente com o núcleo principal da Turma da Mônica (figura 23).

Figura 23 – Personagens da Turma da Mônica com diferentes deficiências.



Fonte: [https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Turma\\_da\\_Mônica\\_Wiki](https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Turma_da_Mônica_Wiki)

Apesar disso, é possível encontrar personagens protagonistas com deficiência física nos quadrinhos, como o Demolidor, da Marvel (figura 24). O personagem é um dos poucos exemplos de personagens que possui deficiência e atua por conta própria sem estar associado necessariamente à um grupo de super-heróis. Outro personagem bastante conhecido é o Cyborg, da DC Comics, que teve todos os membros de seu corpo amputados depois de um acidente em laboratório (figura 25).

Figura 24 – Personagem Demolidor, da Marvel Comics.



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/javiersite/8549062613>

Figura 25 – Personagem Cyborg, da DC Comics.



Fonte: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/cyborg-\(victor-vic-stone\)/992](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/cyborg-(victor-vic-stone)/992)

O uso da linguagem dos quadrinhos para abordar diferentes deficiências permite enfatizar que tais condições não impedem uma vida normal, com ausência de rótulos ou compaixão exacerbada. Segundo Barsaglini e Biato (2015, p. 791) “*o compassivo, na tentativa de sentir o mesmo que o sofredor, acaba por diminuir o valor de quem sofre e o valor de sua vontade*”. A narrativa da história construída nessa pesquisa opta por demonstrá-las como crianças como outras quaisquer sem enfatizar a deficiência como algo que as caracterize como sujeito. Em contrapartida, de modo benéfico, as particularidades possíveis para suas caracterizações colaboraram para a concepção do visual de modo único tendo em vista as suas diferentes deficiências (figura 26).

Figura 26 – Visual dos personagens como super-heróis.



Fonte: elaborada pelo autor.

A temática popular e prazerosa dos super-heróis, de fácil alcance e entendimento, possibilita a apropriação do fantástico para elucidar diversos pontos relacionados ao tema doenças, como prevenção, tratamento, sintomas. Em determinado momento da história o grupo de super-heróis se veem obrigados a combater a ameaça do vírus da gripe, o Influenza, que está contaminando todas as pessoas da cidade onde vivem. Algumas questões motivaram a escolha do vírus da gripe: 1) os surtos e epidemias de gripe são ameaças constantes as populações humanas e; 2) métodos de prevenção devem ser amplamente divulgados (BRASIL, 2019). Além disso, um dos personagens possui paralisia infantil e incluir um vírus na história é uma oportunidade para discutir sobre diferentes doenças virais.

#### 4.1 CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS

Os personagens da história são Cauê, Kenzo, Léo, Tina, Janaína e Naty, crianças com idades entre 8 e 10 anos, cada um deles com uma deficiência diferente – física, auditiva, visual ou intelectual – dando representatividade a todos os tipos de limitações (figura 27). Os personagens também foram criados com base na diversidade étnica da população brasileira: indígenas, europeus, africanos, asiáticos. Inclusive, a etnia asiática representa uma parcela considerável de nossa população, principalmente a nipônica. Segundo o IBGE (2008), existe mais de um milhão de nipo-brasileiros no Brasil.

Figura 27 – Os personagens da história.



Fonte: elaborado pelo autor.

#### 4.1.1 LÉO

Léo é um garoto gentil, leal e de espírito forte. Ele nasceu no Afeganistão durante o período que seus pais trabalharam como correspondentes internacionais. Ele usa muletas porque teve poliomielite no hospital em que nasceu, mas isso não o impede de seguir em frente e alçar voos incríveis na vida, conduzindo a “Turma da Super Ação” com sua liderança nata. Léo está sempre atento ao bem-estar de todos os amigos e disposto a ajudar quem quer que seja. Impetuoso para solucionar problemas, possui uma determinação e garra sem tamanho e muito afinho para resolvê-los. Assumidamente nerd, gosta muito de games e quadrinhos.

O personagem é fruto da intenção de dar representatividade através de um entretenimento de fácil acesso que possibilite uma aproximação mais espontânea entre mensagem e receptor. Segundo o IBGE (2012), PcD motora representam 2,3% da população brasileira portadora de algum tipo de deficiência, e ao representá-lo como uma criança tenta-se ressaltar a importância de naturalizar a presença de pessoas nessas condições em ambientes comuns na sociedade.

A inclusão social deriva de um uma série de mudanças e adequações de um esquema social já estabelecido que possibilitam a construção de um novo tipo de sociedade (BRASIL, 2008). Então, ao inserir o personagem nesse contexto, é pretendido um estímulo convidativo por meio do reforço figurativo para a assimilação de conceitos estabelecidos.

#### 4.1.2 CAUÊ

Cauê (Pena Branca) é fisicamente o mais forte da “Turma da Super Ação”. Ele perdeu seu antebraço esquerdo em um triste acidente de carro quando ainda era um bebê. Amante da natureza, gosta de sentir o ar puro de lugares bem arborizados. Gosta de roupas leves, adora ficar descalço e usa pulseira e bracelete em seus braços. Esse acessório foi dado pelos seus pais quando ainda era bem pequeno, e carrega uma simbologia tribal pertencente a seus antepassados. Mesmo tendo uma força física acima da média, se sente inseguro em circunstâncias que oferecem perigo, porém, em situações extremas toda sua coragem desperta em um instante, principalmente para proteger seus amigos.

As amputações podem ocorrer por complicações derivadas de acidentes graves ou de doenças arteriais periféricas. A amputação de braço possui diferentes níveis, e o nível da amputação do personagem Cauê é o transradial, ou seja, entre a articulação do punho e a articulação do cotovelo (BRASIL, 2013a). Seu braço artificial na cor dourada contrasta com o visual indígena tradicional, sugerindo uma união entre o moderno e o clássico. Segundo Couto (2000) os membros protéticos não são naturais e consequentemente terão características artificiais por serem “estranhos” ao corpo, e uma das saídas para isso é estreitar a relação entre a maquinaria e o ser humano.

#### 4.1.3 KENZO

Kenzo é muito inteligente, e é o membro da “Turma da Super Ação” que elabora os planos e as táticas para resolver qualquer problema. Possui Paralisia Cerebral Espástica, ocasionada por uma isquemia durante a gestação, que comprometeu seus membros inferiores (diplegia espástica). Seu pai e seus avós paternos são japoneses. Adora esportes, em especial o futebol e o basquete. Seu interesse por esportes associado a sua descendência japonesa acabaram influenciando a escolha do azul como sua cor favorita, visto que essa é a cor da equipe esportiva do Japão.

Seu gosto particular por esportes possibilita um bem-estar físico e mental, pois as atividades esportivas funcionam como terapia ao exercitar corpo e mente em uma sintonia funcional. De acordo com Rosenbaum *et al.* (2007), a desordem motora na paralisia cerebral é acompanhada de diversas perturbações que desregulam as sensações, a percepção, a cognição, a comunicação oral e comportamental, ocasionadas por ataques epiléticos e alterações musculoesqueléticas secundários. Um dos caminhos para uma capacitação mais eficaz dos movimentos é a fisioterapia, que ajuda a amenizar deformidades, bloqueios e contraturas por meio de exercícios que estimulam o desenvolvimento das funções motoras (ROSENBAUM *et al.*, 2007).

O personagem foi criado nesse viés, pois ao ser atribuído um gosto pessoal por esportes enfatizamos a importância da prática de atividades físicas como um dos meios que colaboram com a saúde e a socialização de pessoas com paralisia cerebral. O esporte adaptado é considerado uma alternativa lúdica e prazerosa na reabilitação de PcD físicas. Os benefícios das atividades físicas proporcionadas pelo esporte adaptado são diversos, muitos sentimentos revigorantes são resgatados. O corpo e a mente

sofrem um impacto positivo na autoconfiança diária, no bem-estar e na autoestima, além do condicionamento físico como um todo (GORGATTI *et al.*, 2008).

#### 4.1.4 JANA

Janaína é dona de uma personalidade forte. Jana, como gosta que a chamem, é divertida, corajosa, muito esperta e sagaz. Tem uma paixão por gatos e, por ter feito ginástica rítmica, tem uma agilidade que até mesmo lembra a dos felinos. Seus cabelos ruivos representam bem sua personalidade “esquentadinha”. Ela geralmente age por instinto, com vigor e energia, quando as coisas fogem do controle.

Sua deficiência visual é derivada de tendência genética, o que ocasiona erros de refração por possuir astigmatismo. Possui visão subnormal e seus óculos arredondados a ajudam a enxergar. A visão subnormal é considerada uma deficiência após sucessivas tentativas de tratamento do déficit visual, como lentes de contato e óculos de grau, além de técnicas pós-cirúrgicas de catarata (SBVSN, 2021). Os óculos do uniforme de super-heroína da personagem possibilitam uma visão com nitidez incrível mesmo em ambientes escuros, assim como um gato, além da capacidade de aproximar as imagens ampliando-as como um binóculo e observar os movimentos a sua volta em câmera lenta.

A perda da visão pode afetar o cotidiano, tanto emocionalmente como fisicamente, limitando as atividades de trabalho e lazer de pessoas com essa condição. Os idosos são mais propensos a déficits visuais, mas a presença de tal enfermidade pode ocorrer em qualquer fase da vida. Em crianças prematuras os problemas de visão costumam aparecer mais facilmente. Segundo o IBGE (2012), a deficiência visual é a mais comum no Brasil, presente em 3,4% da população brasileira. Na história, Jana surge como uma criança plenamente capaz de realizar seus desejos, cheia de personalidade e feliz, com o intuito de motivar e resgatar a autoestima dos leitores nessa condição.

#### 4.1.5 TINA

O nome, a personalidade, o visual e os gostos da personagem foram inspirados em Valentina, filha do autor desse estudo (figura 28). Tina é uma menina doce e muito

simpática que ama moda e balé clássico. Ela demonstra suas emoções principalmente por suas expressões faciais, sendo muito comunicativa do seu jeitinho. Adora usar vestidos e saias rosa e roxo, porque combinam muito bem com seu lindo tom de pele negra. Possui deficiência auditiva funcional e tem na linguagem de sinais sua principal forma de comunicação. Seu aparelho a auxilia na percepção dos sons do ambiente.

Figura 28 -Valentina, modelo que serviu de inspiração para a criação da personagem Tina.



Fonte: elaborado pelo autor.

A má-formação genética é uma das causas da deficiência auditiva, podendo ela também ser ocasionada por lesões no sistema auditivo. A deficiência pode ser parcial ou total, considerada como surdez, a incapacidade total de ouvir. Os deficientes com deficiência parcial, são aqueles que possuem uma capacidade auditiva reduzida ou mínima, com ou sem o uso de prótese, caracterizando-se como funcional (SANTOS *et al.*, 2020).

A personagem Tina evidencia a importância de pensarmos na escola como um espaço de inclusão social, que atenda às necessidades pertinentes aos deficientes auditivos, como interlocutores ou professores que saibam se comunicar em libras. É importante salientar que o desenvolvimento escolar em classes regulares com crianças ouvintes proporciona referências e estímulos orais, auditivos e linguísticos mais favoráveis ao aprendizado (NOVAES; BALIEIRO, 2004).

#### 4.1.6 NATY



Meiga e amável, Naty é praticamente a personificação da “fofura”. Possui um cãozinho chamado Espoleta e são praticamente inseparáveis. Tem a tendência de tentar apaziguar as coisas mesmo que pareçam irreversíveis. Ama flores, em especial os lírios, e sempre está usando algum acessório com essa temática. Possui cabelos loiros e longos sempre impecáveis, e completa seu visual dando preferências a roupas largas. Ela tem Síndrome de Down, e por isso, seu rosto apresenta traços faciais típicos de sua condição genética.

A síndrome de Down, também conhecida como trissomia 21, é uma alteração genética no número de cromossomos, que pode acometer pessoas de qualquer classe social, raça ou gênero. Quem tem síndrome de Down possui três cromossomos 21, totalizando 47 cromossomos em suas células. Não se sabe ao certo quais condições contribuem para o surgimento da síndrome de Down, mas um dos fatores que influenciam essa alteração genética é a idade da mãe. Mulheres a partir dos 35 anos tem mais chances de gerar crianças com síndrome de Down (COELHO, 2016).

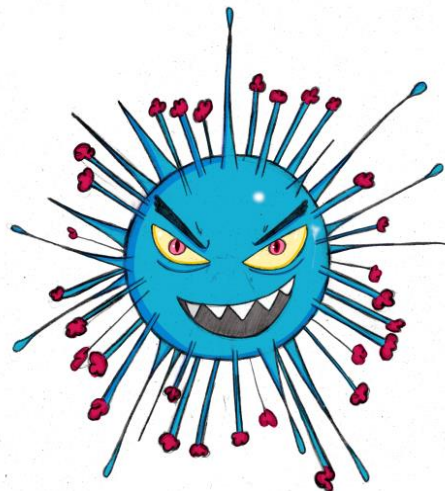
A pessoa com Síndrome de Down geralmente possui características físicas marcantes como, baixa estatura, rosto arredondado, pescoço largo e curto, boca pequena, língua grande, pés e mãos pequenos. O indivíduo também apresenta limitações relacionadas à inteligência e raciocínio (COELHO, 2016). Ao criar um personagem com essas características o autor tem oportunidade de retrata-la como uma pessoa com direitos comuns a qualquer criança, que assegurem o respeito aos seus limites e a sua individualidade. Naty faz parte de um grupo de amigos que interagem com crianças sem deficiência dentro e fora do ambiente escolar, e é uma criança capaz de agir por conta própria sem julgamentos ou imposições, viabilizando e valorizando sua autoestima por meio de suas ações.

#### 4.1.7 INFLUENZA

No que se refere a construção do personagem “Influenza”, o vilão da história, a humanização de personagens essenciais nas tramas demonstra a importância dessa forma de estrutura psicológica para criar uma identificação direta com o leitor/espectador (figura 29). Não importa se a espécie é animal, humana, extraterrestre ou fantástica, o comportamento humano será o principal aspecto a ser levado em conta

para a sua construção, porque quanto mais complexa for sua personalidade e seus conflitos mais vínculos serão criados com o leitor/espectador (OLIVEIRA, R. 2008).

Figura 29 - Influenza, o vilão da história.



Fonte: elaborado pelo autor

A forma como o vírus Influenza surge na história tem como objetivo promover o debate sobre os perigos da internet para o público infantil. O surgimento do vilão Influenza é semelhante as supostas aparições em vídeos infantis da Momo (figura 30), e dos perfis em redes sociais do Homem Pateta (figura 31), onde ambos estimulavam crianças a participarem de desafios macabros. As aparições desses personagens geraram discussões relevantes sobre possíveis riscos oriundos da internet, uma vez que as crianças estão em desenvolvimento e não possuem pleno discernimento entre a ficção e a realidade (SANTOS NETO; SILVA, 2015).

Figura 30 – Personagem Momo.



Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/salasocial-47619156>.

Figura 31 – Personagem Homem Pateta.



Fonte: <https://tecnologia.ig.com.br/2020-07-25/homem-pateta-ainda-circula-na-internet-saiba-como-protoger-seu-filho.html>

## 4.2 DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA

Seis crianças, todas com algum tipo de deficiência física, vivem suas vidas estudando em ambiente escolar inclusivo e saudável, e se divertindo tranquilamente em espaços públicos comum à todos. Durante o resgate de um cãozinho perdido, em uma demonstração de empatia e acolhimento, as crianças se deparam com o vírus Influenza, o monstro responsável pelo surto de gripe que assola toda a cidade onde moram. A partir daí a “Turma da Super Ação” entra em ação e coloca em prática seus conhecimentos e habilidades para poder acabar com o vírus Influenza.

Os personagens são apresentados dentro do ambiente escolar, convivendo utopicamente com outras crianças sem deficiência (figura 32). Hall (2006, p. 12) esclarece que “A identidade, então, costura o sujeito à estrutura”, ou seja, a identidade é formulada a partir do panorama relacional com a sociedade, com o fortalecimento entre semelhantes, onde as ideias são fortificadas a partir da interação entre eles.

Figura 32 – Léo em sua escola inclusiva.



Fonte: elaborado pelo autor.

A inclusão social é um panorama de envolvimento da sociedade como um todo, de integração, visando possibilidades que incentivem o desenvolvimento pessoal de indivíduos com deficiência tendo condições de trabalho e cidadania garantidos (FÁVERO; PANTOJA; MANTOAN, 2007). Páez (2001) relata que a inclusão beneficia incontestavelmente a PcD, desde que haja um ensino que oriente adequadamente os estudantes. Sendo assim, é pertinente um sistema de ensino eficiente, como a capacitação de professores de forma que possam estimular a criatividade e a autonomia do estudante deficiente nas mais variadas atividades. É fundamental, também, uma infraestrutura que literalmente sirva de alicerce para o desenvolvimento pleno das atividades propostas, que contribua potencializando os resultados desejados. São raras as escolas que possuem um suporte técnico, pedagógico, comportamental, comunicativo e arquitetônico que ajudem o ingresso e o pleno convívio de PcD em um ambiente educacional. A Lei ainda não enfatiza a obrigatoriedade de adequação das unidades de ensino, tornando viável a socialização de maneira eficaz de pessoas deficientes.

A Escola da Ponte, em Porto, distrito de Portugal, é um modelo de ensino público. Os estudantes com deficiência ocupam os mesmos ambientes que os outros colegas, incentivando a interação e o convívio social, e a escola fornece atendimento psicológico e psiquiátrico aos alunos. Todos são responsáveis por algum fator voltado ao funcionamento da escola, partilhando senso de responsabilidade e autonomia e instigando respostas em torno de seus objetivos e motivações pessoais (MOREIRA, 2014). Outro exemplo de escola inclusiva é o Colégio Estadual Coronel Pilar, em Santa Maria, Rio Grande do Sul, onde estudantes com deficiência são inseridos em aulas

consideradas convencionais, nos diferentes segmentos e níveis de ensino, incluindo o EJA. Além disso, a escola mantém uma sala reservada aos alunos com alguma deficiência (MENDES, 2020). A Escola Básica Municipal Donícia Maria da Costa, em Florianópolis, Santa Catarina, também é um exemplo no atendimento de estudantes com deficiência. A escola possui um corpo docente de Atendimento Educacional Especializado, que atende estudantes com deficiência (visuais, múltiplas, intelectuais e autistas) (MENDES; GONZALEZ, 2020). Nesse contexto, foi criada a escola frequentada pelos personagens da “Turma da Super Ação” (figura 33).

Figura 33 – C.E. Oswaldo Freire - escola inclusiva onde estudam os personagens.



Fonte: elaborada pelo autor.

A história é conduzida fantasiosamente emulando etapas simbólicas na vida de qualquer um, sendo eles, momentos de alegria, apreensão, dúvidas, medos e experiências adquiridas dia a dia com fatos e acontecimentos que nos deparamos rotineiramente. As adversidades estão ainda mais presentes na vida de PcD. Hábitos comuns como ir ao mercado, pegar um transporte público ou assistir a um jogo de futebol no estádio são desafios constantes e necessários para se “adequar” no mundo, que podem se transformar em um martírio tendo em vista as condições estruturais degradantes de locomoção e acesso. Ao apresentar uma situação de vulnerabilidade provocada pelo vírus, o uso da subjetividade artística ajudou a ilustrar crianças com deficiências numa epidemia de gripe, de forma mais amena e legível.

Kothe (2000, p. 16) afirma que “nenhum herói é épico por aquilo que faz”, mas a grandiosidade e a relevância do momento dependem da maneira como enfrentamos os desafios que são apresentados. Em contrapartida, temos o anti-herói, que por fugir de parâmetros estereotipados de heróis convencionais, principalmente em relação aos seu

comportamento e ética, deixa de ser herói por não seguir um modelo idealizado (KOTHE, 2000). Esse conceito de dramaticidade épica conduz a história. Em um momento adverso uma luz aparece envolvendo os heróis, e assim como os diversos profissionais da saúde vestem seus jalecos e roupas hospitalares para entrar em ação, a “Turma da Super Ação” recebe seus trajes super-heróicos para combater o vírus em sua forma vilanesca e seus “subordinados”, que ameaçam a sociedade (figura 34).

Figura 34 – Os personagens em seus trajes super-heróicos.



Fonte: elaborado pelo autor.

O clímax da história demonstra a superação absoluta fazendo um paralelo com a vida real de forma emblemática ao simbolizar a capacidade das PcD de enfrentar determinadas situações, muitas vezes servindo de exemplo para quem possui um corpo e mente saudáveis. Esses artifícios colaboram para ressaltar, porque não dizer “exaltar”, um momento emblemático, transformando-o em apoteótico. Nesse momento, há uma materialização de forças extraídas de momentos aparentemente ameaçadores e sem solução, simbolizando também o espírito aventureiro e a crença veemente da criança na fantasia. Não se trata de romantizar ou conceituar a deficiência como uma normalidade estigmatizada, mas de evidenciar que PcD são capazes de coisas extraordinárias mesmo quando tudo parece perdido. Se trata de fugir do estereótipo de passivos e incapazes atribuído às PcD.

Obviamente, os cuidados necessários à cada condição devem ser respeitados para o bem-estar do indivíduo, mas o zelo não deve impedir uma trajetória psicologicamente sadia e seus ímpetos de vivenciar experiências comuns da pré-adolescência. Segundo Almeida (2009, p. 42), quando:

[...] as crianças são criadas em condições de privação, seu ambiente oferece um nível de estimulação ou oportunidade muito reduzido, as consequências poderão estar associadas a um desenvolvimento e nível de realização abaixo do normal (ALMEIDA, 2009, p. 42).

O enfrentamento à doença com crianças demonstrando suas habilidades e aptidões reflete a coragem e a garra que marcam a rotina de PcD. A singularidade de cada personagem está associada às suas virtudes, e não aos seus “poderes especiais”. Então, Léo, ao saltar com extrema vontade em uma espécie de vôo, simboliza o quão alto as crianças com deficiências podem chegar quando são oferecidos suportes emocionais e estruturas sociais para o seu desenvolvimento.

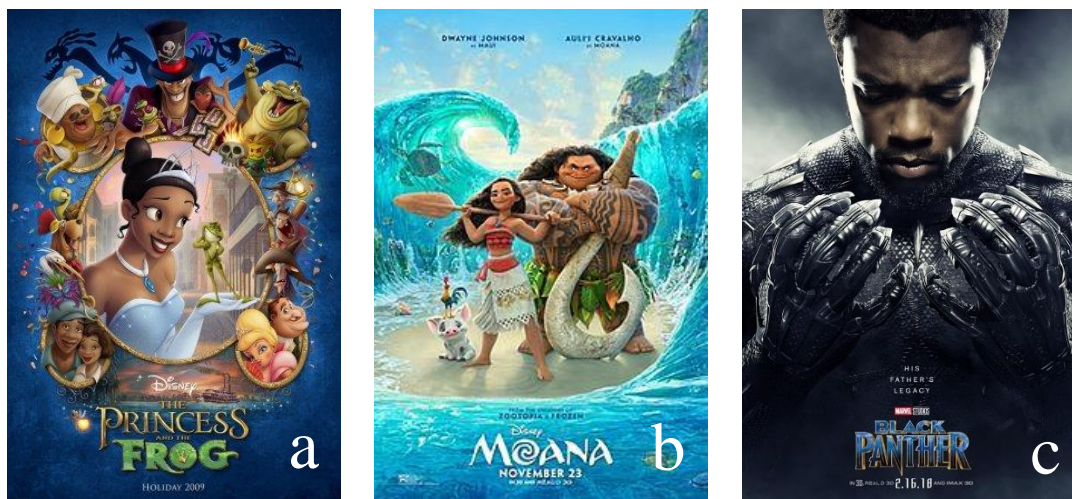
As artes podem contribuir com transformações no âmbito político e social devido à sua capacidade de transitar por diferentes cenários e de diminuir as distâncias entre um panorama idealizado e a realidade. A maneira lúdica com a qual pode-se transmitir qualquer conteúdo, é o que torna a arte tão essencial socialmente. O imaginário é considerado como parte de uma ideia maior, é uma mensagem emitida por meio da fantasia e ficção. Assim, é possível reivindicar ações e ilustrar panoramas com intensa vivacidade, retratando mudanças necessárias para a vida.

Uma questão que pode ser destacada com relação a “Turma da Super Ação” é o fato de os seis amigos possuírem algum tipo de deficiência. Embora isso possa ser considerado comum dentro de um ambiente específico, como um centro de reabilitação, é incomum vermos na sociedade um grupo de amigos com essas características de forma tão coesa. Utilizando uma narrativa metafórica, a intenção foi simbolizar positivamente a união de classes. Independentemente de suas características físicas, os personagens se destacam dentro do próprio grupo, ou seja, no micros social, por seus atributos emocionais e psicológicos, que moldam suas personalidades individuais. Segundo Pontes, Naujorks e Sherer (2001), o estigma não está no indivíduo, mas no mecanismo que o deixa à margem do funcionamento da engrenagem social de normalização, uma vez que lhe é conferido o estereótipo de incapaz ou improdutivo. No entanto, crianças com deficiências também podem ser felizes, independente da condição motora ou intelectual. Pessoas com alguma característica diferente do “padrão social” também possuem o pleno direito de ter uma vida considerada normal, com brincadeiras, aventuras e até mesmo “riscos” do âmbito infantil referentes ao processo de descobrimento de mundo.



A construção de uma HQ que aborda o protagonismo da PcD está relacionada a importância da representatividade. Assim como uma menina negra se sente uma princesa ao assistir “Tiana” ou “Moana”, ou um menino negro se identifica racialmente com o “Pantera Negra”, é importante que a criança com deficiência possa se ver representada, se divertir e sonhar como qualquer outra (figura 35). Os personagens servem de trampolim para que os leitores possam imergir na fantasia enfrentando seus medos e se inspirando para superar seus limites, traçando um paralelo entre realidade e ficção.

Figura 35 – Cartazes de filmes com protagonistas negros: a - A princesa e o sapo (com a personagem Tiana em destaque), b - Moana, c - Pantera Negra.



[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/f/fb/The\\_Princess\\_and\\_the\\_Frog\\_p%C3%B4ster.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/f/fb/The_Princess_and_the_Frog_p%C3%B4ster.jpg);

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/4/46/Moana\\_movie\\_poster\\_p\\_2016.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/4/46/Moana_movie_poster_p_2016.jpg);

<https://cinepop.com.br/conheca-os-personagens-de-pantera-negra-166146/>

As deficiências estão presentes na história de cada personagem. Crianças de muletas, cadeiras de rodas, próteses, óculos especiais, aparelhos auditivos ou com alguma deficiência mental enfrentam na vida real um panorama de preconceitos e rótulos, muitas vezes em forma de bullying escolar, com consequências psicológicas. A valorização do indivíduo e a inclusão social são aspectos de extrema importância para o processo de resgate da autoestima. No âmbito escolar uma boa estrutura administrativa e um trabalho de conscientização são imprescindíveis para quebrar paradigmas preconceituosos e favorecer a adaptação da criança (BARBOSA, 2004). Os personagens vivem em um ambiente escolar saudável, convivendo com colegas com e



sem deficiência de forma harmônica e idealizada, o que diverge bastante do panorama atual. Fora do contexto estudantil, elas encaram as surpresas e desafios do mundo.

A forma como a personagem Naty é introduzida na história evidencia o altruísmo e a generosidade dos demais personagens, servindo como modelo de como a sociedade deveria agir diante das diferenças. As crianças mostram que a solidariedade, a prontidão e o forte senso de união são características presentes em um grupo que entende os problemas de uma minoria que trabalha, estuda e deveria ter os seus direitos garantidos.

O enredo é baseado em problemas de saúde coletiva. Um surto de gripe se inicia na cidade natal dos personagens e a “Turma da Super Ação” começa a investigar o porquê do adoecimento dos alunos. Diante desse cenário é que toda a trama se desenrola. O Brasil é suscetível às doenças infecciosas emergentes e reemergentes devido a fatores demográficos, ambientais, econômicos, entre outros (PAZ; BERCINI, 2009). Nesse contexto, a informação e a conscientização são fundamentais para evitar a disseminação de doenças, pois todas as pessoas devem conhecer os procedimentos básicos de higiene com o intuito de não reproduzirem comportamentos que contribuam para o avanço de determinadas enfermidades.

Atualmente, a tecnologia pode colaborar com ações e campanhas de promoção da saúde ao facilitar o acesso à informação. Informações sobre prevenções, sintomas e causas de doenças podem ser acessadas por meio de aparelhos eletrônicos, como celulares e computadores. Segundo o Ministério da Saúde, a vigilância em saúde é considerada:

[...] um processo contínuo e sistemático de coleta, consolidação, análise e disseminação de dados sobre eventos relacionados à saúde, visando o planejamento e a implementação de medidas de saúde pública para a proteção da saúde da população, a prevenção e controle de riscos, agravos e doenças, bem como para a promoção da saúde (BRASIL, 2013b).

Na história, Kenzo utiliza seu tablet para poder ver um “vídeo explicativo” sobre o que estava acontecendo no bairro, e buscou informações sobre o vírus influenza. Também podemos observar Cauê afirmar que seus pais já haviam visto o vídeo, mas não deram atenção por estarem ocupados com outros assuntos, considerando o surto da doença algo irrelevante e passageiro. No “vídeo explicativo”, a figura do vírus influenza se apresenta de maneira inusitada, amedrontadora, com imagem distorcida e um discurso megalomaniaco e insano. Esse trecho da história tem a intenção de destacar a importância de um olhar mais criterioso que pais e responsáveis

devem ter com o conteúdo disponível na internet, principalmente para o público infantil.

Ambientes insalubres e sem circulação de ar facilitam o alastramento de doenças virais transmitidas pelas vias respiratórias ou picadas de insetos (BRASIL, 2019). A falta de políticas públicas efetivas faz com que muitos lugares careçam de uma coleta de lixo adequada, expondo uma vulnerabilidade social que contribui para o surgimento de doenças que afetam toda a sociedade. O quadro abaixo ilustra uma situação relacionada a prevenção de doenças, como a gripe.

Figura 36 - Cauê, Jana e Tina em um ambiente insalubre.



Fonte: elaborado pelo autor.

A gripe foi escolhida como doença a ser enfrentada pela “Turma da Super Ação” por conta de características relacionadas aos sintomas e a transmissão. Na história as pessoas infectadas apresentam um aspecto cansado e outras mudanças na fisionomia que denotam alguém indisposto devido à gripe (BRASIL, 2010, 2019). Os “infectados” foram retratados de forma exagerada extrapolando as condições físicas de alguém que contraiu o vírus influenza, a fim de enfatizar as condições que devem ser observadas e diagnosticadas o mais prontamente possível, como a vermelhidão nos olhos e a coriza incessante (figura 37) (BRASIL, 2010).

Figura 37 – Caracterização das pessoas infectadas pelo Influenza.



Fonte: elaborado pelo autor

O tom de pele acinzentado remete aos zumbis da ficção, que popularmente são representados na cor cinza ou verde. A opção pelo cinza está associada ao tom sombrio atribuído às pessoas infectadas. A representação tonal auxilia no ritmo estrutural, ao desassociar os infectados de seres humanos normais. Em consideração à relevância dos esquemas tonais, Oliveira afirma que é o esquema tonal:

[...] quer sejam quadrinhos, quer seja ilustração – que constrói a atmosfera do ambiente e do momento representado. Por meio dele podemos expressar na ilustração o fantástico ou o fantasmagórico, o drama ou a alegria, o lirismo e a tristeza de um texto que está sendo interpretado. É também pelo tom que determinamos que gênero de luz estamos vendo na ilustração – sob a luz do luar, do sol ardente ou de fonte de luz artificial (OLIVEIRA, R. 2008, p. 136).

Em relação a transmissão do vírus influenza, a história retrata o meio mais comum de contaminação, ou seja, a transmissão direta por meio de partículas expelidas ao falar, tossir e espirrar. A caracterização dos “infectados” como uma verdadeira horda desprovida de emoções é embasada no fato de que confusão mental, delírio e irritabilidade são complicações associadas à febre alta, um dos sintomas da gripe (BRASIL, 2010, 2019). Os heróis utilizaram antivirais e analgésicos para combater o vilão Influenza partindo do pressuposto de que esses medicamentos são utilizados contra a doença (BRASIL, 2010, 2019). Além disso, os poderes de causar sono e paralisar os movimentos que pertencem a Lírio e Decibel, respectivamente, sugerem de forma subjetiva a importância do repouso absoluto para a recuperação da pessoa acometida pela gripe.

A narrativa construída na HQ da “Turma da Super Ação” destaca aspectos importantes da doença, como prevenção, sintomas e tratamento, buscando contribuir com a apreensão do conteúdo por meio da associação entre imagem e texto. A trama se

encerra com todos trabalhando em grupo, destacando a importância do esforço coletivo para combater a proliferação de uma doença (figura 38).

Figura 38 – Requadro que destaca a importância do espírito de união para a solução dos problemas.



Fonte: elaborado pelo autor.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ficção permite que episódios fantasiosos aconteçam diante de adversidades e modifiquem uma realidade repleta de preconceitos e injustiças raciais, étnicas e sociais. Porém, na vida real é preciso uma mudança comportamental para combater qualquer forma de discriminação.

É necessário a desconstrução de estereótipos com relação a indígenas, deficientes e acometidos por doenças diversas. O mundo almeja uma exploração de ideias, ser expandido em seu conhecimento, disseminar relatos. Geralmente adquirimos êxito fazendo isso em algumas coisas que nos rodeiam. De forma gradual iremos moldando um conceito do mundo mais apropriado, que elucide a vida que está fora de nosso alcance e realidade. Com isso, está na linguagem e no saber obtido por diálogos, sendo reforçado, porventura pela prática, o fato de que se é fundamental buscar conhecimento para abolir e desfazer os estereótipos, logrando discernimento da própria formação discursiva e ouvindo atentamente os discursos dos outros para que se possa tomar consciência plena dos valores realmente pertinentes sem generalizações.

Um dos caminhos a ser seguido é o diálogo para que os anseios de um grupo possam ser ouvidos, impactando na qualidade de vida dessas pessoas. A humanização passa pelo processo de naturalização de PcD em nossa sociedade. Quanto mais comum for a forma como a sociedade as enxerga, menor será a incompatibilidade de planejamento infraestrutural que as renega como cidadãs. A igualdade, o respeito e a dignidade não devem ser debatidos apenas em momentos pré-estabelecidos, como palestras, simpósios ou seminários, mas reverberar continuamente fora de espaços acadêmicos e políticos.

Em uma realidade alternativa, como um livro ou uma HQ, PcD podem ser vistas e tratadas como iguais. No entanto, ao fim deste estudo permanece o desejo de que a fantasia se torne realidade, e PcD, principalmente crianças, tenham seus direitos respeitados e possam viver com dignidade.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. S. **Estimulação na creche**: efeitos sobre o desenvolvimento e comportamento da criança. Tese de Doutorado em Neurologia – Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2009.
- BARBOSA, M. S. S. **O papel da escola**: obstáculos e desafios para uma educação transformadora. Dissertação de Mestrado em Educação – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.
- BARSAGLINI, R. A.; BIATO, E. C. L. Compaixão, piedade e deficiência física: o valor da diferença nas relações heterogêneas. **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 3, p.781-796, jul./set. 2015.
- BRASIL. **Decreto nº 5.296**, de 2 de dezembro de 2004. Regulamenta as Leis nos 10.048, de 8 de novembro de 2000, que dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2004.
- BRASIL. **Diretrizes de atenção à pessoa amputada**. Brasília: Ministério da Saúde, 2013a.
- BRASIL. **Doenças infecciosas e parasitárias**: guia de bolso. 8. ed. Brasília: Ministério da Saúde, 2010.
- BRASIL. **Guia de Vigilância em Saúde**: volume único. 3. ed. Brasília: Ministério da Saúde, 2019.
- BRASIL. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, p. 27833, 1996.
- BRASIL. **Lei nº 13.146**, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2015.
- BRASIL. **Política nacional de educação especial na perspectiva da educação inclusiva**. Brasília, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducspecial.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2021.
- BRASIL. **Portaria nº 1.378**, de 9 de julho de 2013. Regulamenta as responsabilidades e define diretrizes para execução e financiamento das ações de Vigilância em Saúde pela União, Estados, Distrito Federal e Municípios, relativos ao Sistema Nacional de Vigilância em Saúde e Sistema Nacional de Vigilância Sanitária. Diário Oficial da União, Brasília, DF, v. 01, n. 131, 2013b.
- BROMBERT, V. **Em louvor de anti-heróis**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

CHAVES, L. G. M. Minorias e seu estudo no Brasil. **Revista de Ciências Sociais**, Fortaleza, v. 2, n. 1, p. 149-168, 1971.

COELHO, C. A síndrome de Down. **Psicologia.pt**, p. 1-14, 2016.

COSTA, R. Uma reflexão sobre a visibilidade das pessoas com deficiência na mídia impressa piauiense. *In*: XI CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 11., 2009, Teresina. **Atas...** Teresina, 2009.

COSTA, V. A importância da divulgação científica. **Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência**, 29 jan. 2014. Disponível em: <http://portal.sbpcnet.org.br/noticias/tunel-da-cienciaquebraa-importancia-da-divulgacao-cientifica/> Acesso em: 14 dez. 2021.

COUTO, E.S. **O Homem Satélite**. Ijuí: UNIJUÍ, 2000.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**: Princípios e práticas do lendário cartunista. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FÁVERO, E. A. G.; PANTOJA, L. M. P.; MANTOAN, M. T. E. **Atendimento educacional especializado: aspectos legais e orientação pedagógica**. São Paulo: MEC/SEESP, 2007.

FIGUEREDO, G.; ARAÚJO, C. Uma breve história da divulgação científica: as metáforas ideacionais e o sistema de MENSAGEM na construção do discurso da ciência. **Entrepalavras**, Fortaleza, v.3, n.2, p. 9-32, ago/dez 2013.

FISCHER, E. **A necessidade da arte**. 9. ed. Rio Janeiro: LTC, 2014.

FLEXA, R. N. A. **Mike Deodato Jr e a invasão brasileira na terra dos super-heróis (1989-2019)**. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

FOGUEL, I. **A Magia da Nona Arte**. Clube de Autores: Joinville, 2016.

FRANCISCO, A. F. A. O trauma em Watchmen: do "graphic novel" à série de televisão. **REVISTA 2i**, v. 2, n. 1, p. 49-62, 2020.

GOMBRICH, E. H. **A História da Arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

GORGATTI, M. G.; SERASSUELO, H.; SANTOS, S. S.; NASCIMENTO, M. B.; OLIVEIRA, S. R. S.; SIMÕES, A. C. Tendências competitivas de atletas no esporte adaptado. **Arquivos Sanny de Pesquisa e Saúde**, v. 1, n. 1, p. 18-25, 2008.

GRIMAL, P. **Mitologia Grega**. Porto Alegre: L&PM, 2009.

HAAG, C. A nona arte. **Pesquisa FAPESP**, São Paulo, n. 110, p. 86-90, abr. 2005.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - IBGE. **Resistência & integração**: 100 anos de imigração japonesa no Brasil. Rio de Janeiro: IBGE, 2008.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - IBGE. **Censo demográfico 2010: características gerais da população, religião e pessoas com deficiência**. Rio de Janeiro: IBGE, 2012.

JÚNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis**: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

KOTHE, F. R. **O herói**. 2. ed. São Paulo: Editora Ática, 2000.

LEE, S. **Incrível, fantástico, INACREDITÁVEL!**: A Biografia em Quadrinhos do Gênio que Criou os Super-Heróis da Marvel. São Paulo: Geektopia, 2016.

LOPES, N. Se o cinema é a sétima arte, quais são as outras? **Super Interessante**, 04 jul. 2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/se-o-cinema-e-a-setima-arte-quais-sao-as-outras/> Acesso em: 12 dez. 2021.

LOURENÇO, D. **Fanzine**: procedimentos construtivos em mídia táctica impressa. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

MACEDO, A.; FAUSTINO, O. **Luana**: A menina que viu o Brasil neném. São Paulo: FTD Educação, 2000.

MAIOR, I. **História, conceito e tipos de deficiência**. São Paulo: Secretaria de Estado dos Direitos da Pessoa com Deficiência, 2015.

MARANGONI, A; ANDREOTTI, B; ZANOLINI, M. **Quadrinhos através da história**: As Eras dos Super-heróis. São Paulo: Criativo, 2017.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2004.

MENDES, M. F. A. **Uma perspectiva histórica da divulgação científica: a atuação do cientista-divulgador José Reis (1948-1958)**. Tese de Doutorado em História das Ciências e da Saúde – Casa de Oswaldo Cruz – FIOCRUZ, Rio de Janeiro, 2006.

MENDES, C. H. Colégio Estadual Coronel Pilar. *In*: MENDES, R. H. (Org.). **Educação inclusiva na prática**: experiências que ilustram como podemos acolher todos e perseguir altas expectativas para cada um. São Paulo: Fundação Santillana, 2020.

MENDES, R. H.; GONZALEZ, T. Escola Básica Municipal Donícia Maria da Costa. *In*: MENDES, R. H. (Org.). **Educação inclusiva na prática**: experiências que ilustram como podemos acolher todos e perseguir altas expectativas para cada um. São Paulo: Fundação Santillana, 2020.



MORAES, E. C.; CARNEIRO, E. M. M. A evolução do jornalismo na divulgação científica. **ComCiência**, abr. 2018. Disponível em: <https://www.comciencia.br/evolucao-do-jornalismo-na-divulgacao-cientifica/> Acesso em: 14 dez. 2021.

MOREIRA, J. Escola da Ponte radicaliza a ideia de autonomia dos estudantes. **Centro de Referências em Educação Integral**, mar. 2014. Disponível em: <https://educacaointegral.org.br/experiencias/escola-da-ponte-radicaliza-ideia-de-autonomia-dos-estudantes/> Acesso em: 14 dez. 2021.

NAGADO, A.; MATSUDA, M; GOES, R. **Cultura pop japonesa: histórias e curiosidades**. São Paulo: Sushi Pop, 2011.

NOGUEIRA, R; GAMA E SILVA, R.; VIDAL, J. W. B. **Amazônia: Império das Águas**. Brasília: Lid, 2000.

NOVAES, B. C.; BALIEIRO, C. R. Terapia fonoaudiológica da criança surda. *In*: FERREIRA, L. P.; BEFI-LOPES, D. M.; LIMONGI, S. C. O. (Orgs.). **Tratado de Fonoaudiologia**. São Paulo: Roca; 2004.

OLIVEIRA, H. Principais formatos de HQs. **Hugo Criativo**. Disponível em: <http://hugocriativo.com/2018/04/principais-formatos-de-hqs.html#.YS61P7BKjIV> Acesso em: 31 ago. 2021.

OLIVEIRA, K. S. Avaliação do material didático do projeto “Criança saudável - educação dez”. **Interface - Comunic., Saúde, Educ.**, v. 12, n. 25, p. 401-10, abr./jun. 2008.

OLIVEIRA, R. **Pelos Jardins Boboli**: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

PÁEZ, A. Interdisciplina e transdisciplina na clínica dos transtornos do desenvolvimento infantil. *In*: REIS, B. K. (Org.). **Escritos da criança 4**, 2. ed. Porto Alegre: Centro Lydia Coriat, 2001.

PATATI, C.; BRAGA, F. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PAZ, F. A. Z.; BERCINI, M. A. Doenças Emergentes e Reemergentes no Contexto da Saúde Pública. **Bol. Saúde**, Porto Alegre, v. 23, n. 1, p. 9-13, jan./jun. 2009.

PEDROSO, R. N. **A construção do discurso de sedução em um jornal sensacionalista**. São Paulo: Annablume, 2001.

PEREZ, V. S. Pessoa com deficiência = pessoa incapaz? Um estudo acerca do estereótipo e do papel da pessoa com deficiência nas organizações. **Cadernos EBAPE.BR**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 4, p.883-893, dez. 2012.

PESSOA, A. R. **A linguagem das histórias em quadrinhos: definições, elementos e gêneros**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.

PONTES, B. S.; NAUJORKS, M. I.; SHERER, A. Mídia impressa, discurso e representação social: a Constituição do sujeito deficiente. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO*, 24., 2001, Campo Grande. **Anais...** Campo Grande, 2001. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/126289896060339383819400159512285338382.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2021.

PORTO, B. A. **SUPERLOGOS**: Identidade gráfica dos logotipos das capas de revistas em quadrinhos brasileiras de Super-Herói. Dissertação de Mestrado em Comunicação – Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

PRADO, C. C.; JUNIOR, C. E. S.; PIRES, M. L. Histórias em quadrinhos: uma ferramenta para a educação e promoção da saúde. **Reciis – Rev Eletron Comun Inf Inov Saúde**, v. 11, n. 2, abr.-jun., 2017.

PREFEITURA MUNICIPAL DE PORTO ALEGRE - PMPA. Revista em quadrinhos aborda acessibilidade e deficiência. **Comunicação social**, 05 nov. 2009. Disponível em: [http://www2.portoalegre.rs.gov.br/cs/default.php?reg=117429&p\\_secao=3&di=2009-11-05](http://www2.portoalegre.rs.gov.br/cs/default.php?reg=117429&p_secao=3&di=2009-11-05). Acesso em: 14 dez. 2021.

RAMOS, P. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? **Estudos Linguísticos**, São Paulo, v. 38, n. 3, p. 355-367, set.-dez. 2009.

RAMOS, P. **Tiras livres**: um novo gênero dos quadrinhos. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.

RESENDE, A. P. C.; COSTA, R. S.; RESENDE, M. C. Deficiência: a revolução de um paradigma para reafirmar direitos. *In: CORRÊA, R. M. (Org.). O discurso sobre o outro e as práticas sociais*. Belo Horizonte: PUCMINAS, 2012.

RODRIGUES, J. G.; MARINHO, S. M. O. X. A trajetória do periódico científico na Fundação Oswaldo Cruz: perspectivas da Biblioteca de Ciências Biomédicas. **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, Rio de Janeiro, v.16, n.2, p.523-532, abr.-jun. 2009.

ROMUALDO, E. C. **Charge jornalística**: intertextualidade e polifonia. Maringá: Eduem, 2000.

ROSENBAUM, P.; PANETH, N.; LEVITON, A.; GOLDSTEIN, M.; BAX, M.; DAMIANO, D.; DAN, B.; JACOBSSON, B. A report: the definition and classification of cerebral palsy April 2006. **Developmental medicine and child neurology**, v. 49, n. 6, p. 8-14, 2007.

SANTOS, G. F.; CONCEIÇÃO, D. C.; MARCOLINO, L. S.; FLORIANO, A. A.; RIBEIRO, W. A.; NEVES, K. C.; FASSARELLA, B. P. A.; EVANGELISTA, D. S.; SILVA, A. A. Challenges of nurses in assisting patients with hearing disabilities: a literature review. **Research, Society and Development**, Vargem Grande Paulista, v. 9, n. 9, p. e484996919, 2020.

SANTOS NETO, E.; SILVA, M. R. P. **Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas**: Os gibis estão na escola, e agora? São Paulo: Criativo, 2015.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE VISÃO SUBNORMAL – SBVSN. Visão subnormal. **SBVSN**, 2021. Disponível em: <http://www.visaosubnormal.org.br/oquee.php>. Acesso em: 14 dez. 2021.

SOUSA, M. **A Turma da Mônica em: o Estatuto da Criança e do Adolescente**. São Paulo: Mauricio de Sousa Editora, 2007.

SRBEK, W. **Mais Quadrinhos**: entrevistas, resenhas e artigos sobre o mundo das HQs. São Paulo: Balão Editorial, 2018.

TOMAZELI, Y. C. P. **As histórias em quadrinhos e as mídias emergentes**. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais – Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2017.

VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramZero - Revista de Ciência da Informação**, v. 6, n. 2, abr. 2005.

VERGUEIRO, W. **Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Petrópolis, 2017.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.

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.

APÊNDICE

A - HQ TURMA DA SUPER AÇÃO



ARTE:

ZITO LIMA

ROTEIRISTA:

ZITO LIMA

CO-ROTEIRISTA:

FELIPE PIRES



Nessa história, você vai presenciar uma grande ameaça viral, onde vivem seis crianças radiantes! Os amigos Léo, Kenzo, Tina, Cauê, Jana e Naty estarão frente-a-frente com o vilão Influenza e todo seu exército de infectados! Elas terão que contar com toda sua astúcia e coragem para não serem pegos e contaminados!

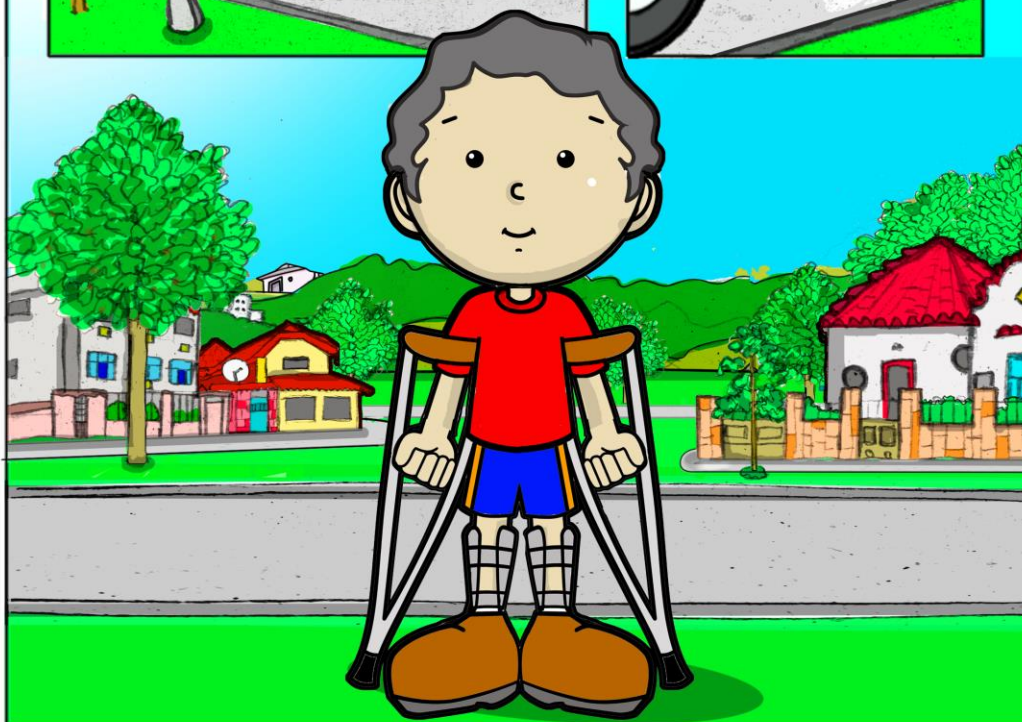
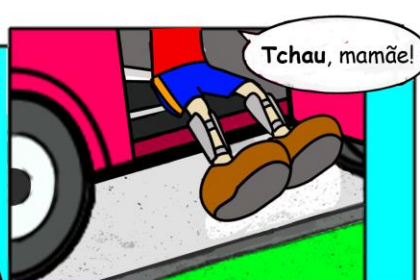
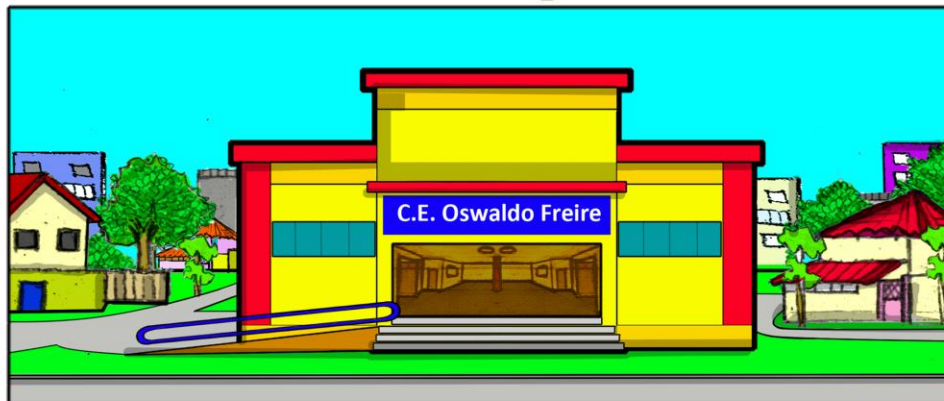
A Turma da Super Ação mostrará todo o valor que crianças com deficiência possuem quando são estimuladas a sonhar e mostrar seu potencial.

Boa leitura!

O Autor



# Capítulo 1: **A ameaça viral!**





Bom dia.



Bom dia, Léo!



Ficou sabendo do lançamento do Fighters heroes? Tá sensacional! Baixei a demo... o pessoal deve gostar também!

Talvez...olha eles lá! Vamos!

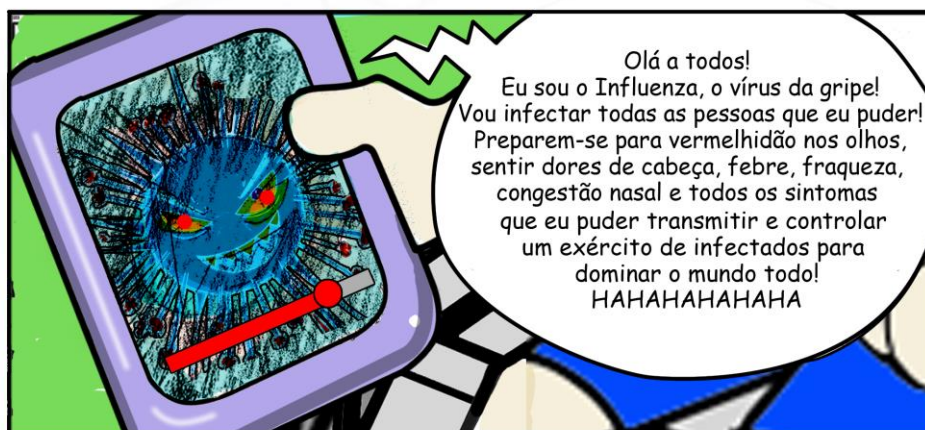


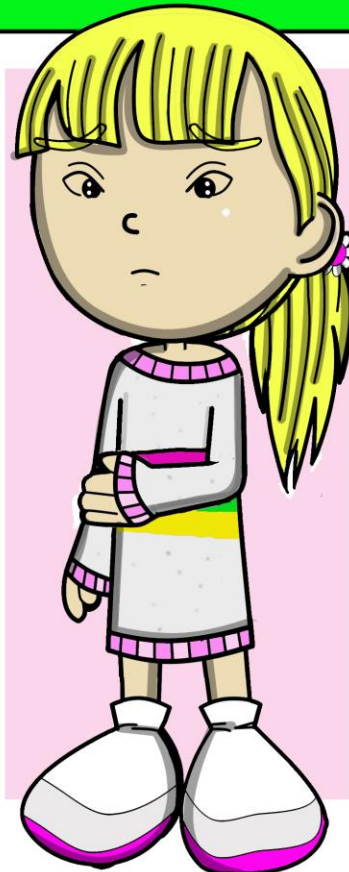




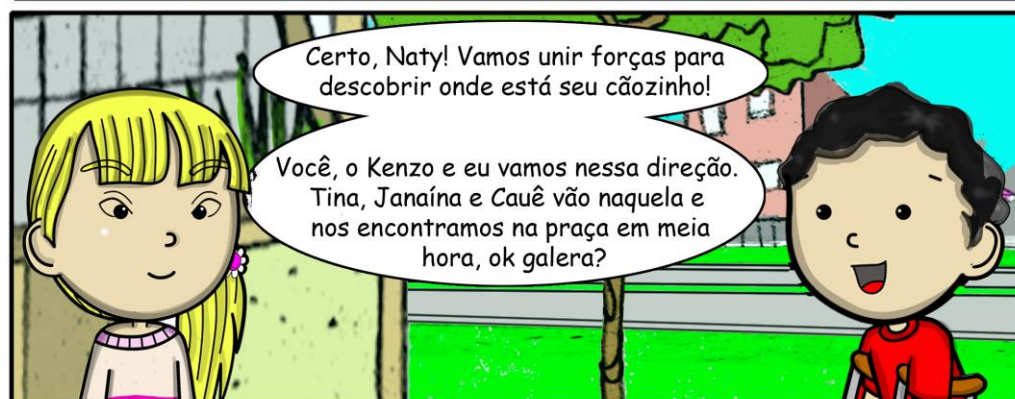
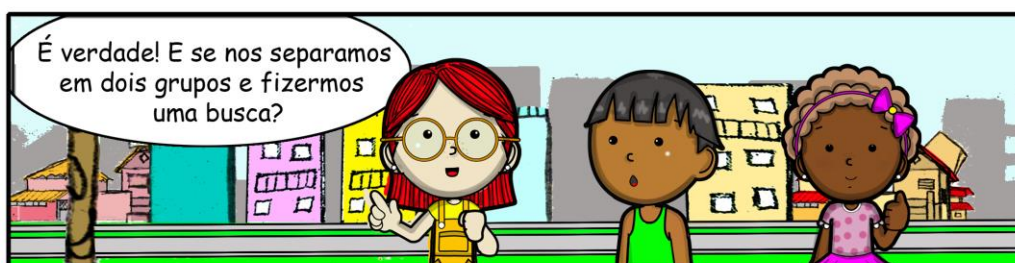


No outro dia  
depois da aula.









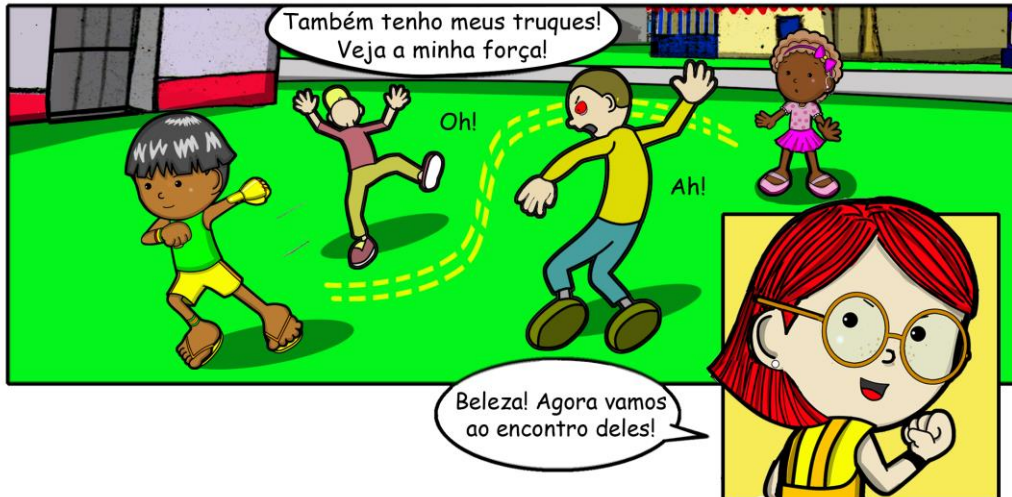
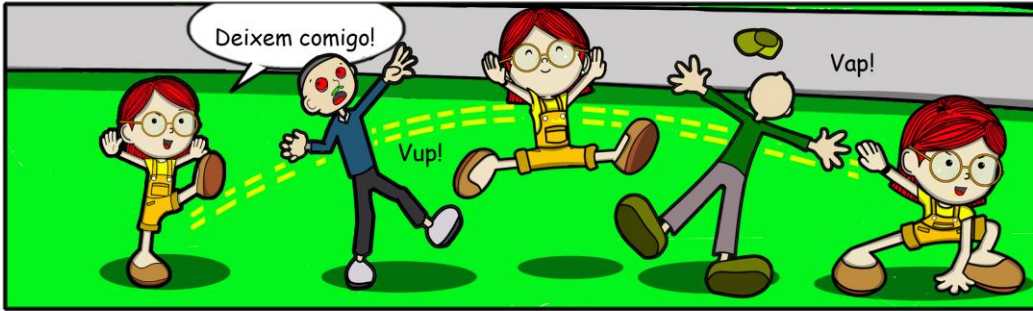






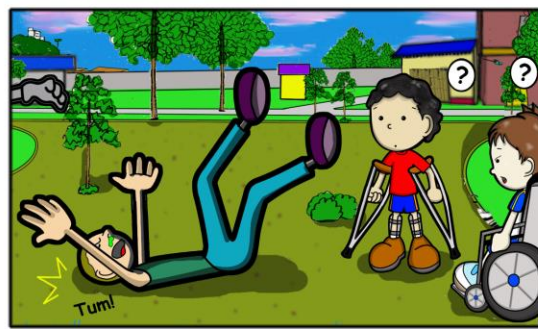
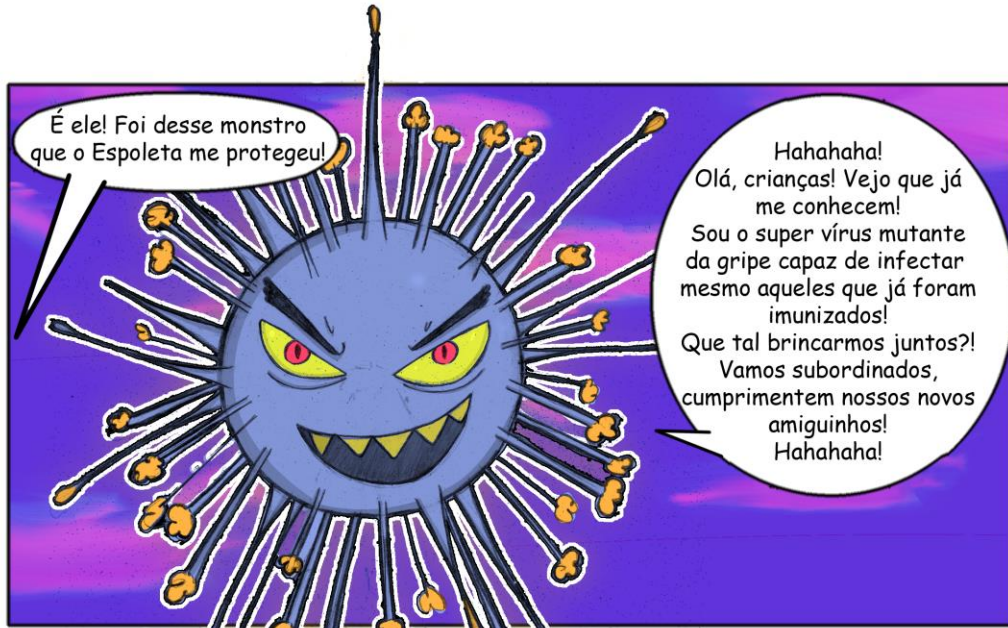


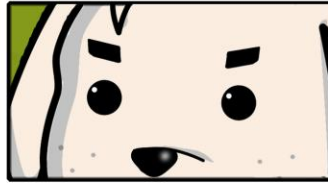
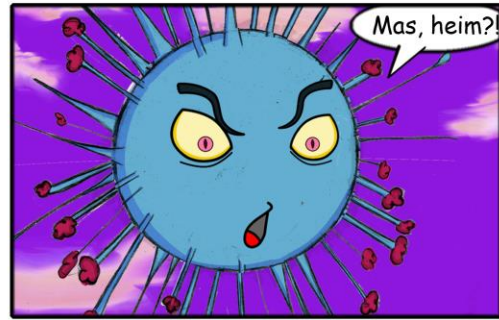












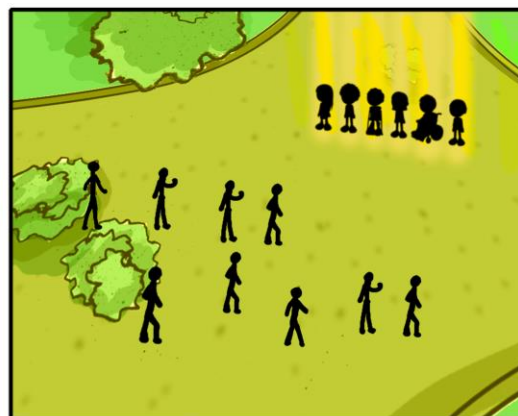
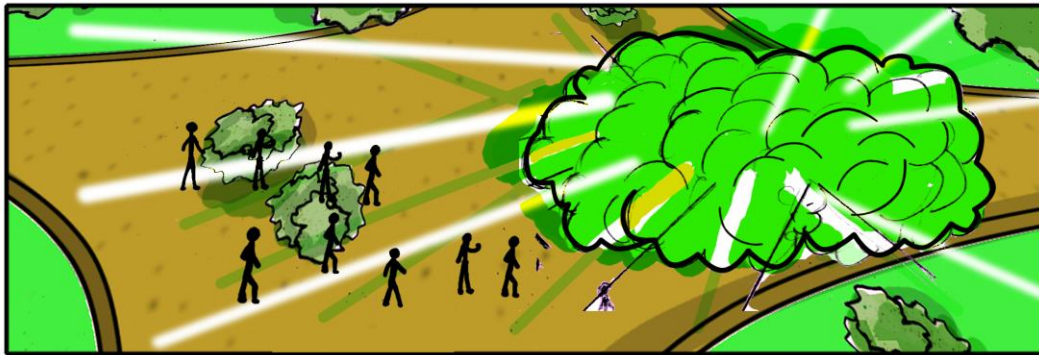
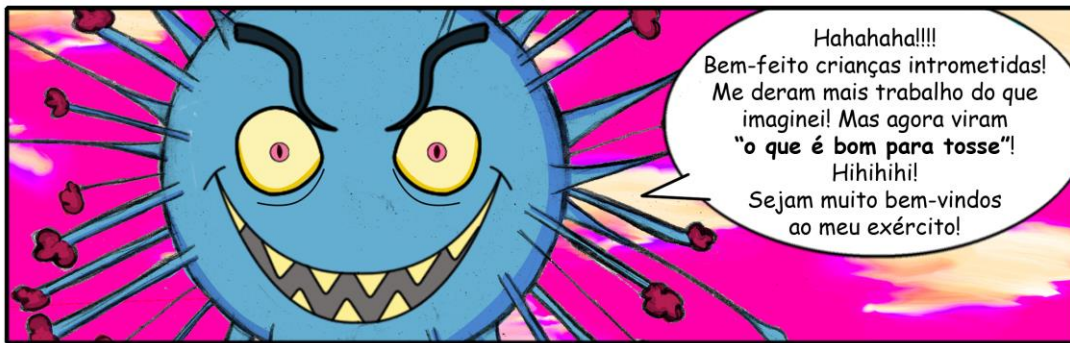








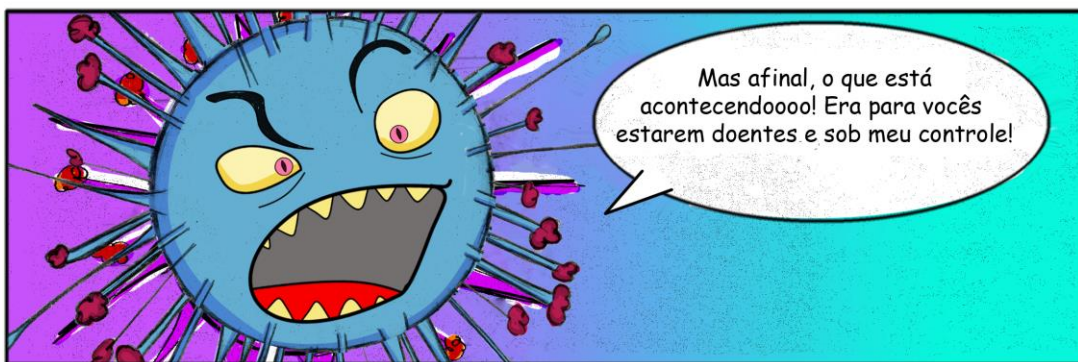


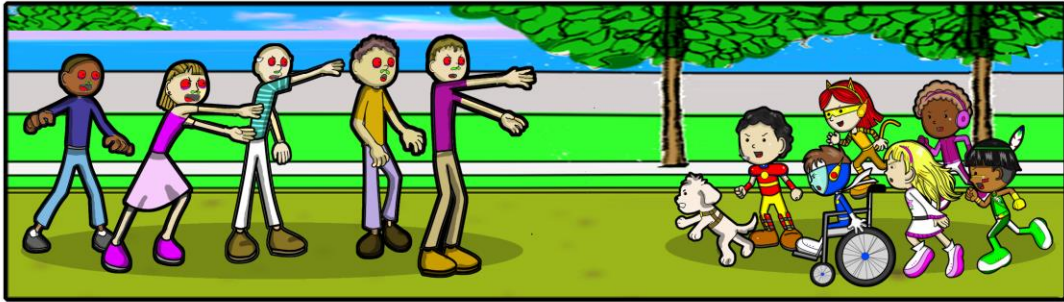










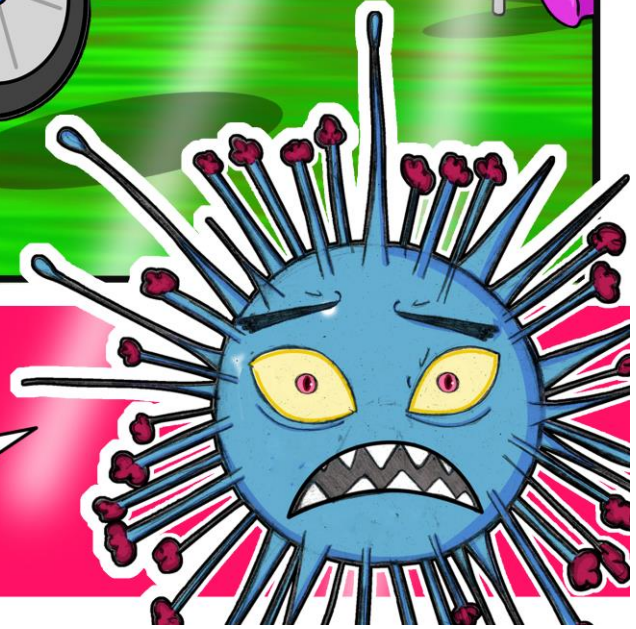




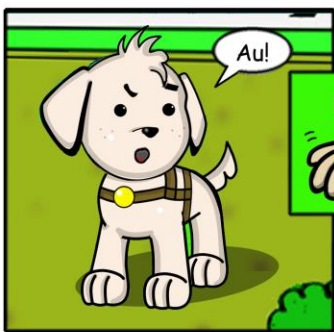
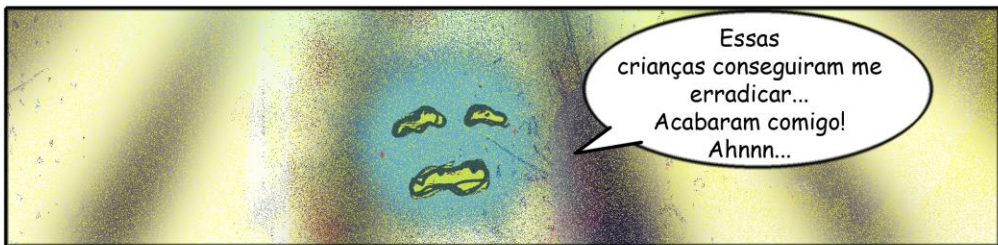




O quêêêê?!  
Não pode ser!!!!





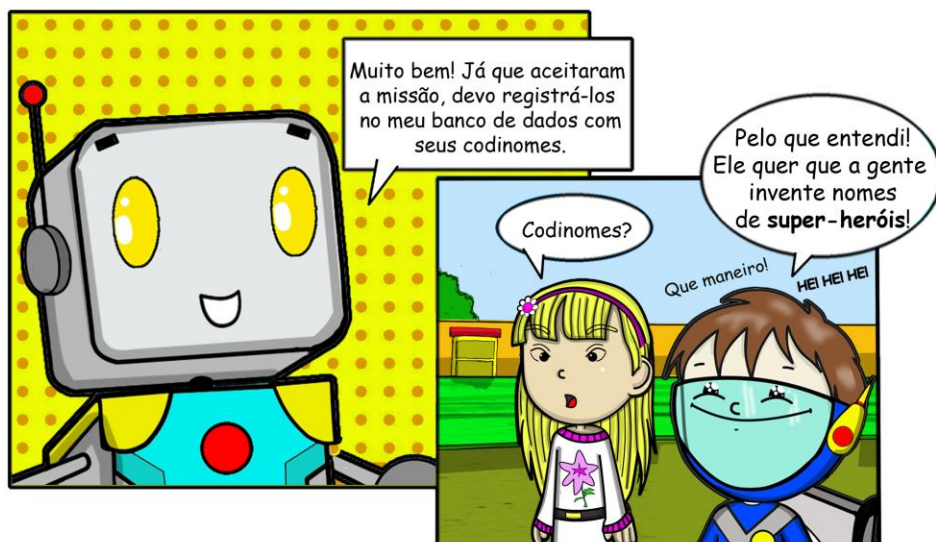
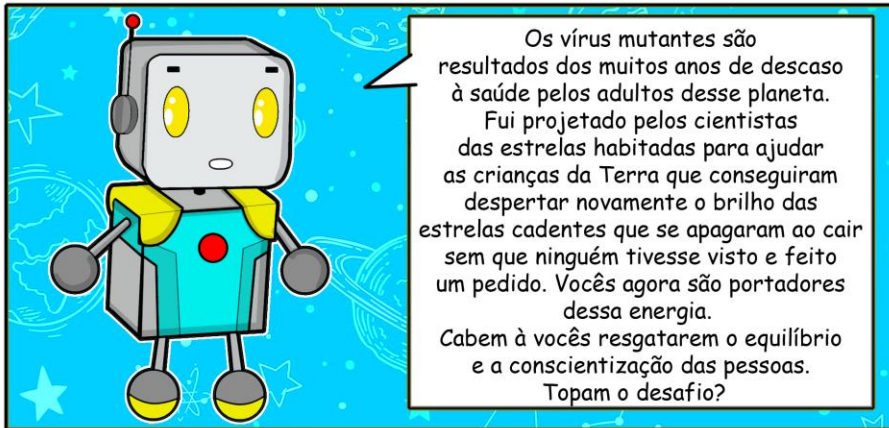






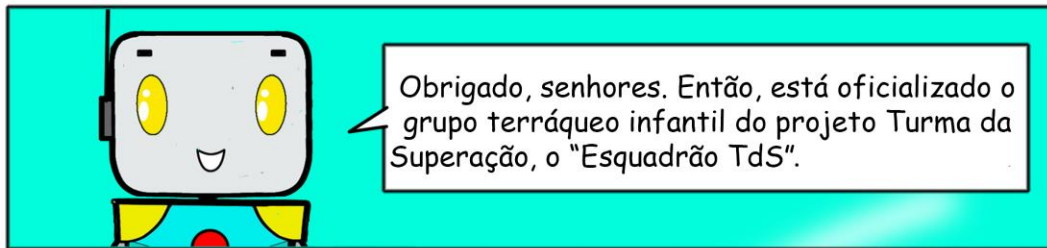












---

**Continua!**



**As pessoas costumam fazer um pedido ao avistar estrelas cadentes. No entanto, muitas dessas estrelas caem na Terra sem que ninguém as note. Seu corpo celeste fica em repouso no local onde caíram até o dia que liberam sua energia e realizam os sonhos de pessoas de corações puros e almas determinadas, com objetivos nobres e altruístas!**

