

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO ESPECIAL

**A REPRESENTAÇÃO SOCIAL DA PESSOA COM
DEFICIÊNCIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.**

Julia Lins Benedito de Azevedo

SÃO CARLOS

2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO ESPECIAL

**A REPRESENTAÇÃO SOCIAL DA PESSOA COM
DEFICIÊNCIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.**

Trabalho desenvolvido e apresentado como
requisito parcial para a conclusão do curso de
Licenciatura em Educação Especial.
Orientação: Profa. Dra Fátima Elisabeth Denari

São Carlos

2022

Dedico este trabalho ao meu pai, Nilton Azevedo, que foi meu principal alicerce durante toda a minha jornada acadêmica, sempre me incentivando e acreditando em mim, me fazendo crer que sou capaz de realizar qualquer feito.

Agradecimento

Agradeço a minha mãe, Ana Carolina, por todas as vezes em que me acolheu e me deu forças para continuar. Não foram poucas as noites sem dormir e de muito choro que foram amparados e cicatrizes que foram curadas. Eu te amo muito, mãe.

Agradeço ao meu pai, Nilton Azevedo, por acreditar tanto em mim e investir todo seu tempo, dinheiro e amor na realização de todos os meus sonhos. Pai, obrigada por ser meu pilar e por estar sempre presente, à sua maneira, na realização de mais esse.

Agradeço também ao meu namorado, Julio Consolini, por me acompanhar nesta grande aventura que é a vida, e partilhar comigo os bons e maus momentos. Eu te amo por ser o meu melhor amigo e melhor amor.

Agradeço também aos meus amigos queridos por todos os momentos compartilhados, risadas, medos e todas as novas experiências. Em especial à minha amiga Vitoria Vasconcelos, por toda a jornada acadêmica e trabalhos feitos, alguns com risadas, outros com medo, mas sempre juntas, com sinceridade e muita parceria.

Agradeço aos meus professores por todo o conhecimento partilhado, por me prepararem para exercer esta profissão que tanto amo. Especialmente a minha orientadora, Fátima Elisabeth Denari, por confiar em mim e me dar a oportunidade de desenvolver esta pesquisa, além do apoio emocional nos momentos turbulentos.

Por fim, agradeço imensamente ao meu primeiro aluno, que me mostra a cada dia quão valiosos são os pequenos passos e quão longe é possível chegar a partir deles. Eu tenho e sempre terei muito orgulho de você e de ser sua professora, obrigada pela oportunidade.

Epígrafe

“Se a ideia de viver em um mundo onde tentar respeitar os direitos básicos daqueles que estão ao seu redor e valorizar cada um simplesmente porque existimos é tão assustadora, uma tarefa impossível, então que tipo de mundo nos é deixado? E em que tipo de mundo você quer viver?”.
Mulher-Maravilha

RESUMO

Esta pesquisa objetivou analisar de que forma estão representados os personagens com deficiência nas histórias em quadrinhos das editoras *Marvel comics* e *Detective Comics* (DC), considerando as histórias em quadrinhos como meio de comunicação de massas pelo qual muitas pessoas passam a ter contato com diferentes realidades culturais. Foram selecionados quatro personagens de cada editora, sendo eles heróis com deficiência que obedecessem aos seguintes critérios: Relevância e possíveis implicações que teriam na representação da deficiência, tipo de deficiência, e a quantidade de informações disponíveis sobre ele. Uma tabela foi criada contendo as principais informações de cada um dos personagens como codinome, editora, como adquiriu a deficiência, ocupação, poderes e habilidades. Os resultados apontam para situações que, por vezes, encobrem a deficiência, passando a história pelo mito da compensação e reduzindo a deficiência de modo a superá-la com habilidades que compensem alguma falta, apagando as diversas barreiras sociais, físicas e atitudinais existentes para pessoas com deficiência, como se corpos com deficiência não pudessem estabelecer-se plenamente no sujeito heroico sem que se faça a necessidade de grande correção como o ganho de próteses superpoderosas ou habilidades sobre humanas que supram a deficiência.

Palavras-chave: Educação Especial, Representação social, Deficiência, Histórias em quadrinhos, Representatividade

ABSTRACT

This research aimed to analyze how characters with disabilities are represented in comics from Marvel comics and DC comics, considering comics as a means of mass communication through which many people come into contact with different cultural realities. Four characters from each publisher were selected, being heroes with disabilities who met the following criteria: Relevance and possible implications they would have in the representation of disability, type of disability, and the amount of information available about it. A table was created containing the main information of each of the characters such as codename, publisher, how they acquired the disability, occupation and powers and abilities. The results point to situations that sometimes cover up the disability, passing history through the myth of compensation and reducing the disability in order to overcome it with skills that compensate for any lack, erasing the various social, physical and attitudinal barriers that exist for people with disabilities, as if bodies with disabilities could not fully establish themselves in the heroic subject without the need for great correction such as the gain of super-powerful prostheses or superhuman abilities that overcome the disability.

Keywords: Special education, Representation, Disability, comics, Representation

LISTAS DE FIGURAS

Figura 1: - Acidente de Matt Murdock.....	20
Figura 2: - Capa da primeira revista do Capitão América.....	22
Figura 3: - Acidente que deixou O professor X paraplégico.....	23
Figura 4: - Karma fazendo a manutenção de sua prótese.....	25
Figura 5: - Capa da revista Aquaman (1994) nº 2.....	27
Figura 6: - Capa da revista Who's who in the DC Universe.....	28
Figura 7: - Oráculo trabalhando em seu computador.....	30
Figura 8: - Capa da revista All-American Comics.....	32

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

DC - Detective Comics

HQ - História em quadrinho

PCD - Pessoa com Deficiência

SUMÁRIO

Histórias em quadrinhos - importância social.....	11
1. Breve histórico da pessoa com deficiência na sociedade	12
2. A representação social da deficiência.....	14
JUSTIFICATIVA.....	16
2.1. OBJETIVO	16
2.2. MÉTODO	16
2.3. Procedimentos para coleta e análise de dados.....	17
Coleta de dados	17
Análise de dados.....	17
3. DISCUSSÃO E RESULTADOS	18
3.1 A representação social da deficiência nos quadrinhos	19
3.1.1 Personagens da Marvel Comics	19
Demolidor	19
Soldado Invernal	20
Professor X.....	22
Karma.....	24
3.1.2. Personagens da DC comics	26
Aquaman.....	26
Ciborgue	28
Oráculo	30
Dr. Meia-noite	31
4. O mito da compensação	33
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
6. REFERÊNCIAS.....	37
APÊNDICE A	40

Histórias em quadrinhos - importância social

As histórias em quadrinhos (HQ) têm se tornado uma forma de comunicação de massa cada vez mais relevante, considerando o alto número de pessoas que passaram a consumir este tipo de literatura nos últimos anos e a forma como as histórias produzidas neste segmento têm ganhado cada vez mais plataformas, como jogos, filmes e séries, como pode ser visto na entrevista concedida por Vergueiro

A relação dos quadrinhos com as outras mídias é antiga. Então, com o cinema, com a televisão, com os jogos. Isso é um movimento contínuo, no qual um vai alimentando o outro. Inclusive os grandes produtores de quadrinhos norte-americanos fazem parte destes conglomerados midiáticos. (VERGUEIRO, 2013)

O formato de histórias em quadrinhos surgiu no século XX, e no Brasil teve seu início de publicações pelo periódico “O Malho” com o título de “O tico-tico” no ano de 1906 e nos anos seguintes foram ganhando as mais diversas publicações como “A turma do Pererê” em 1960 e um dos mais famosos do país, “A turma da Mônica”, em 1964.

Mas nem só de histórias para o público infantil vivem as ilustrações em quadrinhos, este gênero textual já foi e ainda é usado em várias partes do mundo para promover a criticidade e dar ênfase às questões sociais como acontece nas histórias de Mafalda, uma garotinha de 06 anos de idade que tece comentários reflexivos acerca da vida no mundo, criada pelo cartunista argentino Quino no ano de 1964, é conhecida em toda a América Latina e na Europa e se tornou um símbolo de mulheres críticas.

Outros exemplos são as criações do cartunista Bill Watterson, dos Estados Unidos da América (EUA), com as tirinhas escritas e ilustradas por ele, com seus personagens *Calvin and Hobbes*, sendo Calvin um garoto de seis anos que acompanhado de seu tigre de pelúcia Hobbes, usa da imaginação para fugir da realidade enquanto apresenta de forma irônica a visão do autor sobre a humanidade.

Segundo Edgar Franco (2008), a união de imagens narrativas, texto e imagens é o que formam as HQ's, criando um conjunto único, de linguagem aprimorada e com ampla capacidade expressiva. Este gênero desde os primórdios de sua criação

buscou servir de espaço para a expressão dos mais diversos autores com ideias libertárias e politizadas sobre problemas da sociedade.

Muitos dos pioneiros na autoria de histórias em quadrinhos tinham suas criações publicadas em colunas de grandes jornais, tornando o espaço cada vez maior para expor histórias que criticavam e provocavam a sociedade em diferentes épocas, como ocorreu com o personagem *Yellow Kid*, do cartunista Richard Outcault, que abordava em sua narrativa temas como minorias, imigrantes e preconceitos.

O espaço narrativo criado por esse meio de comunicação trouxe uma considerável abertura que torna as histórias em quadrinhos especialmente importantes enquanto meio de contato com a temática da deficiência, como apontado por HARRIS (2002) quando diz que é justamente por meio de comunicação como filmes, seriados, quadrinhos e novelas que boa parte das pessoas passam a ter contato com diferentes realidades culturais, pessoais, entre elas, a situação de pessoas com deficiência.

1. Breve histórico da pessoa com deficiência na sociedade

Ao observarmos os termos utilizados para nomear as pessoas com deficiência, muitas são as possíveis respostas encontradas, como portador de deficiência, pessoa com necessidades especiais ou até excepcionais. Esses termos indicam, entre outros, a evolução de conceitos baseados em aportes legais e movimentos de pessoas com deficiências, no mundo e no Brasil.

Ao longo dos anos, diversos termos e variações surgem dependendo das percepções que a sociedade tem dessas pessoas e das narrativas adotadas para descrevê-las, que durante as eras passaram por dois polos consideravelmente opostos, o de total repúdio, ao cuidado excessivo e até adoração, considerando-as castigadas pelos deuses ou mesmo agraciadas por eles com dons divinos, como observado por Amaral (1994, p.14) quando aponta que “Do venerável saber do oráculo cego à “animalidade” da pessoa a ser extirpada do corpo sadio da humanidade.” Assim vem ocorrendo em várias civilizações, desde as eras ancestrais até os dias de hoje, embora tenhamos outros paradigmas e nomenclaturas para designar pessoas que têm um funcionamento diferenciado. Convém ressaltar que mesmo a despeito dessa “evolução” terminológica e legislação que as protege, ainda permanecem cicatrizes de preconceito arraigado contra tais pessoas.

Com o estabelecimento da narrativa biomédica, a deficiência passou a ser encarada enquanto desvantagem inata a da média social e o corpo antes venerado em narrativas religiosas e místicas, passou a ser não só diferente e em desvantagem, mas necessitado de correção.

O corpo que expressa diferenças para além daquelas tidas como variações da própria natureza humana deixa de ser compreendido a partir de evidências místicas ou de providências da esfera do divino, adentrando ao campo etimológico das incorreções biológicas (PICCOLO, 2012, p. 37).

Muitas foram as propostas sociais apresentadas para 'lidar' com pessoas com deficiência, como as propostas religiosas, que abordavam uma maneira de inclusão assistencialista, a abordagem caridosa, ainda de cunho religioso, e a de amparo social, criando orfanatos, casas de saúde, e instituições de caridade.

Em 1960 DINIZ (2009) surgiram grupos e movimentos políticos, como o Movimento do Direito dos Deficientes, que reivindicou a participação de pessoas com deficiências (PCD) em pesquisas e decisões políticas a respeito desse grupo de pessoas, e que desencadeou na criação de um novo campo acadêmico nos anos 1980, denominado *Disability Studies*, que passou a inserir PCD na discussão enquanto agentes ativos e que tem ressaltadas aqui suas duas principais correntes: o modelo social da deficiência e o modelo individual (DINIZ; BARBOSA; SANTOS 2009).

Em 1981, a Organização das Nações Unidas (ONU) reconheceu e estabeleceu a responsabilidade dos governos em garantir direitos iguais às pessoas com deficiência ao tratar do tema na esfera dos direitos humanos (DINIZ, 2007; FIGUEIRA, 2008).

No Brasil, a Constituição de 1988 estabeleceu e instituiu a garantia de todos os direitos fundamentais (direito à vida, saúde, educação, justiça, trabalho, seguridade social, transporte, direitos civis e políticos) às pessoas com deficiência, ainda que antes dela existissem leis como a LDB de 1971, que já previa os direitos educacionais da pessoa com deficiência (BRASIL, 1988; BRASIL, 1971).

2. A representação social da deficiência

Ao estudar sobre a temática “representações sociais”, pode-se compreender que são teorias criadas por indivíduos como uma forma de classificar e compreender o mundo e se compreender enquanto parte dele e muitas são as definições encontradas. Segundo Moscovici, (2003), elas viabilizam classificar pessoas e objetos, explicar comportamentos e elaborar respectiva objetivação como parte do cenário social. Ainda sobre Moscovici, compreende-se também que tal representação abrange em seus conceitos os preconceitos e as marcas sociais que resultarão dessa classificação, dando assim, lugar aos estigmas e possíveis segregações das pessoas com deficiência.

Uma representação social é o senso comum que se tem sobre determinado tema, onde se incluem também os preconceitos, ideologias e características específicas das atividades sociais e profissionais das pessoas (MOSCOVICI, 2003, p.12).

Já segundo Vala (1996), tal teoria é uma teoria científica sobre os processos através dos quais os indivíduos em interação social constroem explicações sobre objetos sociais. Para Jodelet (2001), a representação social é uma forma de conhecimento, socialmente elaborada e partilhada, com um objetivo prático, e que contribui para a construção de uma realidade comum a um conjunto social.

No âmbito das deficiências, pode-se citar três modelos utilizados para a representação desse grupo de pessoas: O modelo Médico, que considera a deficiência enquanto doença e necessitada de correção e tratamento, como uma condição desviante do organismo. (GZIL *et al.*, 2007); o modelo biopsicossocial, que pauta a representação da deficiência na relação intrínseca do indivíduo e as concepções sociais (JENKS, 2005); e o modelo social, movimento teórico e político de crítica ao modelo biomédico (DINIZ, 2007) e que considera a deficiência como uma questão de construção social.

Surgido em 1960, modelo social objetivou adequar a pessoa com deficiência novamente na sociedade, contrapondo o modelo médico estabelecido de pessoa doente e concluindo que as barreiras e desigualdades experienciadas por pessoas com deficiência não estavam presentes somente em suas características físicas, mas também nos modelos políticos, econômicos e sociais da vida. Para Oliver (1990):

[...] todos os deficientes experimentam a deficiência como uma restrição social, não importando se estas restrições ocorrem em consequência de ambientes inacessíveis, de noções questionáveis de inteligência e competência social, se da inabilidade da população em geral em utilizar a linguagem de sinais [...] (OLIVER, 1990, p. 14).

Com isso, o modelo social da deficiência cumpre o papel na sociedade de deslocar a deficiência desse lugar de assistencialismo e cuidados familiares para um lugar de responsabilidade pública, demandando uma organização social e política (DINIZ, 2007) condizente com as necessidades desse grupo de pessoas, voltando os olhares para sua representatividade social.

A definição de representatividade encontrada no dicionário de língua portuguesa diz que representatividade é a “Qualidade de alguém, de um partido, de um grupo ou de um sindicato, cujo embasamento na população faz com que ele possa exprimir-se verdadeiramente em seu nome”. (DICIONÁRIO AURÉLIO, 2018).

Muito do que permeia a representatividade na sociedade diz respeito ao combate de estereótipos e preconceitos, há muito empregados e difundidos nas mais diversas mídias, e está ligado a construção de identidade social do indivíduo, que se caracteriza por

A identidade social de um indivíduo se caracteriza pelo conjunto de suas vinculações em um sistema social: vinculado a uma classe sexual, a uma classe de idade, a uma classe social, a uma nação etc. A identidade permite que o indivíduo se localize em um sistema social e seja localizado socialmente. (CUCHE, 1999 p. 177)

De acordo com Goffman (2008), os ambientes sociais estabelecem as categorias de pessoas que têm probabilidade de serem neles encontradas. Sendo assim, cria-se uma expectativa a respeito da pessoa, que ao se apresentar enquanto diferente, é estigmatizada e diminuída. Como apresentado por Melo (2011), alguém que pertence a uma categoria com atributos incomuns ou diferentes é pouco aceito pelo grupo social, que o converte em uma pessoa perigosa e desprovida de potencialidades.

Nesse sentido, a forma como a pessoa com deficiência é representada passa a ser também a forma como ela será vista e interpretada a partir daquele momento, podendo ter representações e interpretações positivas, que causem identificação por parte desse grupo de pessoas, e que não sejam pautadas única e exclusivamente na especificidade e na compensação do indivíduo.

JUSTIFICATIVA

Com isso, pode-se compreender a relevância sociocultural inserida neste contexto para ressaltar a importância de se olhar para a representação social nas histórias em quadrinhos, considerando-as como um meio de comunicação e identificação de massa, onde a representação dos mais diversos grupos de pessoas está inserida. O que nos leva a questionar o que as histórias em quadrinhos trazem sobre a representação de pessoas com deficiência e de que forma representam essas pessoas.

2.1. OBJETIVO

Em vista desse questionamento, o objetivo principal foi assim delineado:

investigar como as histórias em quadrinhos vêm tratando e representando a pessoa com deficiência.

E por objetivos secundários: compreender como a deficiência está representada nas histórias em quadrinhos; analisar, criticamente à luz dos entendimentos atuais sobre deficiência, como as diferenças são tratadas nas histórias em quadrinhos.

2.2. MÉTODO

Esta pesquisa tem caráter exploratório e descritivo, de abordagem qualitativa. A presente pesquisa trata de uma pesquisa documental descritiva e exploratória. A pesquisa documental, segundo Helder (2006) é uma técnica que se vale de documentos originais e que ainda não receberam o tratamento analítico, como em uma pesquisa bibliográfica, e “[...] é uma das técnicas decisivas para a pesquisa em ciências sociais e humanas” (HELDER, 2006, p. 1-2).

Na pesquisa documental, são analisados materiais primários identificados enquanto documentais, podendo ser livros, artigos, monografias, produções audiovisuais, revistas e até pinturas, sendo o caso deste estudo, onde buscou-se analisar as histórias contidas em revistas em quadrinhos.

2.3. Procedimentos para coleta e análise de dados

Coleta de dados

A princípio, foram selecionados super-heróis das editoras *Marvel comics* e *Detective comics* (DC) que apresentassem algum tipo de deficiência e que sua história abordasse a forma como foi adquirida, conforme os objetivos da pesquisa. Foram encontrados 15 personagens que têm algum tipo de deficiência.

A fim de delimitar a quantidade de personagens participantes da análise, foram estabelecidos os seguintes critérios para sua seleção: Relevância e possíveis implicações que teriam na representação da deficiência, tipo de deficiência, e a quantidade de informações disponíveis sobre o personagem. Assim, foram selecionados oito personagens, quatro de cada editora.

Para análise e seleção de personagens, foram consideradas as informações contidas nas mais diversas revistas em quadrinhos de cada editora, além das informações contidas nos sites oficiais de cada uma e em matérias sobre os personagens.

Análise de dados

Visando a maior precisão na análise dos dados de cada um dos personagens, um quadro contendo informações consideradas mais relevantes de cada um deles foi montado e disponibilizado no apêndice A. O quadro contém informações como nome, editora, a forma como a deficiência foi adquirida, sua atual ocupação, além de poderes e habilidades.

A seleção realizada não aborda ou esgota a totalidade de personagens com deficiências nas histórias em quadrinhos, apenas retrata os que melhor contribuem com os objetivos desta pesquisa.

O método escolhido para a análise de dados foi o método de Análise de Conteúdo (BARDIN, 1988) que o define como:

[...] um conjunto de técnicas de análises das comunicações visando obter, por procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de

conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (BARDIN, 1988, p. 42).

Todas as três etapas da análise foram seguidas, quais sejam:

- a) pré-análise
- b) exploração do material
- c) tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

A fim de estabelecer uma lógica nas discussões apresentadas na pesquisa, se fez necessária a separação por temas. Para o primeiro tema “A representação social da deficiência nos quadrinhos” foram selecionadas histórias em quadrinhos protagonizadas por pessoas com deficiência e discutiu-se a respeito da forma como elas foram representadas.

No segundo tema, “O mito da compensação”, essas histórias foram analisadas visando identificar como suas deficiências foram abordadas, e se passaram pelo processo de compensação da deficiência, que pode ser descrito como “substituição ou desenvolvimento de forças ou capacidades em uma área para compensar falhas ou deficiências reais ou imaginárias em outra. [...] pode ser um processo consciente ou inconsciente” (VANDENBOS, 2010, p.193).

No contexto de histórias em quadrinhos, a compensação muitas vezes aparece enquanto super poder ganho de forma excepcional que coincidentemente seja capaz de compensar a deficiência presente no indivíduo.

3. DISCUSSÃO E RESULTADOS

Este tópico apresentará a análise das representações sociais da deficiência encontradas nas revistas em quadrinhos das editoras Norte-Americanas *Marvel Comics* e *Detective Comics* (DC) que apresentam as histórias dos personagens com deficiência selecionados para a pesquisa, sendo elas as edições: *Daredevil* #1, *Captain America Comics* #1, *Captain America* vol. 5, *Marvel Team-Up* #100, *New Mutants* (2010), *Aquaman* edição 2, *DC Comics Presents* #26, *Who's Who in the DC Universe* #5, *The Million Dollar Debut of Batgirl* #359, *Batman: Arkham Asylum - The Road to Arkham*, *All-American Comics* #25.

3.1 A representação social da deficiência nos quadrinhos

3.1.1 Personagens da Marvel Comics

No presente tópico serão analisados super-heróis da editora Marvel Comics que foram selecionados para a pesquisa, com as revistas: *Daredevil #1*, *Captain America Comics #1*, *Captain America vol. 5*, *Marvel Team-Up #100*, *New Mutants (2010)*.

Demolidor

Demolidor, alter ego de Matthew Murdock, um advogado que, quando criança, sofreu um acidente ao saltar na frente de um caminhão contendo material radioativo para salvar a vida de um senhor que atravessava a rua. O contato com o material cegou Murdock, que apesar da perda de visão, teve todos os seus outros sentidos apurados de forma sobre humana, dando-lhe vantagens que combinadas com anos de treinamentos em lutas marciais, o tornaram poderoso.

Matthew foi criado somente pelo pai, um lutador pugilista, que incentivava acima de tudo que o filho estudasse arduamente visando em suas palavras, que ele se tornasse alguém na vida. Após o assassinato do pai por uma gangue criminosa, Matthew se forma em direito, como forma de garantir que a justiça seja feita para todos aqueles que a mereçam. (DEFALCO, 2006; MARVEL COMICS, 2015).

As histórias do Demolidor contam com um feito inesperado já em sua primeira revista, a *Daredevil #1* de Abril de 1964, onde recebeu a própria revista e estreou seu protagonismo em um dos momentos mais difíceis financeiramente para sua editora, a Marvel Comics. Escrito por Stan Lee e ilustrado por Bill Everett. Suas histórias contam a resolução de crimes nas mãos do justiceiro que recebeu a alcunha de “O homem sem medo”.

Apesar de formado em direito e exercer um papel ativo na sociedade com seu trabalho muito bem desenvolvido, muitas são as situações que Matt enfrenta nas páginas de suas histórias e que estão relacionadas com a sua deficiência, como a necessidade de se reafirmar em sua área de trabalho a todo momento, algo ressaltado por Silva (2006) quando pontua que “o corpo deficiente é insuficiente para uma

sociedade que demanda dele o uso intensivo que leva ao desgaste físico, resultado do trabalho subserviente.”

A deficiência nas histórias do Demolidor atua enquanto parte importante de seu disfarce, onde ele se utiliza da baixa expectativa da sociedade em relação à pessoa com deficiência para manter secreta a sua identidade.

Figura 01: Acidente de Matt Murdock.



Fonte: *Daredevil* #1 (Abril de 1964).

Soldado Invernal

James Buchanan Barnes, mais conhecido como Bucky, foi apresentado pela primeira vez na revista *Captain America Comics* #1 de março de 1941, que conta a história de como perdeu seu braço na explosão de uma bomba que estava a bordo de

um avião, durante uma missão com seu melhor amigo, Steve Rogers, o Capitão América.

Antes de se receber a alcunha de “O soldado invernal”, James era um jovem soldado norte-americano considerado atraente pelas moças e popular socialmente, sustentando uma personalidade extrovertida e com grandes habilidades sociais.

Bucky foi encontrado pela Hidra, uma organização nazista criada pela ficção que o resgatou, apagou suas memórias e lhe deu um braço mecânico feito de vibranium, material fictício e indestrutível, além de receber uma dose do soro do super soldado, responsável por salvar sua vida e retardar o envelhecimento de seu corpo. (MARVEL COMICS, 2015).

O soldado invernal utiliza da prótese mecânica como sua principal arma nas lutas, e em sua vida pessoal, muitas vezes, preferia não a ter. Bucky demora muitos anos para se acostumar com a prótese e o fato de ter perdido seu braço, e embora enquanto Soldado Invernal, exiba o braço mecânico, na particularidade de ser Bucky Barnes, ele a esconde com vergonha, utilizando ainda um par de luvas que cubra sua mão metálica. Tal reação é apontada e discutida na literatura ao relatar a dificuldade da auto aceitação de pessoas com deficiência, Silva (2006) diz que:

O corpo marcado pela deficiência, por ser disforme ou fora dos padrões, lembra a imperfeição humana. Como nossa sociedade cultua o corpo útil e aparentemente saudável, aqueles que portam uma deficiência lembram a fragilidade que se quer negar. (Silva, 2006, p. 427).

Com isso, a reação de Bucky perante a sociedade, enquanto um homem que se esconde e não compreende a própria forma, está ligado em diversas camadas a sua experiência com a sociedade e a retratação de pessoas como ele. Para Gomes, Simioni e Orlando (2014, p. 4): “A maneira como as pessoas com deficiência são percebidas pela sociedade reflete em sua maneira de se perceber, podendo interferir no processo de autoimagem e autoconceito, possibilitando ou não a autoaceitação.”

Figura 02: Capa da primeira revista do Capitão América



Fonte: *Captain America Comics #1* (março de 1941).

Professor X

O Professor Charles Francis Xavier apareceu pela primeira vez na edição de estreia da revista mutante, em setembro de 1963. Charles era filho de um renomado cientista nuclear e logo na adolescência descobriu seus poderes telepáticos, advindos de um gene, posteriormente chamado de gene X, capaz de prover poderes especiais aos nascidos com ele. Ainda na faculdade, Charles buscou compreender mais sobre o gene X e a alimentar a ideia de criar um grupo de estudantes mutantes que pudesse provar ao mundo o valor dos *Homo superiores*. (MARVEL COMICS, 2015).

A ideia central sempre foi a de convivência pacífica entre humanos e mutantes, designando sua escola ao ensinamento disso. Nas páginas dos quadrinhos a partir da repressão e exclusão das pessoas com o gene X da sociedade, corroborando com os

fatos a respeito de como foram tratadas as minorias com o passar dos anos e da existência em sociedade.

Figura 03. Acidente que deixou O professor X paraplégico.



Fonte: *Fabulous x-man* #9 (Setembro de 1996).

O estigma criado em torno dos mutantes tornou nociva sua existência, sendo possível observar nas diversas edições dessas histórias. Para Anache (1994), O estigma, por ser uma marca, um rótulo, é o que mais evidencia, possibilitando a identificação. Quando passamos a reconhecer alguém pelo rótulo, o relacionamento passa a ser com este, não com o indivíduo.

A exclusividade de sua escola quanto aos jovens mutantes pode remeter ao modelo de integração, que sofre muitas críticas por acabar segregando pessoas com deficiência, optando por agrupá-las afastadas da sociedade (OMOTE, 1999). O que posteriormente se torna um argumento utilizado pelos oponentes do Professor X ao criticarem os x-man por considerá-los um grupo que reforça a segregação.

Em um confronto épico com um alienígena chamado Lúcifer, Charles foi atingido na coluna, ficando paraplégico, forçando-o a adotar uma cadeira de rodas para se locomover, o que veio a se tornar sua marca principal. Por muito tempo, houve

resistência do professor em aceitar sua nova vida, o que o levou a tentar por diversas vezes formas de reverter a situação.

Karma

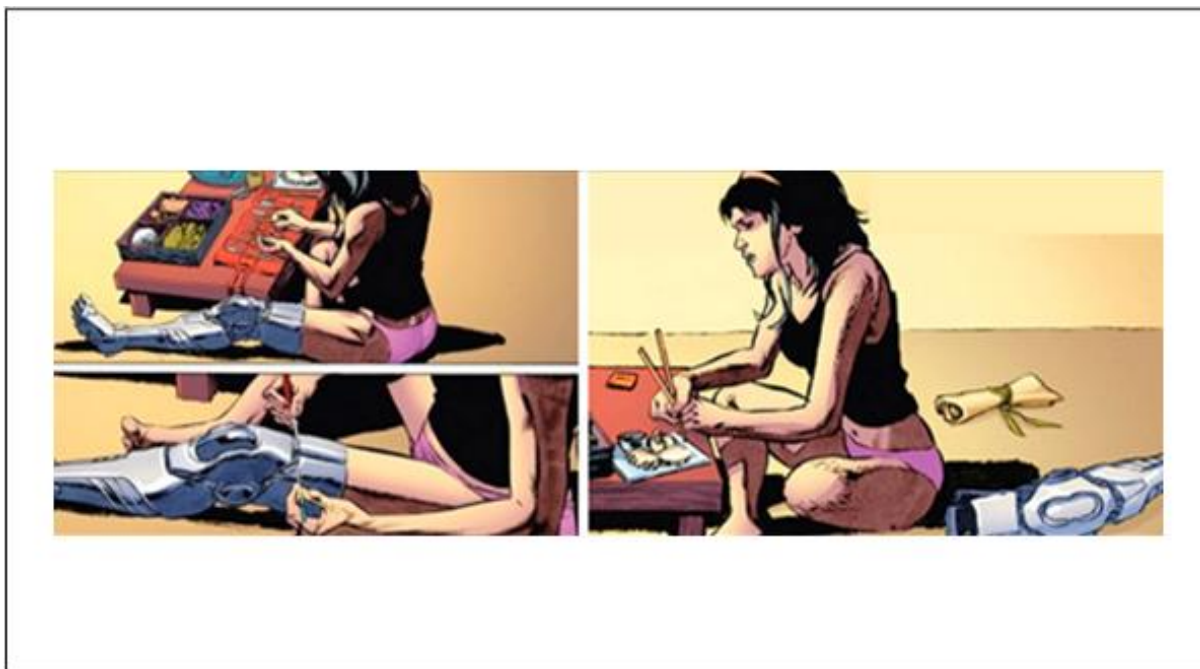
Shan Coy Manh é uma mutante vietnamita, que assim como o professor X, nasceu com poderes telepáticos. Karma, como ficou conhecida após ingressar o time dos x-men (CLAREMONT; MCLEOD, 1982), é capaz de possuir mentalmente outros seres conscientes e teve sua primeira aparição na hq *Marvel Team-Up #100*, lançada em 1980.

Karma chegou aos estados unidos refugiada do Vietnã, tentando fugir dos horrores da guerra com sua família.

Enquanto tenta se desvencilhar da vida de salvar o mundo e defender a humanidade, ela se matriculou no curso de biblioteconomia e como forma de auxiliar nos custos, se tornou bibliotecária da faculdade. Shan passou a explorar mais a vida comum e conhecer pessoas de sua idade com quem gostasse de passar o tempo, descobrindo assim, sua sexualidade, se tornando uma das primeiras personagens da Marvel abertamente homossexual.

Shan perdeu sua perna esquerda em uma batalha contra robôs guiados por um homem chamado Hodge, ganhando assim, sua prótese de metal. Ao contrário do já apresentado soldado invernal, sua prótese não possui ou dá a ela qualquer tipo de habilidade ou vantagem, sendo somente um membro artificial comum, que Shan frequentemente retira para descansar ou quando está realizando os reparos necessários.

Figura 04. Karma fazendo a manutenção de sua prótese.



Fonte: *New Mutants* (2010).

A representação trazida com a personagem, para além das questões de imigração e sexualidade, aborda a deficiência como uma característica da personagem que não necessariamente influencia nas suas ações, impactam seu trabalho, ou sua relação com o mundo. Nas histórias da personagem, a deficiência física existe, e a personagem é encarada e descrita pensando em suas capacidades e potencialidades, como no modelo biopsicossocial da deficiência, que:

Reflete a integração entre o modelo médico e o social, configurando uma tríade de concepções: estado da saúde, ambiente e fatores pessoais. Ao representar o conceito de deficiência, é possível reconhecer algumas limitações/necessidades especiais, sem que estas sejam limitadores de participação social. (Morgado, Castro e Ferreira, 2017 p. 252).

Em suas histórias, Karma não demonstra ter passado por nenhum processo de exclusão, ou dificuldade na socialização e realização de seu trabalho em função da deficiência e o uso de sua prótese, indo na contramão do comumente relatado, de que pessoas com amputação de membros inferiores passem a ter dificuldades de

socialização, capacidade laboral e diminuição da qualidade de vida. (JESUS-SILVA, 2017).

3.1.2. Personagens da DC comics

No presente tópico serão analisados os super-heróis da editora DC Comics que foram selecionados a partir das seguintes revistas: *Aquaman edição 2*, *DC Comics Presents #26*, *Who's Who in the DC Universe #5*, *The Million Dollar Debut of Batgirl #359*, *Batman: Arkham Asylum - The Road to Arkham*, *All-American Comics #25*.

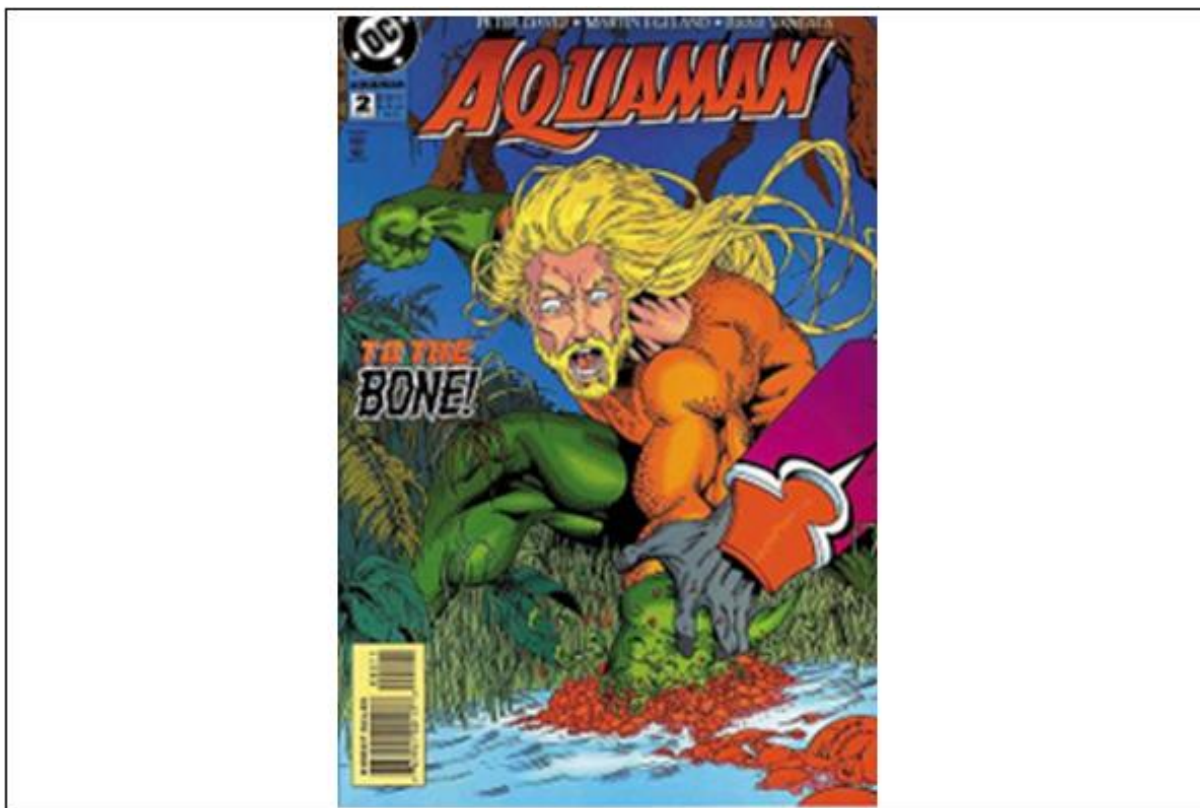
Aquaman

Aquaman, alcunha adotada por Arthur Curry, filho de Atlanna, uma princesa do reino subaquático de Atlântida, que em decorrência de suas constantes visitas à superfície, conheceu e se apaixonou pelo humano Tom Curry, gerando então o futuro rei de Atlântida, Arthur. Mantida em segredo por muitos anos, suas origens como ser poderoso de controle marinho foram reveladas somente na juventude de Arthur, após a morte de sua mãe.

Aquaman estreou no ano de 1941 e trouxe o conceito de herói que respira embaixo d'água e fala com peixes, posteriormente servindo de piada interna entre os fãs do herói. Embora resumidamente seus poderes sejam estes, ele possui também capacidade de controlar toda e qualquer forma de vida consciente marinha, possui reflexos apurados, super salto, e super velocidade dentro da água.

No ano de 1994 foi lançada Aquaman edição 2 escrita por Peter David, nela, o herói perde temporariamente seus poderes de comunicação com a vida marinha, e durante um embate contra o vilão Caribíbis, tem sua mão esquerda enfiada em um rio com piranhas, que descontroladas, devoram sua mão até os ossos.

Figura 05. Capa da revista Aquaman (1994) nº 2.



Fonte: *Aquaman* nº 2. (setembro de 1994).

Arthur exercia suas responsabilidades como rei e governante de Atlântida quando perdeu a mão esquerda em batalha, e tal fatalidade modificou em diversas esferas a personalidade do herói, que passou a adotar um arpão de pesca no lugar da mão, atitude que foi questionada em suas histórias, mas compreendida por ele como uma forma de superação do ocorrido, sendo o arpão um acessório auxiliar em suas lutas. Dunn, (1996) diz que a perda física é permeada por aspectos sociais e psicológicos, representa algo irrevogável, e dessa forma a pessoa amputada necessita atribuir um sentido para este evento.

De forma geral, pode-se perceber que o personagem não teve grandes mudanças em sua vida social e no trabalho exercido atribuídas a perda da mão, mas em alguns pontos de sua história, personagens que interagem com ele como sua esposa Mera, a qual demonstra dificuldade de aceitação e uma busca por

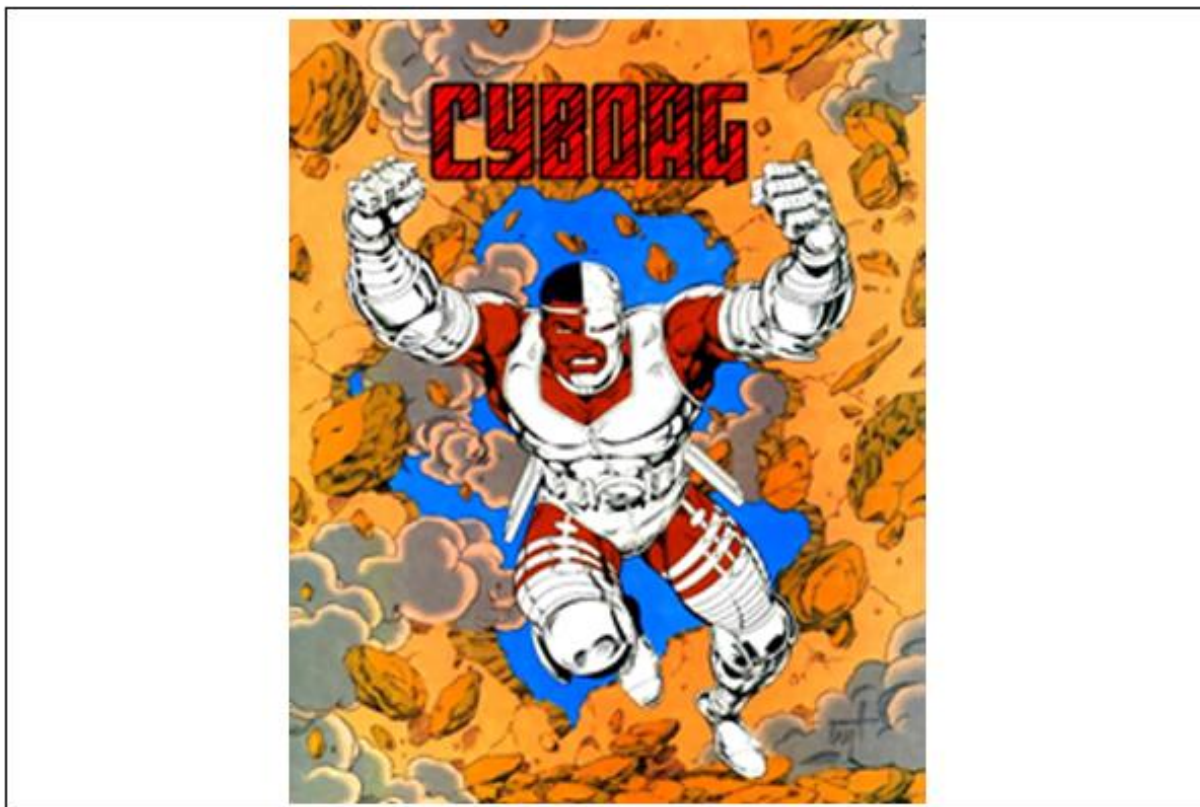
regeneração e cura. Como analisado por Camargo e Londero (2008, p. 284), “a dificuldade em aceitar o diagnóstico leva a uma constante busca de cura”.

Ciborgue

Criado em 1980 por Marv Wolfman e George Pérez, teve sua primeira aparição na revista *DC Comics Presents* #26. Victor Stone é o nome de batismo dado ao herói que posteriormente viria a se tornar Ciborgue. Victor nasceu em uma família de cientistas, seus pais, Silas e Elionore Stone, sempre quiseram que o filho seguisse seus passos no ramo da ciência, mas Victor preferiu se dedicar aos esportes, se tornando um grande atleta do futebol americano. Durante uma experiência de seus pais, sua mãe acidentalmente atraiu a presença de uma criatura alienígena para dentro de seu laboratório, o que resultou na sua morte e na quase morte de seu filho, Victor.

O garoto foi salvo por seu pai, que conseguiu enviar de volta a criatura, mas não a tempo de evitar os graves ferimentos causados no filho. Silas então implantou diversas partes robóticas no corpo do filho que atuavam em substituição de seus tecidos destruídos.

Figura 06. Capa da revista Who's who in the DC Universe.



Fonte: *Who's Who in the DC Universe* #5 (Dezembro de 1990).

Victor teve muita dificuldade em aceitar sua deficiência e se isolou completamente da sociedade, e esse isolamento em decorrência da deficiência não é um fato incomum. Como apontam Lima e Silva (2008), as atitudes negativas frente à deficiência podem ser percebidas em barreiras diante de ações de rejeição, inferioridade, percepção de menos valia, comparação, atitudes de segregação, entre outras. A dificuldade da concepção de autoimagem e auto aceitação de pessoas com deficiência é tema bastante discutido na literatura, considerando que para além da forma como a pessoa se percebe, há também o reforço estigmático de como a sociedade irá percebê-la e isolá-la. Jodelet (2001) diz que os sujeitos exprimem em suas representações o sentido que dão à sua experiência no mundo social, servindo-se dos sistemas de códigos e interpretações fornecidos pela sociedade e que, na realidade, projetam valores e aspirações sociais.

Mais tarde, Victor passa a fazer parte do grupo de super heróis Jovens Titãs e a exercer trabalho de liderança no grupo, passando a se chamar Ciborgue. (JIMENEZ *et al*, 2004; WOLFMAN; PÉREZ, 1981), superando-se em um processo longo de aceitação e autodescobrimento.

Oráculo

Criada em 1967 por Gardner Fox, teve sua primeira aparição no volume #359 de Detective Comics, *The Million Dollar Debut of Batgirl*. Adotada pelo tio, James Gordon, famoso comissário de polícia na cidade fictícia de Gotham. Barbara Gordon graduou-se ainda muito jovem na Universidade de Gotham e conseguiu um emprego de bibliotecária, onde conheceu o bilionário Bruce Wayne, quando impediu o ataque de um criminoso a ele. Bárbara tornou-se então a primeira Batgirl, atuando ao lado do morcego de Gotham, Batman.

Foi como forma de atingir seu tio Gordon e concretizar sua vingança que o Palhaço Homicida, Coringa, invadiu a casa dos Gordons e atirou em Bárbara, deixando-a paraplégica. A história da moça com o manto de Batgirl se encerrou naquele dia, mas fez nascer a heroína Oráculo, novo nome assumido por ela enquanto passou a trabalhar como uma super hacker utilizando da tecnologia e computadores para auxiliar outros heróis em uma rede de comunicações, como forma de coordenar e organizar seus esforços (JIMENEZ *et al*, 2004).

Figura 07. Oráculo trabalhando em seu computador.



Fonte: *Batman: Arkham Asylum - The Road to Arkham*. (2009).

Bárbara é um exemplo de personagem que conseguiu se adaptar e desenvolver suas habilidades com sua nova forma de vida, passando pelo processo de reabilitação, que segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), é um conjunto de medidas que ajudam pessoas com deficiências ou prestes a adquirir deficiências a terem e manterem uma funcionalidade ideal na interação com seu ambiente.

O surgimento de Oráculo não deixa de ser um exemplo de realocação da função, quando observamos que houve a necessidade de mudança de função, ainda que ela permaneça combatendo o crime. Isto é, houve a adaptação, e mais tarde, a personagem passou a trabalhar para a Liga da Justiça, exercendo seu trabalho como Hacker. Conforme apontado por Silva (2006), isso se pontua como uma exceção, já que a estrutura funcional da sociedade demanda pessoas fortes, que tenham um corpo “saudável”, que sejam eficientes para competir no mercado de trabalho. O que colabora com as afirmações sobre dificuldade de inserção da pessoa com deficiência no mercado de trabalho e as barreiras atitudinais existentes nesse contexto, Guedes (2007, p. 44) expressa que:

Em outro contexto, barreiras atitudinais podem ser vistas na construção de estereótipos em torno do trabalhador com deficiência, quando este não apresenta, por exemplo, habilidades específicas para exercer uma dada função. A partir desse panorama e mobilizado por barreiras atitudinais em relação a deficiência, é comum que o indivíduo desatento generalize quanto a interpretação de que todos os trabalhadores com deficiência teriam o mesmo desempenho na função, desconsiderando a singularidade, as afinidades e habilidades individuais de cada pessoa.

Outro ponto interessante de se analisar, é o fato de que Bárbara não ganhou nenhum poder advindo de sua deficiência, como ocorre com a maioria dos heróis. Suas habilidades e super inteligência sempre existiram e já faziam parte de sua vida e suas ocupações antes mesmo do incidente.

Dr. Meia-noite

Conhecido por ser o primeiro super-herói com alguma deficiência nas histórias em quadrinhos. O Doutor Meia-noite foi lançado pela DC Comics em 1941. Batizado de Charles McNider, era um famoso cirurgião que ao ser convocado para a realização de uma cirurgia de emergência em uma testemunha importante contra o crime organizado, foi atingido por uma granada atirada por um criminoso, resultando na morte de todos ali presente, menos do doutor, que em decorrência disso, ficou

cego. McNider então passou a exercer a profissão de escritor, utilizando suas páginas para denunciar criminosos.

Figura 08. Capa da revista All-American Comics.



Fonte: All-American Comics (1941).

Dr. Meia-noite é um exemplo de representação compensatória direta, quando em uma noite, uma coruja adentrou a janela de seu quarto, o assustando, de forma que Charles tirou as faixas que cobriam seus olhos e percebeu que podia enxergar perfeitamente a noite. Nesse sentido, os poderes de “visão noturna” deram a ele a nova identidade de Doutor Meia-noite, onde passou a combater o crime nas noites. Durante o dia, o herói utiliza ainda dos estranhamentos da sociedade para com a pessoa com deficiência e as habilidades ou falta delas pré-estabelecidas de forma preconceituosa a fim de esconder e manter secreta sua identidade.

E, assim, idealizamos uma vida particular dos cegos, dos surdos, que explica todos os seus comportamentos de uma forma inflexível, por exemplo: ele age assim porque é cego. Nesse processo de rotulação, o indivíduo estigmatizado incorpora determinadas representações, passa a identificar-se com uma tipificação que o nega como indivíduo. (DA SILVA, 2006 p. 427).

Dr. Meia-noite adotou uma coruja como sua mascote, e passou a pesquisar e despendar seu tempo na criação de um arsenal de bombas-blecaute que liberavam

uma densa fumaça negra onde podia enxergar com clareza, e mais tarde, levou os criminosos que o cegaram à justiça, completando assim, a sua vingança.

4. O mito da compensação

Podemos compreender o mito de muitas formas, uma lenda, algo falso, algo compartilhados repetidas vezes, mas o que se tem em comum entre as diversas definições é o fato de que um mito não é uma verdade comum e geral para todos. Para Monteiro (2011, p. 2):

Um mito, na verdade, é a expressão de uma realidade para aqueles que nele acreditam. É uma verdade para um grupo durante um tempo histórico. Torna-se mito justamente quando deixa de ser real para um determinado grupo, fruto de uma comprovação científica ou de uma nova descoberta, e permanece como verdade para outros, que nem sempre aceitam o novo ou que apenas o desconhecem.

Sendo assim, a ideia de mito no contexto a ser analisado neste tópico se refere a crenças populares às respeito de pessoas com deficiências e como determinadas crenças adentram o campo da compensação, que em sua etimologia é descrita como condição de paridade ou equilíbrio, aquilo que traz alguma vantagem, reparação entre outras coisas que em sua essência contrapõem e adequa algo em que existe uma falta.

Em Schmidbauer (apud ARNOLD; ELYSEMCK; MEILI, 1982, p.259) encontramos que compensação é o “balanceamento de uma inferioridade ou insegurança, consciente ou inconsciente, em relação às ideias sociais, familiares e individuais”. Com isso, torna-se pertinente analisar a representação social dos personagens com deficiência citados neste trabalho, compreendendo que em alguns aspectos, suas deficiências passaram pelo processo de compensação que em muitos momentos pode ser visto como uma facilidade de representar uma pessoa com deficiência que também é um super herói.

Nos mitos gregos, encontram-se exemplos de grandes heróis que passaram por diversas formas de compensação da deficiência justamente para serem considerados heróis, como se a deficiência unicamente fosse capaz de diminuir o homem, e fizesse então necessária uma intervenção divina que pudesse compensá-lo e pôr fim ao seu calvário. Contrera (1996, p. 49) disse: “ao presentificar os

primórdios, o mito nos jogam de encontro a uma poderosa força criativa, já que, ligado sempre às origens, o mito nos reconecta com a possibilidade de uma ação humana criativa, por meio da metáfora”.

Um bom exemplo a ser citado é o de Tirésias, profeta e adivinho grego que era cego. A história conta que Tirésias quando jovem viu se banharem juntas a mãe e a deusa Atena, e enfurecida, a mãe cegou o filho. Ao notar o que havia feito, sua mãe se arrependeu e como forma de compensar o filho, deu-lhe o dom da adivinhação e um bordão com poderes mágicos que o guiava, como se ele ainda estivesse enxergando. É possível traçar um paralelo entre Tirésias e os heróis analisados neste texto, Demolidor e Dr. Meia noite, ambos cegos e com poderes que lhes concedem habilidades sobre humanas relacionadas principalmente a visão, compensando em muitos aspectos a deficiência e diminuindo os desafios rotineiros enfrentados por eles em suas histórias, considerando que suas habilidades contornam completamente quaisquer barreiras de acessibilidade encontradas.

A compensação no contexto da deficiência visual vem atrelada a supervalorização e desenvolvimento de outros sentidos, como ocorre com demolidor, fantasiando e estigmatizando determinadas habilidades de um indivíduo, tornando-a crença comum, criando então o mito acerca da cegueira. Monteiro (2011) explica que a compensação é uma palavra usada com diferentes acepções nos estudos sobre deficiência de um modo geral, mas que no caso da deficiência visual contextualiza uma situação de substituição e de aperfeiçoamento de um sentido na falta de outro.

Outro caso de compensação a ser mencionado é dos personagens Soldado Invernal e Karma, ambas pessoas com deficiência física, mas retratados de formas completamente diferentes. Enquanto Karma se utiliza da prótese para a perna que perdeu em batalha, a prótese no contexto de suas histórias não passa de um membro artificial comum, porém necessário, que ela utiliza e repara quando é preciso. Por outro lado, Bucky faz uso da prótese para o braço, que além do material especial e indestrutível, lhe concede vantagens sobre seus oponentes, sendo superforte e resistente. Para Anache (1994), alguns indivíduos superestimam a capacidade das pessoas com deficiência como uma forma de compensar a sua “falta”.

Uma maneira interessante de representar uma prótese que cumpre funções para além da convencional, é a encontrada nas histórias do Aquaman, que estabeleceu previamente que não buscaria nenhuma forma de cura ou regeneração

de sua mão, pois a prótese enquanto arpão de pesca o serviria melhor em suas obrigações como herói.

Embora o professor Xavier tente diversas vezes e falhe ao encontrar formas de curar a sua deficiência, sua icônica cadeira de rodas amarela também é um exemplo de tecnologia assistiva que cumpre sua função no auxílio à locomoção do homem sem compensar ou dar-lhe poderes extras por isso, tornando necessária a reforma e adaptação de sua mansão e escola para mutantes, além das naves e veículos utilizados por ele, que acomodam sua cadeira de rodas e possibilitam que ele frequente todos os espaços e possa dar suas aulas com tranquilidade. (MARVEL COMICS, 2015).

O caso de Oráculo, também se enquadra em uma representação que não passa pelo mito da compensação, quando observamos que Bárbara, ao ficar paraplégica, teve sua ocupação realocada em função da deficiência, mas não deixando de combater o crime, encontrando outra forma de fazê-lo. Não houve supermilagre capaz de trazer um reparo mágico à sua nova condição, mas houve adaptação e reabilitação, de forma que sua deficiência não impactasse em seu desempenho.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível, com a presente pesquisa, analisar como ocorre a representação social da pessoa com deficiência nas histórias em quadrinhos das editoras norte-americanas *Marvel Comics* e *Detective Comics* (DC), observando se tal representação ocorre sob a lente dos estigmas e dos pré-julgamentos sociais, que se baseiam nos mitos construídos, como o mito da compensação.

Nota-se, portanto, que a representação social da deficiência ocorre, mas não em total concordância com a verdade. Isso deve-se à dificuldade em estabelecer uma narrativa que fuja de conceitos do imaginário popular sobre como vivem as pessoas com deficiências, além das constantes referências ao mito da compensação: os poderes compensatórios do sentido perdido, presentes nas histórias do Demolidor e do Dr. meia noite, ou próteses superpoderosas, vistas nas histórias do Ciborgue e do Soldado invernal. A deficiência, nestes casos, fica em segundo plano, como se não existisse, apagando as diversas barreiras sociais, físicas e atitudinais existentes para pessoas com deficiência.

Quanto a representação social nas histórias em quadrinhos, nota-se que as narrativas existentes nesse segmento de publicações se utilizam da deficiência enquanto consequência da vida em combate contra o mal, mas não fazendo questão de estabelecer uma forma de existir e ser reconhecido enquanto herói com deficiência, mas sendo lembrados pelos recursos que proporcionam mais poderes, como um super braço de vibranium. É possível ligar este fato ao da sociedade não perceber pessoas com deficiência como capazes de grandes feitos, e do corpo deficiente não ser encarado e representado nas grandes mídias como possibilidade, mas sempre como impedimento. Sendo assim, faz-se necessário que cada vez mais se perpetue o ideal de que corpos com deficiência são capazes e suficientes, possibilitando maior engajamento social e permitindo que essas pessoas possam se beneficiar de mais espaços em ocupações para além das poucas garantidas nas reservas de vagas, para que possam escolher seus papéis como atuantes e não participantes do que entenderam como possível para ele.

Dessa forma, esta pesquisa teve como finalidade proporcionar a todos os leitores maior compreensão acerca da representação social da deficiência inserida nas histórias em quadrinhos, que por sua vez, podem abordar narrativas diversas, e para todos os tipos de públicos, que formam suas opiniões a partir das mídias consumidas, além de buscar contribuir com as pesquisas futuras acerca da temática, considerando a escassez delas no atual cenário.

6. REFERÊNCIAS

ANACHE, A. A. **Educação e deficiência**: estudo sobre a educação da pessoa com "deficiência" visual. Campo Grande: CECITEC/UFMS, 1994.

AMARAL, L. A. **Pensar a diferença/deficiência**. Brasília: Corde, 1994.

ARNOLD, W.; EYSENCK, H.J.; MEILI, R. **Dicionário de Psicologia**. São Paulo: Edições Loyola, 1982. pp.259-260.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo** Lisboa: Edições 70, 1988.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil, de 1988, de 05 de outubro de 1988. Brasília, DF, 5 out. 1988. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constitui%C3%A7ao.htm. Acessado em 06/12/2022.

BRASIL. Lei nº 5.692, de 11 de agosto de 1971. Fixa Diretrizes e Bases para o ensino de 1º e 2º graus, e dá outras providências. Disponível em www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L5692.htm. Acessado em 06/12/2022.

CAMARGO, S., & LONDERO, A. **Implicações do diagnóstico na aceitação da criança com deficiência**: Um estudo qualificado. Integração em Psicologia, 12(2), 277-289. 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.5380/psi.v12i2.10207>

CLAREMONT, C.; MCLEOD, B. **Marvel Graphic Novel**: The New Mutants. New York: Marvel Comics, v. 1. n. 4. Nov. 1982.

CONTRERA, M. S. O mito na mídia: a presença de conteúdos arcaicos nos meios de comunicação. São Paulo: Annablume, 1996.

CUCHE, D. **A noção de cultura nas Ciências Sociais**. Bauru: EDUSC, 1999. p. 177.

DA SILVA, L. **O estranhamento causado pela deficiência**: preconceito e experiência. [s.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <https://www.scielo.br/rbedu/a/PHRtMWsRczTyhHHfLfQ3Csj/?format=pdf&lang=pt>

DEFALCO, T. *et al.* **The Marvel encyclopedia**: the definitive guide to the characters of the Marvel universe. New York: Dorling Kindersley, 2006.

DICIONÁRIO AURÉLIO. **Qual é o significado de Representatividade?** Dicionário Aurélio, 2018. Disponível em: <https://dicionariodoaurelio.com/representatividade>. Acesso em: 19 Julho 2022.

DINIZ, D.; BARBOSA, L.; SANTOS, W. R. **Deficiência, direitos humanos e justiça**. Sur, Rev. int. direitos humanos, São Paulo, v. 6, n. 11, dec. 2009.

DINIZ, D. **O que é deficiência**. São Paulo: Brasiliense, 2007 (Coleção Primeiros Passos).

DUNN, D. S. **Well-being following amputation**: salutary effects of positive meaning, optimism, and control. *Rehabilitation Psychology*, 41(4), 285-302, 1996.

FIGUEIRA, E. **Caminhando em silêncio**: uma introdução à trajetória das pessoas com deficiência na história do Brasil. São Paulo: Giz Editorial, 2008.

FILGUEIRAS, L. M. MONTEIRO, L. M. F. S. . **Desconstruindo Mitos-Compensar? Regenerar? Recuperar a visão?**. Benjamin Constant (Rio de Janeiro), v. 50, p. 01, 2011.

FRANCO, E. S. *Hqtrônicas: do suporte papel à rede Internet*. 2. Ed. São Paulo: Annablume, 2008.

FRANCO, E. S. **Processos Criativos experimentais de quadrinhos**: a revista Artlectos e Pós-humanos. *Revista Plurais*, v. 8, p. 209-236, 2019.

GOMES, C. SIMIONI, S. M. R.; ORLANDO, R. M.; *et al.* **Deficiência e Autoaceitação**. 2014. Disponível em:
https://www.researchgate.net/publication/294427134_Deficiencia_e_Autoaceitacao. Acesso em: 4 ago. 2022.

GOFFMAN, E. **Estigma**: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. 4ª. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GUEDES, L. C. **Barreiras atitudinais nas instituições de ensino superior**: questões de educação e empregabilidade, 2007.

GZIL, F. *et al.* **Why is rehabilitation not yet fully person-centred and should it be more personcentred?** *Disability and Rehabilitation*, London, v.29, n.20–21, p.1616-1624, 2007.

HARRIS, L. **Disabled sex and the movies**. *Disability Studies Quarterly*, Chicago, v. 22, n. 4, p. 144-162, 2002.

HELDER, R. R. **Como fazer análise documental**. Porto, Universidade de Algarve, 2006.

JENKS, E.B. **Explaining disability: parents' stories of raising children with visual impairments in a sighted world**. *Journal of Contemporary Ethnography*, Newbury Park, v.34, p.143-169, 2005.

JESUS-SILVA, S. G. *de et al.* **Análise dos fatores de risco relacionados às amputações maiores e menores de membros inferiores em hospital terciário**. *Jornal Vascular Brasileiro*, Porto Alegre, v. 16, n. 1, p.16-22, mar. 2017. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1677-5449.008916>.

JIMENEZ, P.; BEATTY, S.; GREENBERGER, R.; WALLACE, D. **The DC Comics encyclopedia**: the definitive guide to the characters of the DC universe. New York: Dorling Kindersley, 2004.

JODELET, D. **Representações sociais**: um domínio em expansão. 2001

JODELET, D. (Org) **As representações sociais**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001.

LIMA, F. J. SILVA, F. T. S. **Barreiras Atitudinais: Obstáculos à Pessoa com Deficiência na Escola**. In O. S. H. Souza (Org.). **Itinerários da inclusão escolar**: múltiplos olhares, saberes e práticas. Canoas. Ed: ULBRA; Porto Alegre: AGE, 2008.

MARVEL COMICS. The Official Site. Disponível em: <<http://marvel.com/>> . Acesso em: 04 jul. 2022.

MELO, Zélia Maria de. Os estigmas: a deterioração da identidade social. Disponível em: . Acesso em: 4 maio de 2011.

MORGADO, F. F. da R; CASTRO, M. R. de; FERREIRA, M. E. C; *et al.* Representações Sociais sobre a Deficiência: Perspectivas de Alunos de Educação Física Escolar. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 23, p. 245–260, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbee/a/5QTP6T7dNj9cQ96JQvjNcXq/?lang=pt>. Acesso em: 9 mar. 2022.

MOSCOVICI, S. **Representações sociais**. In: GUARESCHI P. JOVCHELOVITCH, S. Textos em Representações Sociais. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

MOSCOVICI, S. **Representações sociais, investigações em psicologia social**. Petrópolis: Vozes, 2003.

O Mercado das Histórias em Quadrinhos no Brasil. [s.l.]: , 2013. Disponível em: <http://celacc.eca.usp.br/sites/default/files/media/tcc/673-1894-1-CE.pdf>.

OLIVER, M. The politics of disablement. London: MacMillan, 1990. 260p.

OMOTE, S. **Normalização, integração, inclusão**. **Ponto de Vista**, Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 4- 13, jul./dez.1999.

PICCOLO, G. M. **Contribuições a um pensar sociológico sobre a deficiência**. Tese (Doutorado em Educação Especial). São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/2898> >. Acesso em: 19 jul.2022.

SILVA, L. M. **O estranhamento causado pela deficiência**: preconceito e experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v.11, n.33, 2006.

VALA, J. **Representações sociais**: para uma psicologia social do pensamento social. In J. Vala & M. B. Monteiro (Eds.), **Psicologia social**. 2ª ed (pp. 353-384). Lisboa: Calouste Gulbenkian, 1996.

VANDENBOS, G. R. (org.). **Dicionário de Psicologia APA**. Porto Alegre: Art Med, 2010. p.193.

VERGUEIRO, Valdomiro. **O Mercado das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. [Entrevista concedida a] Luciana Giudice Barrella. São Paulo, 01 mar. 2013.

APÊNDICE A

Quadro contendo informações essenciais dos heróis escolhidos.

CODINOME	EDITORA	COMO ADQUIRIU A DEFICIÊNCIA	OCUPAÇÃO	PODERES E HABILIDADES
Demolidor	Marvel Comics	Perdeu a visão ao ser atingido por material radioativo.	Advogado e justiceiro.	Sentidos Sobrenaturais Detecção de Mentiras Pico da Velocidade Humana Maestria em Combate Corpo-A-Corpo
Aquaman	DC Comics	Perdeu a mão comida por piranhas.	Governante de Atlântida.	Fator de Cura Regenerativo Imunidade à magia Telepatia com animais marinhos Manipulação Psiônica (Das criaturas marinhas) Hidrocinese
Winter soldier	Marvel Comics	Perdeu o braço em uma explosão durante a segunda guerra mundial.	Soldado.	Maestria em Combate Corpo-A-Corpo Longevidade Agilidade Aprimorada Exímio Atirador Mestre Espião
Ciborgue	DC Comics	Perdeu várias partes de seu corpo quando foi atacado por criaturas extradimensionais.	Super-herói, membro da liga da justiça.	Mimetismo Tecnológico Força Melhorada Velocidade Melhorada Agilidade Melhorada Super Resistência Fator de Cura Regenerativo Cibernético Voo Respiração Submarina

				Criação de Portais Interdimensionais
Prof. X	Marvel Comics	Ficou paraplégico ao lutar com um Alien que esmagou suas pernas com rochas.	Professor.	Telepatia Controlar memórias Telecinesia
Oráculo	DC Comics	Ficou paraplégica ao ser acertada com um tiro na coluna pelo Coringa.	Detetive e Bibliotecária.	Memória fotográfica Hacker
Karma	Marvel Comics	Perdeu uma das pernas em batalha.	Professora.	Controle mental Telepatia Exímio Atirador Maestria em Combate Corpo-A-Corpo
Dr. Meia-Noite	DC Comics	Perdeu a visão em uma explosão causada pela granada arremessada por um criminoso.	Médico e Escritor.	Ultra visão Destreza Longevidade