

# A representação do negro nos quadrinhos e a cultura corporal inserida no Pantera Negra como possibilidade pedagógica na educação física escolar

Ademárcio Brasil Guedes<sup>1</sup>  
Márcia Cristiane da Silva Galindo<sup>2</sup>  
Karla Maria Pereira Baraúna<sup>3</sup>

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a representatividade do negro nos quadrinhos americanos, com enfoque nos super heróis da Marvel Comics e identificar elementos da cultura corporal inseridos no Pantera Negra, com intuito de utilizá-los como alternativa pedagógica na Educação Física escolar. Para tanto, utilizou-se uma pesquisa descritiva de caráter exploratória. Utilizou-se uma análise das 13 (treze) capas de revistas que estavam cotadas até março de 2018, para serem lançadas pela Marvel Comics até julho do mesmo ano. Foram analisadas, também, amostras de imagens do Pantera Negra representando ação, possibilitando a identificação de alguns elementos da cultura corporal de movimento na educação Física. Os instrumentos de mensuração utilizados estão relacionados, de um lado, com a participação negra nos quadrinhos e de outro com movimentos relacionados com a cultura corporal. Constatou-se uma baixa representatividade negra em relação ao homem branco e inúmeros elementos da cultura corporal de movimento inserida nos quadrinhos do Pantera Negra. Portanto, cabíveis de ser temas tratados na Educação Física escolar como políticas afirmativas nas relações etnicorraciais.

Palavras-Chave: Representação do Negro. Cultura Corporal. Educação Física.

## ABSTRACT

This work aims to analyze the representativeness of the black in the American comics, focusing on the Marvel Comics superheroes and to identify elements of the corporal culture inserted in the Black Panther, in order to use them as a pedagogical alternative in the School Physical Education. For that, a descriptive exploratory research was used. An analysis was made of the 13 (thirteen) magazine covers that were listed until March 2018, to be released by Marvel Comics until July of the same year. Samples of images of the Black Panther representing action were also analyzed, allowing the identification of some elements of the body culture of movement in physical education. The measurement instruments used are related, on the one hand, to black participation in comics and on the other with movements related to body culture. It was observed a low black representativeness in relation to the white man and numerous elements of the body culture of movement inserted in the comics of the Black Panther. Therefore, it is possible to be treated in the School Physical Education as affirmative policies in ethno-racial relations.

Keywords: Black representation. Body culture. Physical Education.

<sup>1</sup> Graduando em Licenciatura em Educação Física pelo Centro de Ensino Superior do Amapá – CEAP.

<sup>2</sup> Professora do curso de Licenciatura em Educação Física do Centro de Ensino Superior do Amapá – CEAP, Mestre em Educação e Doutoranda em Ciência da Linguagem.

<sup>3</sup> Professora do Curso de Educação Física do Centro de Ensino Superior do Amapá – CEAP, Mestre em Fisioterapia em Ortopedia e Traumatologia.

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objeto de estudo o **tema**: a representação do negro nos quadrinhos<sup>4</sup> e a cultura corporal inserida no “Pantera Negra” como possibilidade pedagógica na Educação Física escolar. Primeiramente iniciar-se-á esta pesquisa a partir dos estudos de *The Yellow Kid*<sup>5</sup>, que é considerada por muitos autores como a primeira história em quadrinhos por ter mantido uma sequência de tiragens, passando por outras histórias em que aparecerão personagens negros, porém, o foco da pesquisa será principalmente as revistas da *Marvel Comics*<sup>6</sup>.

Contextualizando o período da criação do primeiro super-herói negro *mainstream* (convencional) nos quadrinhos do “Pantera Negra” em 1966, pode-se ter uma ideia da importância da criação deste personagem, no qual será analisado a presença de elementos da cultura corporal. Para a análise da representação negra nos quadrinhos, serão utilizadas as treze capas de revistas que estavam cotadas, até março de 2018 para serem lançadas pela *Marvel Comics* até julho do mesmo ano, com o objetivo de identificar quantitativa e qualitativamente essa representatividade. Serão analisadas também, algumas imagens de revistas em que o Pantera Negra estaria em ação e uma do filme deste, com intuito de identificar movimentos que possam estar diretamente ligados a elementos da cultura corporal de movimento, buscando classificá-los como dança, lutas, esportes, jogos, ginástica ou o que compõe estes.

Este trabalho será norteado a partir da seguinte problemática central: Qual a representação do negro nos quadrinhos e como a cultura corporal foi inserida no Pantera Negra?

Buscando resposta para esta problemática parte-se de 03 (três) questões norteadoras:

- a) Como o negro tem sido representado nos quadrinhos antes e depois do Pantera Negra?
- b) Quais elementos da cultura corporal pode-se identificar nos quadrinhos do Pantera Negra?
- c) Como os quadrinhos podem contribuir como ferramenta didática na Educação Física escolar?

As histórias em quadrinhos apresentam o negro com uma visão, na maioria das vezes, marginalizada, estereotipada, atuando em papéis secundários ou de pouca visibilidade antes do Pantera Negra e que a cultura corporal que se apresenta nos quadrinhos do Pantera Negra está relacionada aos conteúdos lutas e ginástica, pois eles apresentam elementos que seriam necessários para a ação heroica do personagem, podendo servir didaticamente nas aulas de Educação Física escolar, além da servir para abordar temas transversais, buscando um olhar mais crítico e consciente sobre a visão social.

Este trabalho tem como objetivo geral avaliar a representatividade do negro nos quadrinhos e a cultura corporal inserida no Pantera Negra para uso pedagógico na Educação Física escolar. A pesquisa contém 03 (três) objetivos específicos: **a)** Identificar a representatividade do negro nos quadrinhos; **b)** Diagnosticar os principais elementos da cultura corporal inseridos no Pantera Negra e **c)** Analisar formas de utilização dos quadrinhos como ferramenta na Educação Física escolar.

Esta pesquisa justifica-se pelo fato de ter grande relevância social ao abordar questões etnicorraciais, tema importantíssimo para que se compreenda o modelo de construção social do qual somos herdeiros, buscando uma reflexão sobre o tema e suas influências aos meios, inclusive os quadrinhos, além de contribuir para identificação de elementos da cultura corporal de movimento em um quadrinho protagonizado por um negro, com intuito de utilização pedagógica na Educação física escolar. Assim, aproveitar para discutir sobre a manifestação desses elementos em determinadas culturas, sendo de grande valia para o aluno se tornar um cidadão consciente, que respeite e seja respeitado. Mostrando quão inovadora pode ser uma pesquisa científica, tendo também grande importância acadêmica, ao contribuir no enriquecimento curricular.

Esta pesquisa foi dividida em 3 capítulos: No 1º capítulo falará sobre a representação do negro nos quadrinhos, Já no 2º capítulo descreverá sobre a cultura corporal do movimento inserida no Pantera Negra e, por último no 3º capítulo, utilizar-se-á os quadrinhos como alternativa pedagógica na Educação Física escolar. A pesquisa será norteadora por artigos, livros e sites.

## 2 A REPRESENTAÇÃO DO NEGRO NOS QUADRINHOS

De acordo com Lucchetti (2001, p. 01), “Muitos historiadores e pesquisadores dos quadrinhos consideram a primeira história em quadrinhos do mundo: O Menino Amarelo (*The Yellow Kid*, no original).” Teria sido publicada pela primeira vez em maio de 1895. Nela, já apareciam como pano de fundo, homens e mulheres afroamericanos carregados de estereótipos, fato que permaneceu na maioria das histórias em quadrinhos seguintes em que apareciam negros, eles eram sempre coadjuvantes ou personagens cômicos. Essa era a visão hegemônica colonizadora refletida nos quadrinhos. Exemplo disso é o álbum “as Aventuras Tintin na África” da década de 30 do séc. XX, que mostrava o negro africano como selvagem. Essa ótica é comprovada quando Cirne afirma que:

[...] o povo negro só aparecia nas histórias como coadjuvantes temporários nas aventuras dos heróis brancos, ou caricaturados, mantendo o estereótipo de que o negro é inferior, feio, mal, primitivo, menos inteligente, falante de uma língua não culta. [...] É fácil identificar o racismo nos *comics* ou nas *bandes dessinées*, sobretudo pela lacuna. (CIRNE, 1982, p. 54).

<sup>4</sup> História em quadrinhos é definida por Cagnin (1975), como um sistema narrativo que é formado a partir de dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita.

<sup>5</sup> O Menino Amarelo em português, publicada em 1895 é considerada marco inicial das histórias em quadrinhos. O protagonista era um

menino com feição de chinês, cabeça grande sem cabelo, orelhas grandes, apenas dois dentes na boca e usava um camisolão amarelo.

<sup>6</sup> Editora de histórias em quadrinhos originalmente chamada de Timely Comics, fundada por Martin Goodman no início da década de 30 em Nova York. Teve sua primeira publicação em 1939 com o Tocha Humana e Namor.

O autor demonstra bem a forma como historicamente a sociedade acostumou-se a conceber a pessoa negra. Uma percepção que foi construída em séculos de escravidão, submissão ao homem branco, tecendo uma estrutura social preconceituosa que enraizou concepções negativas e excludentes em relação a este povo.

Em um movimento de contraposição a essa visão hegemônica social que permeou e ainda se vê indícios presentes nos quadrinhos, a *All-Negro Comics*<sup>7</sup>, editora composta exclusivamente por artistas e escritores negros, acreditando que heróis negros poderiam servir de referências positivas para crianças afroamericanas, criou *Lion Man*<sup>8</sup>, personagem negro-heróico, porém, o personagem não tinha superpoderes. Além disso, a revista tinha circulação restrita, chegando apenas a algumas comunidades negras.

A partir de uma perspectiva inovadora para personagens negros, Stan Lee e Jack Kirby, criaram o Pantera Negra, o primeiro super-herói negro dos quadrinhos *mainstream* (convencional) da Marvel Comics, este, com super poderes, líder nato, exímio guerreiro, extremamente inteligente e mais ainda, Rei. À princípio, o personagem foi batizado por Kirby de *Coal Tiger* (Tigre de Carvão), mas o roteirista Stan Lee, sugeriu que fosse mudado para Pantera Negra (ROCHA, 2018).

Em entrevista ao *The comics journal* (o jornal de quadrinhos) Jack Kirby afirma: “Eu inventei o Pantera Negra porque percebi que não tinha negros na minha tira. [...]. Eu precisava de um negro. [...]. De repente me dei conta - acredite, foi por motivos humanos - de repente eu descobri que ninguém estava fazendo negros” (KIRBY, 2011, p.15).

## 2.1 CONTEXTO HISTÓRICO DA CRIAÇÃO DO PANTERA NEGRA

O personagem foi criado em um período em que os Estados Unidos da América (EUA) estava vivendo a tensão da Guerra Fria<sup>9</sup> e em meio a conflitos e movimentos negros por direitos civis. A conquista de muitos desses direitos teria sido um propulsor para a criação do personagem. Esses movimentos eram liderados pelo ativista Martin Luther King Jr, que buscava incessantemente igualdade na sociedade norte-americana, onde a segregação, em muitos estados, era normatizada, havendo muitas leis estaduais que proibiam a integração racial.

A estreia do Pantera Negra na revista do quarteto fantástico<sup>10</sup> (fantastic four #52) em Júlio de 1966, foi o marco inicial de Super-heróis negros nos quadrinhos impulsionando a criação de novos super-heróis negros,

fazendo com que ganhassem maior representatividade nos quadrinhos, e assim, flexionando a cultura cultivada historicamente pelo branco colonizador.

A cultura é o conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo: neles o indivíduo é formado desde o momento da sua concepção; nesses mesmos códigos, durante a sua infância aprende os valores do grupo; por eles é mais tarde introduzido nas obrigações da vida adulta[...] (BRASIL, 1997 p. 23).

Assim, compreende-se que, a forma como esses códigos simbólicos, historicamente, foram passados de geração em geração na sociedade pelo branco colonizador, gerou concepções distorcidas sobre o papel do negro na sociedade, criando uma cultura que os rebaixa, limita e exclui. O que fica mais evidente quando se refere à mulher negra, que, além de ser vista com inferioridade pelo fato de ser negra, ainda vivia em condição submissa ao homem.

## 2.2 ALGUNS SUPER-HERÓIS NEGROS

As conquistas obtidas na sociedade foram acompanhadas lentamente nos quadrinhos. Muitos heróis negros conseguiram vencer a barreira do preconceito se distanciando das concepções escravagistas e alcançando o sucesso tanto nos quadrinhos como em desenhos animados, séries de TV e filmes. Depois do Pantera Negra vieram:

a) O Falcão (1969): ele usa um uniforme cibernético construído em Wakanda<sup>11</sup> que lhe dá a capacidade de voar, utilizar visão infravermelha e resistir a pequenas armas de fogo. Foi o primeiro super-herói afroamericano dos quadrinhos e o primeiro que não teve a palavra Black no título.

b) Lanterna Verde (1971): seu poder é atribuído a um anel que lhe possibilita criar qualquer coisa, ele luta contra as injustiças no universo e é o primeiro humano a se tornar guardião do universo.

c) Luke Cage (1972): ele foi o primeiro super-herói afroamericano a estreiar em sua própria revista. O personagem é um homem de força incrível e pele super-resistente. Na história ele é preso injustamente e é submetido a experiências na prisão que é sabotada por um guarda preconceituoso e que acaba lhe dando superforça. Pela primeira vez há representação de tensões políticas da comunidade negra nos EUA.

d) *Blade*: é um vampiro, porém, não é um vampiro comum e completo, pois sua mãe (negra) foi mordida por um vampiro antes de entrar em trabalho de parto. Ele tem os poderes de um vampiro sem suas fraquezas.

<sup>7</sup> Editora da Filadélfia fundada em 1947 por Orrin Cromwell Evans, Harry T. Saylor e Bill Driscoll. A empresa publicou, na época, uma revista em quadrinhos de 48 páginas. As imagens não circulavam fora dos direitos pré-civis, comunidades negras segregadas.

<sup>8</sup> Personagem afro-americano enviado pela Organização das Nações Unidas em uma missão para investigar uma misteriosa montanha na Costa Dourada da África e descobre que, na verdade, é uma mina de urânio.

<sup>9</sup> Foi o período histórico pós Segunda Guerra Mundial que teve disputas estratégicas e conflitos indiretos entre os Estados Unidos e a União Soviética, um conflito de ordem ideológica, política, militar,

tecnológica, econômica e social que terminou com a extinção da União Soviética em 1991.

<sup>10</sup> Equipe de super-heróis de histórias em quadrinhos da Marvel Comics que estreou em novembro 1961 na revista The Fantastic Four #1 (os quatro fantásticos #1). Foi o primeiro time de super-heróis criado pelo escritor-editor Stan Lee e o ilustrador Jack Kirby.

<sup>11</sup> Nação fictícia localizada na África que tem tradições tribais e possui tecnologia extremamente avançada, fruto de um material alienígena chamado vibranium que caiu na região junto com um meteoro.

e) Tempestade (1975): Ela tem o poder de controlar fenômenos da natureza. É uma das maiores representantes do gênero feminino, sendo uma das super-heroínas mais populares do mundo. Tornou-se membro dos *X-Men*, e depois uma líder da equipe. Filha de uma africana com um fotógrafo norte-americano é descendente de sacerdotisas africanas e adorada como Deusa, no interior da África. Sua história mostra as dificuldades que ela enfrentou ao ficar órfã cedo, tornando-se menina de rua, mas que conseguiu superar as dificuldades quando seus poderes começaram a se manifestar. Sua personagem é contemporânea ao movimento Black Power.

f) Super Choque (1993): herói que se tornou popular com série de TV nos anos 2000. É um adolescente *nerd*<sup>12</sup> que adora quadrinhos e conseguiu seus poderes após uma catástrofe, ganhando poderes eletromagnéticos que absorve, gera e manipula energia eletromagnética.

Vários outros personagens negros foram criados, porém, em sua grande maioria não obtiveram sucesso e muitos têm papéis de pouca expressão em ligas de heróis.

### 3 PRINCIPAIS ELEMENTOS DA CULTURA CORPORAL INSERIDOS NO PANTERA NEGRA

Para identificar os elementos da cultura corporal de movimento, primeiro se faz necessário que se compreenda como eles são caracterizados e para isto contou-se com o apontamento dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), que direcionam para a identificação de danças, esportes, lutas, jogos e ginásticas em suas manifestações (BRASIL, 1997). Soares *et al* (1992, p. 62) afirmam que “ela será configurada com temas ou formas de atividades, particularmente corporais como [...]: jogo, esporte, ginástica, dança ou outras, que constituirão seu conteúdo”.

Assim, buscou-se a identificação dessas configurações nas imagens dos quadrinhos do Pantera Negra que pudessem levar a identificação de elementos constituintes destes. Através destas imagens podem-se identificar alguns elementos característicos das lutas que de acordo com Brasil (1997, p. 37), “as lutas são disputas em que o(s) oponente(s) deve(m) ser subjugado(s), mediante técnicas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço na combinação de ações de ataque e defesa”; elementos da ginástica como: equilíbrio, rolamento, acrobacias e giros e de e que de acordo com Brasil (1997, p. 37), “as ginásticas são técnicas de trabalho corporal que, de modo geral, assumem um caráter individualizado com finalidades diversas.”; elementos do atletismo que, de acordo com Soares *et al* (1992), inclui as práticas de correr, saltar, lançar e arremessar; e, no caso do Pantera Negra além de tudo isso inclui-se a dança, realizada com movimentos elaborados no ritual

em que é definido quem será consagrado Pantera Negra e Rei de Wakanda. De acordo com Brasil (1997, p. 38), “inclui as manifestações da cultura corporal que têm como características comuns à intenção de expressão e comunicação mediante gestos e a presença de estímulos sonoros como referência para o movimento corporal”.

Os elementos identificáveis nos quadrinhos, agora também podem ser identificados e confirmados com o herói em movimento, já que, neste ano de 2018 foi lançado o filme Pantera Negra, com um olhar mais moderno e valorativo, exaltando também a mulher negra que exerce papel fundamental na sociedade wakandense.

### 4 UTILIZANDO OS QUADRINHOS COMO ALTERNATIVA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Ramos (2012), afirma que há “a compreensão de que as histórias em quadrinhos representam aspectos da oralidade reunindo os principais elementos narrativos”, apresentados como auxílio de convenções que formam o que estamos chamando de linguagem dos quadrinhos.

“Existe um alto nível de informação nos quadrinhos - as revistas de histórias em quadrinhos versam sobre os mais diferentes temas, sendo facilmente aplicáveis em qualquer área” (RAMA; VERGUEIRO, 2010, p. 22). Os mesmos autores também afirmam que as histórias em quadrinhos podem servir de auxiliadoras no hábito da leitura por serem de fácil entendimento e podem ser uma motivação e contribuir para o enriquecimento do vocabulário e que o bom aproveitamento dessas revistas dependerá mais da criatividade do professor para tratar do tema desejado e do interesse dos alunos, para que, assim, os objetivos de ensino sejam atingidos, podendo, o professor, ao introduzir os temas, aprofundar conceitos já apresentados, gerar discussões sobre determinado assunto, estabelecer as estratégias mais adequadas às suas necessidades e características de cada faixa etária, nível de conhecimento e capacidade de compreensão dos alunos, para isso se faz necessária que o professor tenha o conhecimento dos principais elementos da linguagem dos quadrinhos e dos recursos que ele tem para a representação do imaginário (RAMA; VERGUEIRO, 2010).

“Na escola, a Educação Física pode fazer um trabalho de pesquisa e cultivo de brincadeiras, jogos, lutas e danças [...]” (BRASIL, 1998, p. 39). Levando-se em consideração o que se explicita nos PCN's, os quadrinhos podem servir de ferramentas didáticas e direcionamento para pesquisas sobre determinado conteúdo da Educação física escolar que se deseje abordar na sala de aula, fazendo com que as crianças busquem entender como os elementos da cultura corporal foram e/ou são manifestados em uma determinada sociedade, abrindo um leque de conhecimentos das mais variadas manifestações da cultura corporal de movimento.

Além disso, a Educação Física escolar, pode utilizar-se dos quadrinhos para abordar temas transversais,

<sup>12</sup> Termo associado à pessoa que tem atividade intelectual intensa. Muitas vezes utilizada de forma depreciativa se referindo a uma pessoa sem popularidade, pouco atraente ou muito tímida.

também preconizado nos PCN's, estimulando os alunos a identificarem dentro dessas manifestações suas normas, atitudes, conceitos e valores em cada sociedade, contribuindo de forma lúdica para tratar de temas sociais extremamente importantes e assim possibilitar que ao final do ensino fundamental, os alunos sejam capazes de: “conhecer, valorizar, respeitar e desfrutar da pluralidade de manifestações de cultura corporal do Brasil e do mundo, percebendo-as como recurso valioso para a integração entre pessoas e entre diferentes grupos sociais e étnicos” (BRASIL, 1998, p. 63).

Deste modo, as revistas em quadrinhos podem contribuir positivamente para um ensino sério de forma lúdica.

## 5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa é caracterizada como de natureza básica, pois tem como objetivo gerar novos conhecimentos que sejam úteis para o avanço da ciência, sem aplicação prática prevista. Para Christina apud Darido (2003, p. 37) “as pesquisas básicas são motivadas pela necessidade de assegurar conhecimento científico a respeito dos processos e mecanismos de aquisição de habilidades motoras sem necessitar demonstrar aplicações práticas”.

De acordo com a abordagem é qualitativa que segundo Mezzaroba e Monteiro (2006), a pesquisa qualitativa não vai medir seus dados, mas, antes, procurar identificar suas naturezas. É também quantitativa que segundo Marconi e Lakatos (2017), “apoia em um modelo de conhecimento chamado positivista, em que prevalece a preocupação estatístico-matemática e tem a pretensão de ter acesso racional à essência dos objetos e fenômenos examinados”.

A compreensão das informações é feita de uma forma mais global e inter-relacionada com fatores variados. Quanto aos objetivos a pesquisa é exploratória-descritiva que segundo Marconi e Lakatos (2017, p. 205) “têm por objetivo descrever completamente determinado fenômeno, como, por exemplo, o estudo de um caso para o qual são realizadas análises empíricas e teóricas”. Conforme os procedimentos técnicos, a pesquisa é bibliográfica, que segundo Cervo, Bervian e Da Silva (2013, p. 60) A pesquisa bibliográfica procura explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas em artigos, livros, dissertações e teses. Pode ser realizada independentemente ou como parte da pesquisa descritiva ou experimental. Em ambos os casos busca-se conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado sobre determinado assunto, tema ou problema.

A 1ª Etapa do trabalho foi a Pesquisa qualitativa, onde foram utilizados livros, artigos, monografias, documentos digitais e pesquisas em sites sobre a forma como os negros são apresentados nos quadrinhos e, também, a busca por informações sobre elementos da cultura corporal do movimento inseridos no personagem Pantera Negra com intuito de utilizar os quadrinhos como ferramenta pedagógica na Educação física escolar. 2ª Etapa da pesquisa foi feita a partir da análise das 13 (treze) capas de revistas da Marvel Comics que, até então, eram o total cotado até março de 2018 para serem

lançadas no mesmo ano. Essas revistas se iniciaram do número 1, como um novo ciclo de histórias. 3º Etapa da pesquisa foi a análise de 7 (sete) imagens de revistas do Pantera Negra e 1 (uma) do filme, com a finalidade de identificar elementos da cultura corporal de movimento e tipificá-los.

### 5.1 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

Pode-se perceber que a representação do negro nos quadrinhos sempre esteve limitada em termos quantitativos e inferiorizada em termos qualitativos. Com a criação do Pantera Negra, apesar de ter sido fundamental para abrir caminho para novos representantes negros como super-heróis, evidencia-se um preconceito intrínseco de seu criador quando coloca, a princípio, o nome de “tigre de carvão” (como cita Rocha), e/ou pelo fato de em sua estreia na revista do quarteto fantástico (fantastic four #52) em Júlio de 1966 mostrar o Pantera Negra armando uma cilada (não confiável) para o Quarteto em Wakanda.

Na personagem Tempestade também há evidências de caracterização do que seria visto como natural pela sociedade quando, ainda jovem, começa a roubar e posteriormente tem a imagem associada ao esquisito quando usa o corte moicano, o que para uma mulher seria bizarro, já que a aparência para elas tem um significado especial.

Em Blade, há uma desvalorização da mulher negra, pois a mãe do personagem faz papel de uma “mulher da vida”. Apesar dos super-heróis brancos serem a grande maioria, nenhum deles tem como mãe uma mulher que se prostitui.

O que se percebe é que, internamente, havia certo preconceito por parte dos criadores destes personagens. O objeto de análise da segunda etapa são capas de revistas da Marvel Comics que estavam cotadas em março de 2018 para serem lançadas até Julho do mesmo ano. O intuito é analisar o grau de representatividade negra nas capas dessas revistas.

Para ordenamento das capas, montou-se um quadro com as revistas e suas respectivas datas de lançamento. Veja o quadro 1:

Quadro 1 - Revistas e suas respectiva datas de lançamento em 2018

REVISTAS	LANÇAMENTO
Os vingadores #1	Maior de 2018
Venon #1	Maior de 2018
Pantera Negra #1	Maior de 2018
O imortal Hulk #1	Junho de 2018
Doutor Estranho #1	Junho de 2018
Sentinela #1	Junho de 2018
Deapool #1	Junho de 2018
Thor #1	Junho de 2018
Homem Formiga e Vespa #1	Junho de 2018
Tony Stark: Homem de Ferro #1	Junho de 2018
Capitão América #1	Julho de 2018
O Incrível Homem Aranha #1	Julho de 2018
A vida da Capitã Marvel #1	Julho de 2018

Fonte: Elaborada pelo autor

A partir do quadro I, ordenou-se as imagens sequencialmente de acordo com a previsão de lançamento. Observe o quadro II.

Ilustração 1 - A grande maioria das capas apresentam as ausências de representantes negros.



Fonte: Cirino (2018)

Nesta etapa, utilizou-se o critério quali-quantificável e identificável, que é a quantidade de personagens negros em destaque nas revistas. O que se pode notar é que, em apenas 4 revistas haviam negros, o que representa 30,76% do total das revistas, sendo que em apenas uma (revista 3) ele é o personagem principal; em outra (revista 1) faz parte de um grupo de super-heróis em que não exerce liderança; em outra (revista 11) participa da história de um super-herói branco com um papel secundário e a outra (revista 12) tem papel quase que insignificante; na revista 1, não há evidências que o homem de ferro e o motoqueiro fantasma possam ser negros. A revista 2, apesar do personagem ter um uniforme todo escuro, historicamente ele é utilizado por um homem branco (Eddie Brock), que na história, trabalha para um jornal. Na revista 4, historicamente, o personagem sempre foi representado por brancos.

Levando-se em consideração as capas das revistas percebe-se que, das 13 (treze) revistas cotadas até março de 2018 para reiniciarem no mesmo ano, em apenas 2 (duas) o negro tem um papel mais expressivo (revistas 1 e 3) 15,38% do total das revistas. As imagens acima só fazem reafirmar o que se percebe na sociedade, os negros, quando comparados aos brancos, ainda são a grande minoria exercendo papéis importantes.

Para a terceira etapa foi realizada a análise de sete (7) imagens das histórias em quadrinhos do Pantera Negra e uma (1) imagem do filme deste herói, totalizando oito (8) imagens. O intuito é identificar elementos da Cultura corporal de movimento historicamente construídos que estejam inseridos no Personagem.

Ilustração 2



Fonte: Google imagens (2018)

A partir destas imagens, pode-se identificar:

- Na imagem um (1), compreende-se um movimento característico das lutas, especificamente do boxe, cujo golpe é denominado de “*Uppercut*”, golpe desferido de baixo para cima visando atingir o queixo do oponente.
  - Na imagem dois (2), é identificado um salto com abertura sendo utilizado como ataque ao adversário, este movimento é comumente utilizado por ginastas e/ou bailarinos.
  - Na imagem três (3) compreende-se um movimento que se assemelha ao salto carpado da ginástica em que as pernas estão juntas e esticadas, formando um ângulo de aproximadamente 90°.
  - A imagem quatro (4), entende-se que a forma do movimento se assemelha ao salto com barreiras do atletismo.
  - Na imagem cinco (5), há características das lutas, compreendo-se que seja um golpe de imobilização do adversário, comumente utilizado no Jiu-Jítsu e/ou para defesa pessoal.
  - Na imagem seis (6) percebe-se a postura de lançamento, sendo utilizado uma espécie de lança o que se classificaria como atletismo.
  - Na imagem sete (7) exige-se muito controle do corpo (equilíbrio), força e resistência, nesse caso, exigem-se habilidades relativas à ginástica.
  - E a imagem oito (8) é a que se refere ao ritual em que se executam movimentos de dança elaborados culturalmente pelo povo de Wakanda para que se inicie o desafio para decidir quem será o Pantera Negra e consequentemente Rei de Wakanda.
- O estudo referente a cultura corporal inserida no Pantera Negra demonstrou a presença de elementos de Lutas; da Ginástica; do atletismo e da dança. A partir dessa identificação, pode-se solicitar pesquisas sobre qualquer um desses temas: Seu surgimento, tipos, modalidades, regras, benefícios, utilidades etc. Como afirmou Ângela Rama, as histórias em quadrinhos podem ser trabalhadas em qualquer área, utilizando-se critérios de acordo com a faixa etária e nível de conhecimento do aluno. Buscando gerar um senso crítico sobre as formas de utilização de elementos da cultura corporal, servindo de instrumento de educação formal, moral e exaltação a virtudes sociais.

## 6 CONCLUSÃO

De acordo com o que se obteve na pesquisa, os objetivos foram atingidos e as questões norteadoras respondidas. Concluindo-se que, antes da criação do Pantera Negra, a representatividade negra nos quadrinhos esteve associada ao feio, ao primitivo, ao ignorante, ao inferior, acompanhando a visão social da época, confirmando-se a hipótese levantada no início da pesquisa. Após a criação do personagem, houve uma melhora quantitativa e qualitativa, porém ainda com muitas limitações. Há o entendimento de que há um longo caminho a percorrer para se conseguir vencer o preconceito enraizado na sociedade, pois, o percentual representativo negro, ainda é muito baixo em relação aos personagens brancos.

Conclui-se, também, que o Pantera Negra, além de apresentar elementos das lutas e da ginástica, apresenta, do atletismo e da dança. Confirmando a hipótese inicial e indo além. Outra conclusão foi que, as revistas em quadrinhos, não só a de super-heróis como outras, podem ser utilizadas na Educação Física escolar, por apresentarem elementos da cultura corporal do movimento ou apresentarem temas transversais de interesse pedagógico que contribuam para a formação cidadã. Para esta parte da pesquisa indica-se que se faça um estudo mais aprofundado com a utilização de revistas em quadrinhos nas aulas de Educação Física, como pesquisa complementar para esse estudo, com intuito de avaliar a eficiência dessa utilização.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física** /Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A.; DA SILVA, R. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2013.

CIRINO, P. **Marvel 'novo começo'**: lista de lançamentos (com datas). Disponível em: <http://actionecomics.com.br/marvel-novo-comeco-lista-de-lancamentos-com-datas/>. Acesso em: 21 out. 2018.

CIRNE, M. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Vozes, 1982.

DARIDO, S. C. **Educação Física na Escola: questões e reflexões**. Rio de Janeiro: Guanabara, Koogan, 2003.

KIRBY, Jack. Entrevista Jack Kirby. **The comics journal**. 23 maio 2011. Entrevista concedida a Gary Groth. Disponível em: <http://www.tcj.com/jack-kirby-interview/6/>. Acesso em: 08 out. 2018.

LUCCHETTI, M. A. O menino amarelo: o nascimento das histórias em quadrinhos. **Revista olhar**, São Paulo, Ano 03, n. 5-6, jan./dez. 2001.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MEZZAROBBA, O.; MONTEIRO, C. S. **Manual de Metodologia da Pesquisa no Direito**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2006.

RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

ROCHA, C. **O contexto político e social por trás da criação do Pantera Negra**. Disponível em: <https://www.nexojournal.com.br/expresso>. Acesso em: 23 set. 2018.

SOARES, Carmen Lúcia *et al.* **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.