

## PELE NEGRA MÁSCARA CROMADA

Ubiratam Gomes dos Santos Junior<sup>1</sup>  
Francisco de Assis Nascimento Junior<sup>2</sup>

**RESUMO:** o objetivo deste trabalho é analisar a representação do homem negro no universo narrativo das histórias em quadrinhos de super-heróis estadunidenses, uma mídia de massa direcionada ao consumo do público jovem, em fase de formação identitária. Como recorte, adotamos a história de origem do personagem Ciborgue, da editora DC Comics, em uma discussão que tem raízes no surgimento das histórias em quadrinhos modernas. Discutimos brevemente sobre o poder da mídia, o histórico do surgimento dos super-heróis nos quadrinhos e dos personagens negros nesse gênero, passando pela criação do personagem Ciborgue. Alguns quadros da HQ que conta a origem do personagem citado foram escolhidas para se fazer a análise de como, na visão dos autores do presente artigo, a presente mídia pode estar carregada de discursos estereotipado que são contrários aos personagens que pretendem retratar.

Palavras-chave: Super herói, Ciborgue, história em quadrinhos, relações étnico-raciais.

### INTRODUÇÃO

Este artigo analisa a representação do homem negro nas histórias em quadrinhos de super-heróis, adotando como recorte a história de origem do personagem Cyborg da editora estadunidense DC Comics, publicada na revista *Tales of The New Teen Titans Nº 1* (1982) e que apresenta ao público leitor a construção do personagem como pessoa negra e como super-herói.

O tema foi escolhido por considerarmos a capacidade de influência que as Histórias em Quadrinhos (HQs) podem ter em seu público leitor (NASCIMENTO, 2017), o que torna relevante a discussão sobre a representação das pessoas negras nesta mídia e como elas podem influenciar na formação da identidade de raça e gênero de seu público leitor.

Neste caminho, utilizamos algumas passagens da narrativa sequencial que conta a origem do personagem Cyborg e buscamos referências em autores críticos da mídia, como Douglas Kellner (2001), da cultura e educação, George Snyders (1988) e Paulo Freire (1985), e no campo da educação e histórias em quadrinhos, Francisco Nascimento (2017).

---

<sup>1</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ensino e Relações Étnico Raciais da Universidade Federal do Sul da Bahia, ubiratamgjunior@gmail.com

<sup>2</sup> Prof. Dr. da Universidade Federal do Sul da Bahia, francisco.nascimento@ufsb.edu.br

## O PODER DA MÍDIA

A Mídia exerce uma grande influência em nossas percepções de mundo, sociedade, sucesso, bem e mal. É capaz de influenciar de forma inconsciente nossas decisões, vale ressaltar que essa inconsciência se refere aos seus consumidores, mas é de forma totalmente consciente por parte de seus produtores. Conforme Silva e Santos (2009, pag. 2) traz acerca da mídia:

A cultura da mídia vigente na sociedade se aspira dominante, estabelecendo formas e normas sociais, fazendo um grande número de pessoas enxergar o mundo por suas lentes, seus vieses. [...] A mídia, com todas as suas ferramentas, hoje detém o poder de fazer crer e ver, gerando mudanças de atitudes e comportamentos, substituindo valores, modificando e influenciando contextos sociais, grupos, constituindo os arquétipos do imaginário, criando novos sentidos simbólicos como árbitros de valores e verdades. (SILVA e SANTOS, 2009, pag. 2)

Em Cunha (2012) encontramos que a mídia, através dos meios de comunicação, se torna uma transmissora de valores e conceitos. Esses irão representar a visão daqueles que detém o poder midiático que, além do lucro, visa manter o status quo da sociedade.

George Snyders (1988), autor de *Alegria na Escola*, diz que apesar de frequentemente ser adotado pelo grande público, a cultura de massa (a cultura que é proposta pela mídia segundo o autor) não é feito pelas massas, lhe é proposto ou até mesmo imposto através de diversos produtos da mídia. Snyders diz que

“A indústria cultural lança modas; essas *modas* por mais que sejam diversas, e na verdade raro que não acabem por funcionar em proveito da classe dominante e do conservantismo” (SNYDERS, 1988, p. 76).

Nesse processo as histórias são contadas apenas a partir de um único ponto de vista. Tendo sempre uma representação dos seus “donos” como os heróis, os bondosos e o bem, a representação de tudo que é bom e valioso. Esse domínio cultural é apresentado por Frantz Fanon, autor basilar no campo do estudo pós-colonial, da teoria crítica e do marxismo, em seu livro *Pele Negra Máscara Branca* quando fala do povo colonizado e seu complexo de inferioridade por causa do apagamento de sua cultura original, o que o faz tomar posição diante da cultura da metrópole, isto é, a cultura do colonizador (FANON, 2008).

Hoje essa “cultura da metrópole” pode ser vista como os produtos da indústria da mídia que segundo Douglas Kellner, acadêmico estadunidense com foco na teoria crítica, “é a cultura dominante e que detendo o foco de atenção e de impacto de um grande número de pessoas” (KELLNER, 2001, p. 27).

É importante termos um olhar crítico quanto aos produtos culturais e analisarmos sua produção e as ideias vendidas neles. O estudo sobre cultura demonstra que ela não é neutra e nem isenta de ideologias, retomando o que Kellner (2001), o autor diz que a política e a ideologias são parte das formas dessa cultura e que devemos fazer uma leitura política dela para que possamos entender como ele incorpora e exercer influência política.

O período histórico e a posição política e ideológica do autor são importantes para o que uma obra quer comunicar ao seu público. Segundo Nascimento (2017) uma obra apresenta a visão de mundo do artista que através de sua obra representa a realidade por meio de sua visão artística.

## AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Vamos falar rapidamente como surgiu o gênero de super-heróis na HQs e sua expansão no Século XXI.

Uma das ferramentas da mídia são as Histórias em Quadrinhos (HQs), que tem como característica inicial seu baixo custo, buscando ser um produto massificado e de fácil acesso. Sendo essa uma mídia de massa ela representa o período sócio-histórico em que foi produzida (NASCIMENTO, 2017).

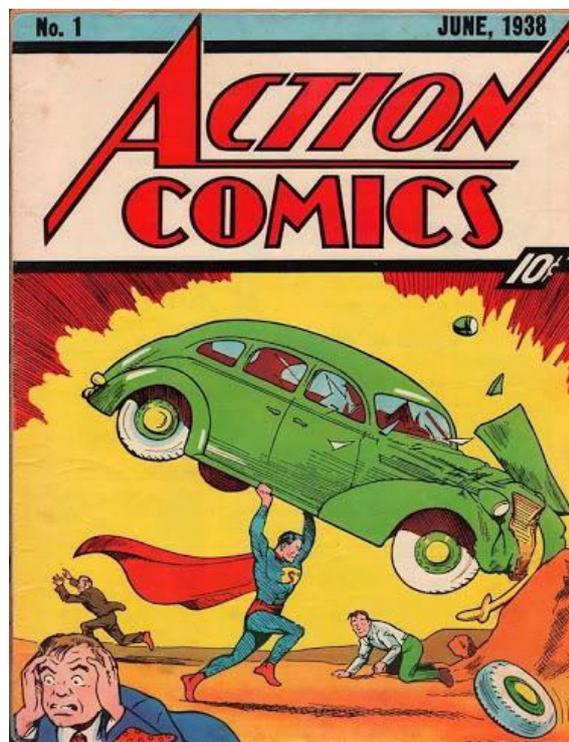


Figura 01: Capa do Action Comics 01 HQ de estreia do Superman e com ela o surgimento de um novo gênero nos quadrinhos lançado pela editora DC Comics

Mesmo com algumas controvérsias quanto a quem foi o primeiro super-herói criado, foi no ano de 1938 que um novo gênero ganhou destaque com o surgimento do icônico Superman na revista Action Comics (1938). Desde então o gênero super-herói foi ganhando forças e novos personagens no mesmo estilo foram surgindo. A mesma editora que publicou a primeira história do Superman encomendou outro personagem que pudesse ter o mesmo apelo e no ano de 1939 é criado mais um personagem que se tornaria um dos super-heróis mais conhecidos da história das Hqs, esse era Batman. Estava surgindo então uma das maiores editoras de hqs dos EUA, a DC Comics e o início da Era de Ouro dos quadrinhos de super-heróis (NASCIMENTO JR, 2017). Segundo Brian J. Robb (2017), autor de livros sobre cultura pop e cinema, outras tantas editoras surgiram e buscaram criar seus “Supermans” e “Batmans”, um número gigantesco de heróis foi criado e protagonizaram suas próprias histórias nesse período.

O Século XXI trouxe toda o sucesso que os super-heróis tinha nas HQs para o cinema, começando com X-Men: O filme da Twenty Century Fox em 2000 e com Homem-Aranha: O filme da Sony Pictures em 2002.

Em 2019 as produções cinematográficas baseadas nas super aventuras dos quadrinhos alcançaram seu auge com, até então, a maior bilheteria de todos os tempos na história do cinema. Vingadores: Ultimato se tornou um evento que arrecadou 2.7 bilhões de dólares apenas em bilheteria (OMELETE, 2020). No ano anterior outro filme da Marvel Studios se tornou um grande acontecimento ao ser o primeiro filme do estúdio a ser protagonizado por um herói negro, além do diretor, Ryan Coo, com um elenco também predominantemente negro. Esses filmes são produtos da transposição de outra mídia, essa convergência transmídia atende aos interesses do mercado como afirma Nascimento (2017, pág. 35) “[.] o que considera interessante somente a cultura que se mostra capaz de gerar lucro pela sua exploração como produto ou serviço”, atendendo dessa forma os interesses capitalistas de seus proprietários.

## **AS HISTÓRIA EM QUADRINHOS E OS NEGROS**

O presente trabalho aborda o gênero de super herói e na representação do homem negro dentro de tal mídia.

Homens negro sempre estiveram presentes nas histórias em quadrinhos. No entanto, nos seus primórdios as pessoas negras eram mostradas somente de forma caricata e estereotipada em histórias em quadrinhos, geralmente retratada como um capanga do vilão, um ser exótico ou ainda um alívio cômico, sem espaço algum para protagonismo.

Nas historias em quadrinhos, os negros chamam a atencao na medida em que nao sac civilizados. Mas como em seguida valorizar sua

cultura? Os estereótipos facilitam a tarefa do leitor de história em quadrinhos, mas num sentido lamentavelmente depreciativo: os árabes são muito frequentemente suspeitos, dissimulados, falsos, enquanto os amarelos recebem como partilha mistério e crueldade. (SNYDERS, 1988, p. 112 – 113).

Já em *Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault, um dos primeiros quadrinhos modernos, pessoas negras eram representadas de forma cômica (WESHENFELDER, 2013, pág 71).

Geralmente, o personagem negro ocupa um lugar secundário, preenchendo determinadas cenas ou que não possui outro personagem para executar, ou apenas como demanda de mercado para registrar que existe um personagem negro, mesmo que perseverando a representação estereotipada destinada há anos à população negra. (SILVA, 2018, pág 34)

Diversas obras em quadrinhos da Disney, gigante da indústria do entretenimento com grande apelo ao público infantil, também tinham essa conotação racista ao retratar personagens africanos. Nessas histórias eles eram tratados como pessoas com inteligência limitada ou que só queriam tirar proveito dos turistas (WESHENFELDER, 2013).

Todas essas hqs criam um estereótipo do negro pautado pelo discurso de homens caucasianos. Essa construção acaba por influenciar seu público leitor e sua visão quanto às pessoas afrodescendentes e africanas. Retomando o que Nascimento (2017) “[..] para que a construção ocorra, o sujeito precisa de referências que lhe são culturalmente direcionadas por um discurso padrão de funcionamento hegemônico, mas isso não significa dizer que só exista uma forma dela ocorrer”.

Mesmo com todo o sucesso que os “super-seres” faziam, um grupo de pessoas não se viam representados por esses super-heróis de então. Foi só na década de 1960, quase três décadas após o surgimento do Superman, que foi criado o primeiro super-herói negro em uma editora de grande porte. O ano era 1962 e na revista *Fantastic Four* 52 o público é apresentado ao Pantera Negra Marvel Comics (1971). Criado por Stan Lee e Jack Kirby sua identidade secreta era T’challa, rei do fictício reino africano Wakanda. O herói fez participações especiais em outras revistas e somente em 1973, 35 anos após a *Action Comics* Nº 1, que o Pantera Negra conseguiu um título próprio na revista *Jungle Comics*.

No período de criação do Pantera Negra a sociedade estadunidense passa por um momento de transformação social. No final da década de 1950 e começo da década de 1960 a luta pelos direitos civis, o Movimento Negro reivindicava melhorias em suas condições de vida. As manifestações cresceram e tomaram os noticiários dos EUA, que foram combatidas com violência também crescente pela força policial. Diversos grupos do movimento foram criados nesse panorama, entre eles estava o Partido dos Panteras Negras, Nação do Islã de Malcom X

e o reverendo Martin Luther King Jr fundou o Movimento dos Direitos Civis (DUPLAT JR, 2010). Foi exatamente nessa ebulição social que surge o Pantera Negra, personagem homônimo a um dos grupos que lutavam pelos direitos civis: *Black Panther Party for Self-Defense* (Partido dos Pantera Negra para Auto-Defesa). O grupo foi concebido como forma de proteção aos bairros afro-americanos contra a crescente violência policial (DUPLAT JR, 2010).

## CIBORGUE

Ciborgue, *Cyborg* em inglês, é um personagem da editora DC Comics cuja primeira aparição aconteceu na revista DC Comics Presents 26 de 1980. Ele foi criado pelo escritor Marv Wolfman e pelo artista George Pérez. Victor Stone, nome do rapaz que se tornaria o Ciborgue, é filho de Sila Stone e Elinora Stone, cientistas que desenvolviam um projeto para aumento da inteligência e usavam seu filho como cobaia dos experimentos. Victor tem um Q.I de 170, mas é uma criança solitária com pais distantes. Seu pai acredita em seu potencial e exige muito do rapaz, não se importando com os desejos do mesmo.

Nesse cenário, o futuro Ciborgue se tornou um adolescente revoltado com seu pai, o que os afasta ainda mais. No meio de todos os problemas de relação entre o filho e o pai aconteceu o evento que viria a transformar Victor Stone no super-herói conhecido pelo nome de Ciborgue. Seus pais estavam trabalhando em um projeto que envolvia uma sonda dimensional para os Laboratórios Star. Victor vai ao laboratório fazer uma visita a sua mãe.

Ao abrir a porta da sala em que sua mãe estava, ele se depara com uma criatura de aparência gosmenta interdimensional. O ser, que matara Elinore Stone, se volta contra o jovem. Silas Stone consegue reiniciar o computador e mandar a criatura de volta para sua dimensão, mas não antes de causar graves danos ao corpo do seu filho Victor. De luto pela perda da esposa e desesperado pela situação do filho, Silas decidiu implantar um traje cibernético que estava desenvolvendo para o exército em seu filho e assim salvar sua vida. E assim surgia o super herói que viria a ser conhecido como Ciborgue.

Nos últimos anos o personagem Ciborgue vem ganhando destaque nas mais diferentes mídias, aparecendo em jogos como *Injustice: Gods Among Us*, nas hqs ganhou uma nova origem em 2011 e se tornou um dos membros fundadores da Liga da Justiça nos Novos 52, reformulação da linha editorial da DC Comics. Nas animações faz parte dos Teen Titans Go, série de comédia com a equipe adolescente.

Em 2017 o personagem apareceu no filme da Liga da Justiça para os cinemas, produzido e distribuído pela Warner Bros. Pictures, o personagem foi interpretado pelo ator Ray Fisher. Atualmente Ciborgue também faz parte da tele série Patrulha do Destino onde é

interpretado por Joivan Wade. A versão interpretada por Ray Fisher deve voltar em *Justice League Snydercut*, versão do diretor que sai direto para o serviço de streaming HBO MAX em 18 de março de 2021, a nova versão tem 4 horas de duração com mais destaque para o personagem.



Figura 2: Versões de mídias diferentes para o Ciborgue: cinema, games, quadrinhos e animação

A origem do herói foi contada na edição dos Novos Titãs *Tales of The New Teen Titans* publicada originalmente em 1982.

A história tem argumento de Marv Wolfman e George Perez, homens brancos que apresenta a história de um personagem preto a partir dos seus pontos de vista, assim como é afirmado por Fanon (2008) sobre as histórias de Tarzan.

O quadrinho é narrada pelo personagem Victor Stone (nome do herói antes de sua transformação) que conta sua relação com seus pais, casal de cientistas afro americano, vemos uma evolução da representação quanto suas profissões. Contudo, eles são pessoas ausentes emocionalmente para o filho e tentam decidir o seu futuro, mesmo que esse não seja o que o jovem deseja seguir.

Outros personagens negros que surgem na história também apresentam problemas. Após o acidente que o transformou no Ciborgue, Vitor Stone se revolta e se junta a um grupo de ativista do movimento negro. E aqui temos a retratação mais grave dentro da HQ. O autor tenta deslegitimar o movimento negro mostrando seus membros como revoltados sem causa, agressivos, vândalos e potenciais bandidos. Vemos como a mídia pode ser usada para criar uma narrativa que influencia a visão de seu público de forma negativa a um movimento que lutava por seus direitos. Temos assim o problema de narrativas de personagens negros sendo feitas por autores brancos que não conhecem a realidade de ser negro em um país com sérios problemas com racismo.

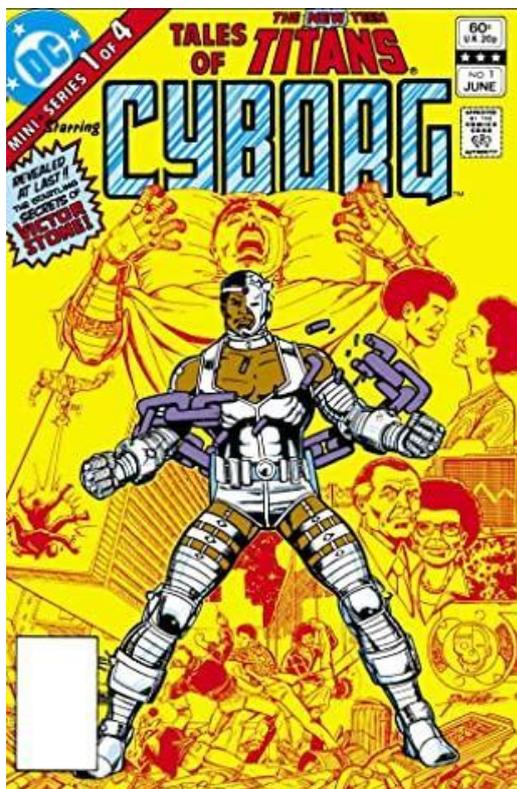


Figura 3: Capa da HQ Tales of The New Teen Titans lançada no ano de 1982 pela editora DC Comics

Iremos analisar de forma crítica alguns momentos dessa história em que existe uma possível tentativa de desqualificar os movimentos negros. Fazer essa leitura significa tentar entender de que forma se dá as tentativas de influência na HQ. Kellner expressa de forma clara a importância desse ato:

Isso significa não só ler essa cultura no seu contexto sociopolítico e econômico, mas também ver de que modo os componentes interno de seus textos codificam relações de poder e dominação, servindo para promover os interesses dos grupos dominantes à custa dos outros, para opor-se às ideologias, instituições e prática hegemônicas, ou para conter uma mistura contraditória de formas que promovem dominação e resistência. (KELLNER, ano, p. 75).

Para isso separei 3 momentos em que podemos fazer uma leitura acerca do discurso presente em suas páginas.



Figura 4: página 9 de Tales of The New Teen Titans da editora DC Comics

Na página 9 da hq Tales of The New Teen Titans (Figura 3) é mostrada uma discussão entre Victor e seu pai por causa do rendimento escolar do jovem. Silas Stone, pai de Victor, lhe questiona sobre suas notas, ao que o adolescente diz não se importar, o pai retruca com raiva proibindo-o de sair e se refere ao grupo de amigos do filho por *animais*. Todos os amigos do futuro Ciborgue até aquele momento se constituem de pessoas negras. O personagem representa o negro que deseja ser branco, como diz Fanon com crítica a essa postura “Não quero ser reconhecido como negro, e sim como branco” (FANON, 2008, p. 69).

Vemos um termo racista sendo utilizado por um personagem negro para se referir a outros negros como ela, contudo, sem o nível de formação do mesmo. A princípio essa passagem do quadrinho pode parecer não ter muita importância, porém essa desumanização de pessoas negras não é novidade nas histórias em quadrinhos, Fanon (2008) comenta sobre o papel do negro nessas histórias:

E o Lobo, o Diabo, o Gênio do Mal, o Mal, o Selvagem, são sempre representados por um preto ou um índio, e como sempre há identificação com o vencedor, o menino preto torna-se explorador, aventureiro, missionário “que corre o risco de ser comido pelos pretos malvados”, tão facilmente quanto o

menino branco. Algumas pessoas poderão pretender que isso não é muito importante, porque não refletiram sobre o papel dessas revistas ilustradas. (FANON, 2008, pag. 130 – 131).

Na mesma página vemos o Victor Stone contestando o trabalho de seu pai, cientista que trabalha para os Laboratórios Star, com uma postura antigoverno e anti-armamentista, contudo, no quadrinho essa postura é transmitida de forma negativa, passando a ideia de que tal contestação só existe por causa da rebeldia do jovem Victor.

No período em que o Quadrinho foi escrito o presidente dos Estados Unidos da América era Ronald Regan e esse período se caracteriza por uma forte propaganda militarista na cultura pop do país (KELLNER, 2001). E como um produto dessa cultura as HQ “refletem o período histórico de sua produção” (NASCIMENTO, 2017, p 24) e isso pode ser visto nas declarações dos personagens e de como esses discursos são representados.

Ainda na mesma página tem um quadro em que o senhor Stone está sentado na cama do seu filho, o corpo curvado, uma das mãos no rosto em uma postura de lamento. No balão de diálogo tem o personagem diz “Meu Deus, Quando foi que o perdemos?”. Na parede que está atrás do personagem tem um cartaz com um punho levantado e escrito *Black Power*, poder negro em português.

O texto somado à imagem dá a entender que a perda desse jovem foi para movimentos que defendem o *Black Power*. Um dos movimentos que defendiam a ampliação do poder negro era justamente O Partido dos Panteras Negras (DUPLAT JR, 2010, pag. 34), misturando o que é ficção com o que é real.

Ficção e realidade unem-se por meio dos meios de comunicação, muitas vezes, para representar a cultura de determinadas populações, mas nestas representações podem surgir formas de preservação ou apagamento de determinadas identidades (SILVA, 2018, pág 18).



Figura 5: Victor Stone discute com seu amigo Ron da HQ Tales of The New Teen Titans de 1982

Na figura 5 vemos uma discussão entre Victor Stone e seu amigo Ron. Esse diz que a vida do amigo é mais fácil por causa da ajuda do pai. O futuro herói retruca dizendo que a bolsa na universidade foi conquistada através dos próprios esforços e que o pai não ajudou nessa conquista. Victor ainda diz que qualquer um pode conseguir e que a cor da pele não muda isso em nada. O discurso de meritocracia surge na boca do personagem central da história, essa fala tenta passar a ideia de que basta o esforço pessoal para se conquistar coisas de forma correta.

Porém toda a narrativa é contada da perspectiva do Ciborgue, sendo que vemos parte de sua formação e as condições de vida do personagem. Em momento algum é mostrada a perspectiva do personagem Ron, seu passado, sua criação e as oportunidades que teve.

Por mais que o Victor tenha conquistado a bolsa através da sua capacidade atlética ele se esquece que as condições para que pudesse desenvolver suas habilidades foram proporcionadas pelas condições financeiras de sua família e por sua criação. Até onde é mostrado na revista ele não procura saber o que levou o seu amigo a chegar naquela situação.

O discurso do Victor Stone é o discurso dos autores da história, sua ideologia, suas crenças na meritocracia estão sendo transmitidos através do personagem, do herói, do símbolo, aquele por quem talvez jovens negros possam se identificar. Quando é dito que qualquer um pode fazer o mesmo que o protagonista fez, independentemente da cor da sua pele, é o texto dizendo para o público que se pessoas negras não conseguem algo é por sua própria culpa, que as chances de conquista são as mesmas de uma pessoa branca.



próprio Victor assume o lugar do negro antilhano. A representação de personagens negros nas hqs de super heróis devem ser lidas de forma crítica, muitas vezes ela não representa uma real representatividade, podendo trazer um discurso contrário a mesma.

Fanon (2008) afirma que as histórias do Tarzan são escritas por brancos para crianças brancas, o mesmo podemos aplicar no caso da revista a qual estamos fazendo esta análise. Essas histórias não eram pensadas por e nem para o público afro descendente e seu tom poderia influenciar um jovem negro, que fizesse leitura da mesma, a acreditar na própria animosidade e/ou na do seu igual.

Não estamos dizendo com isso que essas histórias não devem ser lidas, até porque para se criticar algo deve conhecê-lo bem, mas devemos fazer uma leitura crítica de tais obras, reconhecendo suas problemáticas e não reproduzindo estereótipos que prejudicam as minorias.

É importante também se dar espaço para autores que representem as minorias, não só personagens criados por autores brancos a partir de seu ponto de vista, mas autores(as) negros (as) que entende o que é ser uma pessoa negra, o mesmo se aplica a outras etnias, raças e sexualidades (além do hetero, cisgênero).

Só quando essas pessoas estiverem tanto nas páginas como na produção dos quadrinhos é que poderemos falar realmente de representatividade.

## REFERÊNCIAS:

Action Comics (1938), “**Superman**”, New York: Action Comics, 1938. 1-13 p.

CUNHA, Rodrigo Moraes. **HISTÓRIA EM QUADRINHO: UM OLHAR HISTÓRICO**. Revista Científica Semana Acadêmica, v. 01, p. 00-00, 2012.

DC Comics (1982), “Tales of The New Teen Titans”, Burbank: DC Comics, 1982.

DUPLAT JR, Edimário B. . **Poderosa Wakanda: a representação do super-herói negro nos quadrinhos da Marvel Comics**. Monografia –Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2010.

FANON, Frantz. Pele Negra. Máscaras Brancas. Salvador: Ed. EDUFBA, 2008.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** 8º ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

KELLNER, D. **A Cultura da Mídia**. Edusc - Editora da Universidade do Sagrado Coração, 2001.

Marvel Comics (1971), “O Quarteto Fantástico #1”, New York: Marvel Comics, 1971.

NASCIMENTO, Francisco de Assis, *Crise de Identidade: Gênero e Ciências nos quadrinhos de super-heróis*. Tese de doutorado da USP, 2017

ROBB, B. J. **A Identidade Secreta dos Super-Heróis**. Rio de Janeiro: Editora Valentina, 2017.

SILVA, Ellen Fernanda Gomes da ; SANTOS, Suely Emilia de B. . **O Impacto e a Influência da Mídia sobre a Produção da Subjetividade**. In: XV Encontro Nacional da ABRAPSO, 2009, Maceió. Anais de trabalhos Completos - XV Encontro Nacional da ABRAPSO, 2009.

SILVA, Fernanda Pereira. **Super-Heróis Negros E Negras: Referências Para A Educação Das Relações Étnico-Raciais e Ensino da História E Cultura Afro-Brasileira E Africana**. Dissertação (Mestrado) – Rio de Janeiro: Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, 2018.

SNYDERS, Georges, **A Alegria na Escola**. Editora Manole Ltda, 1988.

WESCHENFELDER, G. V.. **Os negros nas histórias em quadrinhos de super-heróis**. IDENTIDADE!, v. 18, p. 67-89, 2013.

10 maiores bilheterias da história do cinema. Omelete, 2020. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/vingadores-ultimato-endgame/vingadores-ultimato-10-maiores-bilheterias-da-historia#4>> Acesso em: 26 de janeiro de 2021.