

TEIAS DE IDENTIDADE NEGRA DO HOMEM-ARANHA: EDUCAÇÃO, MÍDIA E REPRESENTAÇÃO

SPIDER-MAN'S WEBS OF BLACK IDENTITY: EDUCATION, MEDIA, AND REPRESENTATION

LAS REDES DE IDENTIDAD NEGRA DE SPIDER-MAN: EDUCACIÓN, MEDIOS Y REPRESENTACIÓN

Wellington Oliveira dos Santos¹

wellpsico@gmail.com

RESUMO

Neste texto, voltamos o foco para a participação de personagens negros em produções audiovisuais inspiradas em histórias em quadrinhos de super-heróis. Temos por objetivo identificar marcas de identidade negra do personagem Miles Morales em duas mídias: o filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) e o jogo *Spider-Man: Miles Morales* (2020). Com base na Análise Crítica do Discurso, analisamos a identidade do personagem nas duas mídias, a partir de sua estética, ações e relações interpessoais. Ambas as obras valorizam traços físicos, ações culturais e vínculos interpessoais associados à negritude, rompendo com padrões normativos. Assim, o estudo propõe sugestões para reflexão sobre o filme em contextos educacionais, pois o mesmo possibilita repensar a trama de espaços ocupados por negros nas sociedades marcadas pela diáspora africana.

Palavras-chave: Identidade negra. História em quadrinhos. Educação.

¹ Professor no Departamento de Metodologia de Ensino da Universidade Federal de Santa Catarina.

ABSTRACT

This study focuses on the analysis of the representation of black characters in audiovisual productions inspired by superhero comic books. Our objective is to identify marks of black identity of the character Miles Morales in two specific media: the film *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) and the game *Spider-Man: Miles Morales* (2020). Based on Critical Discourse Analysis, we analyze the character's identity in both media, based on his aesthetics, actions, and interpersonal relationships. Both works highlight physical traits, cultural expressions, and interpersonal bonds associated with Blackness, thereby challenging normative standards. Thus, this study offers suggestions for reflection on the film in educational contexts, as it provides opportunities to reconsider the narratives surrounding the spaces occupied by Black individuals in societies shaped by the African Diaspora.

Key words: Black identity. Comics. Education.

RESUMEN

En este texto nos centramos en la participación de personajes negros en producciones audiovisuales inspiradas en los cómics de superhéroes. Nuestro objetivo es identificar marcas de identidad negra del personaje Miles Morales en dos medios específicos: la película *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) y el juego *Spider-Man: Miles Morales* (2020). A partir del Análisis Crítico del Discurso, analizamos la identidad del personaje en ambos medios, a partir de su estética, acciones y relaciones interpersonales. Ambas obras valorizan rasgos físicos, expresiones culturales y vínculos interpersonales asociados con la negritud, rompiendo con los estándares normativos. De este modo, el estudio propone sugerencias para reflexionar sobre la película en contextos educativos, ya que esta permite repensar las tramas de los espacios ocupados por personas negras en sociedades marcadas por la diáspora africana.

Palabras clave: Identidad negra. Historietas. Educación.

INTRODUÇÃO

Personagens heroicos habitam narrativas de diversas culturas. Desde os épicos mesopotâmicos de Gilgamesh, passando pela epopeia do rei leão Sundiata Keita, do Império Mali, até as batalhas da francesa Joana d'Arc e a resistência ao domínio britânico por Alluri Sitarama Raju e Komaram Bheem, na Índia, esses personagens são admirados pela bravura, sacrifício e força de vontade. A veracidade das façanhas relatadas, ou mesmo a comprovação ou não de sua existência histórica, não reduz o impacto de suas narrativas, inspirando crianças, jovens e adultos. Em continuidade às narrativas tradicionais, na contemporaneidade encontramos as qualidades clássicas dos heróis nas tramas desenvolvidas nas histórias em quadrinhos de super-heróis.

As histórias em quadrinhos ou gibis de super-heróis mais conhecidos internacionalmente são, em sua maioria, produções dos Estados Unidos. Nascidos nas páginas de papel das revistas, tais personagens foram popularizados ao longo do século XX e circulam por filmes, séries, livros, videogames e outras mídias, em diálogos intertextuais².

Resultado da hegemonia econômica, cultural e militar dos EUA sobre os países ocidentais, as histórias em quadrinhos estadunidenses veiculam ideias, valores e comportamentos característicos daquele país, marcadas por desigualdades étnico-raciais, de gênero e de classe social, entre outras, semelhantes às encontradas em outros países das Américas, como o Brasil. Por essa razão, ainda que os super-heróis das histórias em quadrinhos sejam produtos de entretenimento, são produções culturais, portanto capazes de atuarem como objetos para a educação de crianças e jovens.

Neste texto, voltamos o foco para a participação de personagens negros em produções audiovisuais inspiradas por histórias em quadrinhos de super-heróis. Temos por objetivo identificar marcas de identidade negra do personagem Miles Morales em duas mídias: o filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) e o jogo *Spider-Man: Miles Morales* (2020).

² A presença das histórias em quadrinhos na cultura de massa tem servido para inspirações e críticas sociais midiáticas há décadas. Por exemplo, em 1968, Gilberto Gil mesclava a influência das religiões de matriz africana com os quadrinhos na música “Bat Macumba”. Por sua vez, Chico Buarque, em 1971, ironizava nossas contradições cantando “Pelo domingo que é lindo, novela, missa e gibi”, na música “Deus lhe pague”.

Como justificativa, partimos do pressuposto que, respeitadas especificidades culturais, as experiências de negros e negras nos países da Diáspora Africana são semelhantes no que diz respeito ao racismo, a hierarquização dos corpos, e a marginalização de aspectos culturais (Quijano, 2009), o que torna o personagem Miles Morales relevante para uma discussão sobre identidade negra, educação, mídia e representação, pois sua apresentação rompe com um longo histórico de sub-representação e estereotipia de personagens negros nas histórias em quadrinhos de super-heróis e produtos derivados das mesmas.

Além disso, justificamos o uso de objetos culturais da mídia de massa, tais como filmes de animação, em atividades educacionais. Como educadores, temos observado um uso cada vez maior por parte de crianças e adolescentes de recursos tecnológicos diversos para acessar mídias como filmes, animações, videogames, redes sociais, etc., geralmente considerados de menor importância ou apenas entretenimento por educadores, preocupados com a educação de conteúdos de “alta cultura”, como obras canônicas da literatura. A partir de perspectiva influenciada pelos Estudos Culturais, consideramos a mídia de massa (ou cultura *pop*) tão relevante para a prática educativa quanto a alta cultura, pois influencia diretamente a cultura infantojuvenil. Portanto, defendemos que a escola deve ensinar os estudantes novos olhares, para uma apropriação crítica dessas mídias. Conforme Giroux:

A cultura infantil é uma esfera onde o entretenimento, a defesa de ideias políticas e o prazer se encontram para construir concepções do que significa ser criança - uma combinação de posições de gênero, raciais e de classe, através das quais elas se definem em relação a uma diversidade de outros. (Giroux, 1995, p. 49).

A capacidade do entretenimento, das ideias políticas e do prazer vinculados na mídia de massa construírem concepções do que significa ser criança, utilizando posições de gênero, classe social e de raça/etnia é frequentemente ignorada por professores, que costumam tratar mídias de massa (particularmente filmes e programas televisivos) como simples “tapa buraco” das atividades docentes (ou do próprio docente!) (Fantin, 2011). Ou apenas usadas como pretextos para debater outras temáticas, sem explorar seu potencial cultural. Porém, mesmo nesses usos das mídias como entretenimento circulam

valores e ideias voltadas para a sociedade de consumo. A partir deste ponto de vista, após a análise das produções, apresentamos sugestões para o uso do filme de animação em atividades educacionais.

Este texto, além desta introdução e as considerações finais, está dividido em 04 partes. Na primeira parte, exploramos aspectos teóricos para discutir os espaços históricos da população negra nas mídias inspiradas em histórias em quadrinhos, em especial os filmes e videogames. Na segunda parte, expomos os aspectos metodológicos da investigação. Na terceira parte, analisamos as marcas de identidade negra de Miles Morales nas duas produções culturais selecionadas. Na quarta parte, sugerimos questões para reflexão em sala de aula, a partir da animação. Em nossas considerações finais, retomamos as formulações feitas ao longo do texto, considerando desafios do contexto histórico atual.

PARTE 1: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, MÍDIAS E IDENTIDADE NEGRA

Imagens, textos e ações, produzidos pelos seres humanos em sociedade, são formas simbólicas ou discursos: são constructos significativos, capazes de influenciar ações e produzir eventos. Discursos podem atuar para estabelecer ou manter (justificar) relações de dominação a partir de fatores como classe social, raça e gênero, estabelecendo ou mantendo (justificando) desigualdades no acesso aos bens materiais e simbólicos (Thompson, 1995). Em sociedades desiguais, pessoas em grupos diferentes têm acesso desigual aos recursos produzidos. Por exemplo, a baixa representação dos negros brasileiros na mídia resulta do racismo construído historicamente contra esse grupo, que dificultou o acesso ao sistema de ensino, aos cargos políticos, à construção de saber científico, ao mercado de trabalho, etc.

Assim como em outras produções midiáticas como filmes, programas televisivos e literatura, os discursos que circulam nas histórias em quadrinhos dos EUA tendem a ser discursos que hegemonizam a condição do homem branco como símbolo da espécie humana, protagonista por definição. Nestes discursos, o homem branco é o “neutro”, o “padrão”, enquanto os outros corpos são hierarquizados a partir de critérios étnico-

raciais, de gênero, de cultura, entre outros marcadores sociais de diferença. (Giroux, 1999).

No universo das mídias de super-heróis, exemplo desta imposição da norma padrão branca foi apresentado por McLaren e Morris (2004) em análise dos heróis presentes na série televisiva *Power Rangers*, sucesso comercial dos anos 1990. Na primeira temporada da série infantojuvenil, os protagonistas eram identificados a partir da cor do uniforme: o líder da equipe, *ranger* vermelho, era interpretado por um homem branco, assim como o *ranger* azul, e a *ranger* rosa era uma mulher branca. A *ranger* amarelo era interpretada por uma mulher asiática (vietnamita) e o *ranger* preto era interpretado por um homem negro. De acordo com McLaren e Morris (2004) a atribuição das cores amarelo e preto para os dois atores de grupos étnico-raciais não-brancos auxilia na manutenção da normatização da cor de pele branca. Sobre as hierarquias de gênero, o uniforme da mulher branca, além do estereótipo de gênero da cor rosa, era o único com uma saia. E marcando os espaços dos homens brancos como o padrão da sociedade estadunidense, além do papel de liderança, são os “dignos” de usar as cores da bandeira do país, vermelho e azul (McLaren e Morris, 2004). O uso das cores da bandeira do país no uniforme é evidente em heróis brancos de gibis, como Super-Homem, Mulher-Maravilha e o Homem-Aranha original. No caso dos heróis negros, entre os mais famosos, apenas Falcão (parceiro do Capitão América) costuma usar tais cores.

No Brasil, durante décadas observamos algo semelhante no que diz respeito à norma padrão branca: na Turma da Mônica, mais famoso gibi brasileiro, apesar da origem da palavra³, os negros são personagens periféricos. Ao analisar mídias como livros didáticos, publicidade e literatura, Silva (2012) chamou essa ausência ou sub-representação de personagens negros de *silêncio* sobre existência física e simbólica deste grupo étnico-racial na sociedade. Exemplo histórico está na posição de coadjuvante de Jeremias na Turma da Mônica desde os anos 1960. E se desconsiderarmos o fato do Cascão e seus pais terem cabelo crespo, serem pobres e

³ Por volta dos anos 1930, a palavra gibi era gíria pejorativa direcionada aos meninos negros vendedores de jornais. Em 1939, a editora Globo lançou uma das primeiras revistas de história em quadrinhos brasileira, a Gibi, cujo mascote era o desenho estereotipado de um menino negro. A revista circulou até os anos 1970, fazendo tanto sucesso que o termo “gibi” virou sinônimo de história em quadrinhos no Brasil. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cg3ldpgvgvgnlo> Acesso em 27 mar. 2025.

torcedores do Corinthians (seria ele representação do menino pardo da periferia paulista?), a Turma somente teria uma protagonista negra com a chegada da personagem Milena.

De certo modo, a preocupação com a diversidade étnico-racial dos personagens chegou atrasada aos gibis da Turma da Mônica, como revela o estudo de Carvalho *et al* (2021), sobre a presença dos personagens negros nas capas das revistas da Turma da Mônica entre 1960 e 2020. Jeremias esteve presente em 110 capas, seguido por Ronaldinho Gaúcho, com 104, e Pelezinho, com 97. As histórias de Ronaldinho e Pelezinho, além de associadas aos espaços estereotipados do futebol, não construíam relações diretas com o universo da Turma. A preocupação recente dos produtores da Turma com a diversidade étnico-racial está sintetizada na personagem Milena, que aparece pela primeira vez nas histórias em 2019, e já havia participado de 38 capas em 02 anos. Neste ritmo, provavelmente em menos de uma década a personagem estará presente em mais capas do que Jeremias ao longo de seis.

Voltando aos gibis estadunidenses. Na transição dos quadrinhos para o cinema e outras mídias como animações, videogames, seriados de TV, etc., as hierarquias étnico-raciais (entre outras) foram mantidas. Por exemplo, ainda que o personagem Blade, homem negro, tenha sido protagonista do primeiro filme da *Marvel Studios* no cinema, em 1998, somente vinte anos depois outro protagonista negro seria estrela de um filme da produtora, o Pantera Negra (Santos, 2018), e sua continuação, com uma mulher negra como protagonista, Pantera Negra: Wakanda Para Sempre, em 2022. Estes filmes ainda são exceções: se aos homens negros são reservados espaços coadjuvantes, para as mulheres negras (e outras mulheres não-brancas) o silêncio (Silva, 2012) leva a quase invisibilidade, refletindo a escassez de mulheres negras nos gibis de super-heróis⁴. Em parte, além do discurso racista, a sub-representação de negros nos gibis resulta de aspectos estruturais da sociedade estadunidense, como o menor percentual de negros e mulheres entre desenhistas, roteiristas e outros cargos de poder nas editoras e estúdios.

⁴ Exceções a essa inviabilidade no cinema nem sempre foram feitas de forma positiva. Por exemplo, em 2004, a renomada atriz negra Halle Berry, que já havia estrelado como a personagem Tempestade, parte da equipe de heróis em *X-Men* (2000), foi protagonista do filme *Mulher-Gato*, fracasso de bilheteria, enredo e hipersexualização do corpo feminino.

A indústria do videogame igualmente possui hierarquias étnico-raciais que deslocam os personagens negros para o papel de coadjuvante ou estereótipos. Exemplo de primeiro personagem negro protagonista de sucesso em franquia de videogames foi Carl Johnson (C. J.) em *Grand Theft Auto San Andreas*, de 2004. Apesar de protagonista, C. J. encarna o estereótipo da masculinidade negra, pobre, exótica, viril e criminoso, denunciada por Frantz Fanon (1979) como masculinidade que aproxima o homem negro ao mundo selvagem e incontrolável, ao mesmo tempo em que reserva aos homens brancos características intelectuais. E de acordo com o estudo de Cicchirillo e Appiah (2014), realizado com estudantes universitários negros e brancos jogadores, os negros estadunidenses tendem a utilizar a raça como parte de sua identidade, mais facilmente identificando-se com personagens negros nas mídias em comparação aos brancos. Como o personagem protagonista do jogo era carregado de estereótipos, a identificação dos jogadores negros com o personagem C. J. era atravessada por afetos negativos.

A chegada de Miles Morales como protagonista, portanto, contribuiu tanto para o campo dos quadrinhos e cinema como para o campo dos videogames, ao quebrar estereótipos e proporcionar um modelo de identificação positiva aos jogadores negros. Neste sentido, as formas simbólicas (ou discursivas) desafiam relações de dominação existentes (Dijk, 2005). Pois as mídias também podem ser objetos de educação, para atuar na crítica às relações hierárquicas, a partir da mediação docente.

Conforme Fantin (2011, p. 29):

A mídia-educação é uma condição de educação para a “cidadania instrumental e de pertencimento”, para a democratização de oportunidades educacionais e para o acesso e produção de saber, o que contribui para a redução das desigualdades sociais.

Concordando com a autora, nosso intuito na análise da identidade de um personagem fictício contribui para a formação de leitores midiáticos para a cidadania, capazes de acessarem diversas mídias de forma crítica, entendendo as relações de poder existentes em nossa sociedade.

A identidade assumida pelos sujeitos da Pós-Modernidade depende do contexto e do momento (tempo e espaço), e não raro assumimos identidades contraditórias,

conforme argumenta Hall (2006), pois não existem identidades fixas em um mundo instável. Nos países das Américas marcados pela Diáspora Africana, a identidade negra depende do olhar do próprio grupo étnico-racial e sua relação com os outros grupos, em particular o grupo dominante. Ao focarmos na identidade, partimos do pressuposto de Gomes (2005): um modo de ser no mundo e em relação aos outros; uma construção, um processo social, histórico e político. Construída com ênfase na diferença, a busca por identidade em um grupo marca a diferença com relação aos outros. Portanto, nossa análise das marcas da identidade da personagem pode ser entendida como uma análise das marcas da diferença.

PARTE 2: ASPECTOS METODOLÓGICOS

Para este estudo, de caráter qualitativo, utilizamos a perspectiva da Análise Crítica do Discurso, conforme proposta por van Dijk (2005). As investigações no campo da Análise Crítica do Discurso tendem a focar nas formas de discurso que servem para estabelecer (ou manter) relações de dominação baseadas em classe social, gênero, raça, etnia, nacionalidade, entre outros critérios construídos socialmente, existindo também a possibilidade de verificar discursos capazes de romper com as lógicas hegemônicas (Dijk, 2005).

O estudo percorreu as seguintes etapas: 1) primeira leitura das formas discursivas; 2) compreensão do contexto histórico e social de circulação das formas discursivas; 3) segunda leitura do material, considerando o suporte e a linguagem utilizada. Neste momento, criamos categorias para auxiliar na análise; 4) análise e interpretação.

Buscando responder a questão “quais as marcas de identidade negra do personagem nestas narrativas?”, selecionamos nas narrativas as construções simbólicas que caracterizam a personagem como jovem negro, partindo do pressuposto que identidade é uma construção inter-relacional (Gomes, 2005). Criamos, assim, as seguintes categorias: estética (cor de pele do personagem, vestimentas, traços físicos, cores utilizadas, inseridas no contexto da negritude); ações (o que e como o personagem fala, como se comporta, etc., considerando as ações como parte da influência da cultura

negra); relações interpessoais (interações do personagem com os outros). Tais categorias, muitas vezes, são complementares, e somente foram separadas para fins de análise.

Quadro: categorias criadas para a análise das produções midiáticas.

ESTÉTICA
Traços físicos Cor de pele Vestimenta: tipo e cores das roupas e acessórios
AÇÕES
Desenhar grafite Ouvir e cantar músicas hip-hop Caminhar e balançar
RELAÇÕES INTERPESSOAIS
Interações com familiares Interações com os pares na escola Interações com os outros heróis Interações com os outros personagens

Fonte: elaborado pelo autor.

Indo ao encontro de outras investigações na área (por exemplo, Silva, 2012; Santos, 2018), consideramos relevante explicitar a perspectiva adotada na análise: a pesquisa parte do olhar de um homem negro, brasileiro, docente em instituições públicas. Por essa razão, ao analisar as formas discursivas nessas mídias, partimos das versões dubladas/traduzidas de ambas. Essa escolha metodológica implica, por um lado, deixamos de prestar atenção aos elementos característicos da linguagem oral dos personagens estadunidenses, parte significativa de suas identidades. Por outro, ao analisar as falas e textos em versões dubladas, nos deparamos com traduções que buscam aproximar os diálogos dos personagens ao contexto brasileiro.

PARTE 3: TEIAS DE IDENTIDADE DE MILES MORALES

O personagem Miles Gonzalo Morales foi criado em 2011 por Brian Michael Bendis (homem branco, estadunidense) e Sara Pichelli (mulher branca, italiana) como

uma versão alternativa do Homem-Aranha original, parte de narrativas paralelas do universo *Marvel - Ultimate Marvel*. Jovem negro, filho de pai afro-estadunidense e mãe afro-porto-riquenha, sua inserção tanto pode ser vista como uma tentativa da editora em alcançar novos públicos e manter as vendas como responder demandas por mais valorização de personagens negros nas histórias em quadrinhos.

A inserção de personagens não-brancos nos quadrinhos a partir de preocupações políticas, de diversidade ou mercadológicas não era novidade na *Marvel*. O personagem Pantera Negra, considerado o primeiro super-herói negro de grande sucesso nos gibis estadunidenses, foi criado nos anos 1960 por Stan Lee e Jack Kirby por tais motivos. O lugar racializado desses personagens tende a ser enfatizado nas narrativas, como forma de valorização identitária dos grupos excluídos. Conforme destacamos na análise dos marcadores de identidade a seguir, essa ênfase igualmente está presente no personagem Miles Morales.

3.1 Teias de identidade na animação

O filme de animação *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) foi lançada pela divisão de animação da Sony (*Sony Pictures Animation*), e tem entre seus diretores um homem negro (Peter A. Ramsey).

De uma perspectiva estrutural, a animação segue a receita de outras produções hollywoodianas de aventura, em três atos. Primeiro ato, apresentação do protagonista, vivendo seu cotidiano sem grandes percalços. Segundo ato, no qual algo acontece e desloca o protagonista de seu ponto de conforto, fazendo-o agir. Ainda neste ato, o protagonista conhece aliados ao longo da jornada, e recusa seu destino ou é desacreditado. No terceiro e último ato, o protagonista tem momento de redenção e recuperação.

Na premiada animação, o prólogo é narrado pelo Homem-Aranha original, descrevendo parte de sua vida como herói. Ao finalizar, ele afirma ser o único Homem-Aranha. Após esta sequência, aparecem as mãos negras do protagonista, cantando e colorindo palavras escritas no estilo artístico do grafite. Na cena seguinte, o protagonista

aparece de costas, sentado com seus fones de ouvido da marca *Sony* destacados no cabelo crespo.

Nesta apresentação do protagonista, existem elementos que racializam o personagem como jovem negro, para além de sua cor de pele e cabelo. Ao esboçar o grafite, Miles se insere na cultura *hip-hop*. Ele também veste o tênis *Air Jordan* vermelho e branco, da cultura do basquete.

A interação com seus pais igualmente contém elementos de racialização. Sua mãe, de origem latino-americana, fala espanhol em casa; seu pai, um policial, a figura de autoridade do homem negro. O jovem anda e dança em alguns momentos, além de cumprimentar os amigos com olhar e aperto de mão *dapping*, comum entre os jovens negros estadunidenses.

Embora a animação não discuta abertamente relações étnico-raciais e seus conflitos (ela silencia sobre tais elementos, conforme o conceito de Silva, 2012), ainda nos primeiros minutos, Miles é transportado pelo Brooklyn no banco traseiro do carro de polícia dirigido pelo pai. Essa situação provoca constrangimento no jovem quando seus amigos o veem passando: um homem negro sendo transportado por um carro de polícia.

Nesse ponto, seu tio Aaron, outra figura paterna, estabelece uma ligação mais próxima ao rapaz, incentivando-o a grafitar nas paredes do metro e oferecendo conselhos amorosos. Ao grafitar “*no expectations*” (sem expectativas), Miles tanto provoca a escola elitizada em que está matriculado (na qual usa uniforme de terno e gravata e uma das tarefas para casa foi a leitura da obra *Great Expectations*, de Charles Dickens), como revela parte de suas inseguranças sobre o seu destino, na transição da infância para a adolescência.

As linguagens do protagonista e seu círculo familiar e de amizades são atravessadas por marcadores étnico-raciais e de classe social, mesmo quando analisamos a dublagem. Sua mãe, nas poucas cenas, mistura palavras em português (inglês no original) e espanhol; por sua vez, o jovem e seu tio quando interagem utilizam gírias e cumprimentos dos jovens de periferia de grandes cidades brasileiras. A escolha da dublagem por essa adaptação no estilo das falas revela a associação entre classe social e raça, comum em nosso país.

O filme possui outros modos de valorização da identidade do homem negro, da negritude e da própria presença dos negros. Por exemplo, existem elementos de masculinidade negra quando o jovem interage com seu pai e tio e aprende como ser um “homem” – de forma ambígua, pois ele não sabe se deve abrir espaço para demonstrar seus sentimentos e pensamentos mais vulneráveis (hooks, 2000).

Quando recebe os superpoderes, Miles busca ajuda de uma versão mais velha de Peter Parker, mais uma figura paterna. A partir deste vínculo, o jovem passa a usar um uniforme de Homem-Aranha improvisado, infantilizado, com a máscara expondo seus olhos de criança. Ele transmite a imagem de uma pessoa usando uma fantasia, sem pretensões de ser levado a sério como um super-herói, imitando as poses de Peter Parker.

No decorrer da história, o jovem descobre que o tio trabalha para os vilões antes de ser assassinado. O fato do tio, exemplo de masculinidade e virilidade, estar associado ao mundo do crime lembra a denúncia feita por Fanon (1979) sobre os estereótipos destinados aos negros nas Américas. Por isso, a reaproximação do pai no luto constitui momento significativo para Miles e quebra de estereótipos: um homem negro, adulto, compartilhando seus sentimentos de insegurança em ser pai e estando em posição de vulnerabilidade diante do filho.

O arco final mostra o rapaz superando seus medos e, principalmente, construindo um jeito próprio de ser o Homem-Aranha, a partir de uniforme e poderes únicos. Quando recebe o uniforme original, nas cores vermelho e azul, Miles usa tinta spray para colocar as cores preto e vermelho. Neste movimento de transformação da identidade expressa pelo uniforme nacionalista original, ele destaca elementos de sua identidade negra, com ênfase na diferença (Gomes, 2005). A animação explicita a nova fase de Miles, apresentando uma capa de gibí do Homem-Aranha com Miles no centro.

Uma observação. A mãe do jovem quase não aparece na animação. Aliás, com exceção da personagem Mulher-Aranha (relação afetiva platônica com Miles), as mulheres não têm muita voz na narrativa ou função a não ser servir os interesses masculinos (a vilã serve ao Rei do Crime; por sua vez, a tia May serve ao seu sobrinho).

3.2 Teias de identidade no videogame

Enquanto a animação introduz Miles após o Homem-Aranha original, o videogame *Spider-Man: Miles Morales*, de ação e aventura, apresenta o protagonista desde o início. O jogo foi lançado pela divisão de videogames da Sony (*Sony Interactive Entertainment*) em 2020, como uma continuação de *Marvel's Spider-Man*, aproveitando a popularidade do personagem. Com custo elevado (próximo às grandes produções cinematográficas), foi disponibilizado originalmente para o console Playstation 4.

Em comparação com a narrativa do filme, o jogo consegue desenvolver melhor os personagens e suas relações, graças às *cutscenes*: sequências cinematográficas inseridas para apresentar diálogos entre personagens, introduzir eventos, *flashbacks*, entre outros.

Considerando os videogames mídias capazes de transmitirem narrativas, o papel do jogador deve ser destacado. Ao controlar o personagem balançando entre os prédios de Nova Iorque, seus movimentos estilizados lembram as coreografias do *breakdance*. A história principal do jogo é linear, e o jogador possui liberdade para cumprir missões secundárias no mapa quando disponíveis. As missões são desde problemas causados pelos vilões, como furto de lojas, até situações cotidianas, com salvar um gato. Conhecer a comunidade a partir dessas missões possibilita interagir principalmente com personagens negros e latino-americanos.

Ao contrário da narrativa do filme, grande parte história ocorrer no bairro Harlem. Outra diferença está na idade do personagem. Mesmo não explicita, na animação infere-se, a partir de seus traços físicos e dos diálogos mantidos com os adultos, que Miles seja um adolescente com cerca de 14 anos. Por sua vez, no videogame ele tem 17 anos e seus traços físicos e diálogos são de um jovem adulto.

Na introdução, o jovem atua como narrador a recapitular os eventos do primeiro jogo da série, no qual conheceu Peter Parker, ganhou seus poderes e virou herói. A tela inicial do jogo, com o menu de opções, apresenta a imagem de Miles olhando o celular e ouvindo música no metro. Esses são elementos característicos da narrativa: as músicas, batidas com elementos de *hip-hop* e *R&B*, são onipresentes desde a cena em que o protagonista sai do metro com os fones de ouvido; e as mensagens de celular são

uma forma de interação entre os personagens do jogo. A saída do metro funciona para o jogador conhecer o cotidiano no Harlem, com carros e pedestres na rua, a campanha política da mãe, os amigos – e o jovem já mostra seu lado protetor ao ajudar o vizinho com a mudança, conversando em inglês e espanhol.

A arte grafite também constitui elemento importante na narrativa do jogo. Miles contempla o grafite enorme do Homem-Aranha original na parede lateral de um prédio e sugere aos artistas, incluindo uma jovem negra surda, guardar um espaço para o novo herói aracnídeo.

O adolescente assume a posição de defensor quando Peter viaja por algumas semanas. Se por um lado essa saída temporária do Homem-Aranha original sugere a impossibilidade de Miles ocupar o posto principal de herói da cidade, por outro possibilita ao jovem provar ser o herói necessário para a sua comunidade.

Nas relações interpessoais, o rapaz tem um melhor amigo, colega de quarto descendente de sul-coreanos, Ganke. Um dos únicos cientes de sua identidade secreta, Ganke cumpre o papel do apoio terrestre para o herói, modificando equipamentos e informando sobre missões. O amigo é o responsável por ajudar Miles a assumir seu papel como Homem-Aranha com seu uniforme de cores escuras.

Assim como na animação, o primeiro uniforme de Miles é improvisado, com as mesmas cores vermelho e azul da bandeira estadunidense. Mesmo o herói conseguindo alcançar o prestígio de defensor da cidade (e usando uniforme que esconde sua cor de pele e traços físicos), ainda existe restrição do seu uso das cores nacionais por não ser do grupo étnico-racial padrão como observado por McLaren e Morris (2004).

A mãe de Miles concorre a um cargo municipal, e frequentemente utiliza espanhol para falar com o seu filho. Outra personagem feminina importante na narrativa é Phin, jovem negra, posteriormente uma das vilãs da história. Em comparação com a animação, portanto, o jogo apresenta espaço para desenvolvimento de personagens femininas negras, uma ruptura com o silenciamento (Silva, 2012) enfrentado por essas mulheres na representação midiática.

Phin e Miles compartilham interesses em comum, como por exemplo os experimentos científicos realizados pelo irmão de Phin. Além disso, compartilham elementos trágicos em suas escolhas. Enquanto o pai de Miles morreu antes do jovem

assumir o posto de herói, o irmão mais velho de Phin morreu em um acidente, tentando evitar que os experimentos de uma grande corporação destruíssem o bairro.

O tio de Miles, Aaron, nesta narrativa trabalha no metro da cidade, colaborando com missões do Homem-Aranha. Seu alterego, Gatuno, está interessado em ajudar o bairro, apesar de não concordar com os métodos do Homem-Aranha. O tio evoca a figura paterna, aconselhando Miles e disponibilizando, como uma das missões do jogo, a busca por “*samples* musicais” pela cidade.

Na jornada, o rapaz enfrenta, em nome dos ideais de justiça, tanto sua melhor amiga de infância quanto o próprio tio. Esta busca por “fazer a coisa certa” significa romper os laços afetivos. No final, o herói salva o bairro, graças ao sacrifício de Phin. Os moradores, em sua maioria representados por negros e latino-americanos, celebram o seu Homem-Aranha no grafite da parede. Este gesto simbólico serve para marcar um momento da identidade de Miles, construída pelas suas relações sociais (Gomes, 2005).

Em síntese comparativa entre as duas obras. No que diz respeito à estética, ambas valorizam traços físicos dos personagens negros, e vestimentas associadas a cultura negra. Na animação, as roupas e acessórios de Miles servem também como publicidade de marcas, o que não pode ser ignorado. No videogame, além da valorização dos traços físicos do personagem principal, a maior participação de personagens latino-americanos e negros permite valorização de outras feições para além da norma padrão branca. Igualmente ambas as obras valorizam ações associadas à negritude, como dançar, ouvir música ou mesmo o movimentar do herói quando balança nas teias. A música constitui elemento afetivo importante na animação, usada pelo personagem em momentos de descontração, e no videogame, significando uma recordação familiar. A animação concede ênfase maior ao desenhar, com o grafite como uma produção do personagem principal. No caso do videogame, o grafite é produção da comunidade negra e latino-americana. As relações interpessoais do personagem também destacam elementos de valorização da identidade negra, no modo como se relaciona com amigos e familiares. Na animação, o personagem evoca com mais frequência o espanhol, marca de sua ascendência. No videogame, há mais espaço para outros personagens negros interagirem com o herói, com destaque para as mulheres negras, e sua importância na comunidade.

PARTE 4: SUGESTÕES PARA O USO DA ANIMAÇÃO EM CONTEXTO ESCOLAR

Apresentamos tópico com sugestões para instigar debates e reflexões em contexto escolar, a partir da análise da animação. As sugestões servem como incentivo para diversas possibilidades a serem exploradas, de maneira alguma limitando a mediação docente.

Restringimos as sugestões ao filme de animação, pois os consoles e computadores necessários para jogar os videogames são produtos caros, fora do alcance da realidade econômica da maioria dos estudantes das escolas públicas brasileiras. Além disso, o jogo somente pode ser jogado por um jogador de cada vez (*single-player*). Por sua vez, a animação pode ser exibida em sala de aula, utilizando suportes como televisão ou projetor, permitindo a participação coletiva.

Ao centrar a análise em elementos de construção da narrativa do filme, dialogamos com os estudantes, reconhecendo o seu papel como sujeitos críticos e produtores de cultura. Conforme Giroux (1995), ao comentar sobre a importância da cultura *pop* na construção de identidades e o trabalho pedagógico em sala de aula:

As crianças aprendem a partir da exposição às formas culturais populares. Isso fornece um novo registro cultural para o que significa ser alfabetizado. Os/as educadores/as e os/as trabalhadores/as culturais devem não apenas estar atentos/as à produção de formas populares de arte nas escolas. É preciso também desenvolver uma pedagogia cultural enraizada nas práticas culturais, uma pedagogia que utilize o conhecimento e a experiência dos/as estudantes, através de seu uso de formas culturais populares. [...] os/as estudantes devem obter experiência em fazer filmes, vídeos, músicas e outras formas de produção cultural, obtendo, assim, mais poder sobre as condições de produção de conhecimento. (Giroux, 1995, p. 75).

Ao considerar a circulação de elementos da cultura *pop* no ambiente escolar (e intencionalmente utilizá-los), é fundamental aos educadores atenção aos conhecimentos e experiências prévias dos estudantes sobre tais elementos. No contexto atual, com acesso mais difundido das tecnologias de gravação e produção de imagens e vídeos,

estudantes possuem mais oportunidades para acessar e produzir cultura *pop*, tornando a mediação docente necessária para garantir o direito ao acesso cultural, de forma crítica.

Homem-Aranha no Aranhaverso possui linguagem indicada para crianças a partir dos 10 anos de idade. Recomendamos o uso da versão dublada, e antecipar a visualização do filme com atividades de leitura de gibis brasileiros, por exemplo. Debates sobre aspectos culturais e sociais da população negra no Brasil, em atendimento às orientações da Lei n. 10.639/03 podem ser feitos tanto antes ou depois da visualização.

Após a exibição da animação, questões podem ser elaboradas para a constituição do público leitor crítico, com a mediação docente. Essas questões devem ir além do uso da mídia como “pretexto” para discussão de relações étnico-raciais. A animação tem força suficiente para ser usada como objeto de multiletramento em sala de aula. Aqui algumas sugestões:

- Quem é o personagem principal da narrativa?
- Como o personagem principal se relaciona com sua família?
- Quais recursos visuais a animação utiliza semelhantes aos usados nas histórias em quadrinhos?
- Qual o estilo musical prevalece na animação?
- Quais as cores mais utilizadas?
- Existe presença de publicidade na animação?
- Existem situações ou diálogos que seriam comuns no Brasil?
- Existe valorização de aspectos culturais e estéticos da população negra?

Além disso, a atividade pode ser utilizada para a reflexão sobre a presença de personagens negros em outras mídias. Em caso de uma turma de estudantes na faixa etária para acessar celulares, a atividade pode focar em entender se os mesmos analisam as personagens presentes nos jogos de celulares, e se estão atentos também à presença da publicidade nesses jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste texto, nosso objetivo foi identificar marcas de identidade negra do personagem de história em quadrinhos Miles Morales em duas mídias, a animação e o videogame. Para isso, contextualizamos o cenário sobre mídia e relações étnico-raciais, o papel da mídia como forma de educação, e a construção de identidade de homens negros.

A teia de relações de poder que possibilita a existência de Miles Morales, um Homem-Aranha negro, está carregada por disputas envolvendo elementos étnico-raciais, culturais, de gênero e de classe. A análise aqui apresentada focou nas formas discursivas e indicativos de como utilizá-las em sala de aula. Para fornecer quadro mais significativo sobre a influência de um personagem contra-hegemônico na cultura, este estudo pode ser ampliado com investigações futuras interessadas, por exemplo, na análise da presença de grupos minoritários entre os criadores das histórias em quadrinhos e das mídias delas derivadas, assim como pesquisas sobre as formas de recepção e interpretação desses discursos por parte de crianças e jovens, especialmente no que diz respeito à construção de identidade e percepção de diversidade.

No contexto educacional, o atual momento histórico revela tensões significativas quanto à inserção de debates sobre relações étnico-raciais em representações midiáticas. De um lado, a legislação educacional, com as políticas de ações afirmativas para a população negra e indígena está comprometida com a valorização dos grupos étnico-raciais outrora estigmatizados. Por outro lado, persistem entraves estruturais nas escolas públicas brasileiras, desvalorização social e econômica da profissão docente e os emergentes discursos conservadores, que prejudicam a consolidação dos avanços obtidos. Neste cenário, a educação, conforme Apple (2002), como palco de batalhas sobre identidade nacional, poder e representação, tem sido disputada por grupos interessados na mercantilização da escola, na imposição dos conteúdos e no controle do trabalho docente. Por essa razão, a mesma precisa ser defendida (sem heroísmos!), em nome dos ideais de uma sociedade verdadeiramente inclusiva e democrática.

O Homem-Aranha, em sua identidade como jovem negro, possibilita repensar a trama de espaços ocupados por negros nas sociedades marcadas pela Diáspora Africana.

Personagens de histórias em quadrinhos constituem importante aspecto da cultura e imaginação infantojuvenil, e a sala de aula pode contribuir para criar olhares capazes de valorizar elementos da cultura negra.

REFERÊNCIAS

APPLE, Michael. “Endireitar” a educação: as escolas e a nova aliança conservadora **Currículo sem Fronteiras**, v. 2, n. 1, p. 55-78, Jan/Jun., 2002.

CARVALHO, Breno J. A.; PAIVA, Rodrigo S. F.; ROCHA JÚNIOR, Dario B.; SILVEIRA, Fernanda P. F.; ERTHAL, Ana Luisa; ARAÚJO, Luciana C.; PONTES, Isabela R. S. A evolução da presença negra na Mauricio de Sousa Produções: o reflexo do pensamento decolonial nos quadrinhos nacionais. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 2, e5764, nov. 2021.

CICCHIRILLO, Vincent; APPIAH, Osei. The impact of racial representations in video game contexts: Identification with Gaming Characters. **New Media and Mass Communication**, vol. 26, p. 14-22, 2014. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/234652545.pdf> Acesso em 27 mar. 2025.

DIJK, Teun van. **Discurso, notícia e ideologia**: estudos na Análise Crítica do Discurso. Tradução: Zara Pinto Coelho. Porto: Campo das Letras, 2005.

FANON, Frantz. **Os condenados da Terra**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

FANTIN, Mônica. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. **Olhar de professor**, Ponta Grossa, 14(1): p. 27-40, 2011.

GIROUX, Henry A. A disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, Tomaz Tadeu da; MOREIRA, Antonio Flavio Barbosa (Org.) **Territórios contestados**: o currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995, p. 49-81.

GIROUX, Henry A. Por uma pedagogia e política da branquidade. **Cadernos de pesquisa**. São Paulo, n. 107, p. 97-132, julho, 1999.

GOMES, Nilma Lino. Alguns termos e conceitos presentes no debate sobre relações raciais no Brasil: uma breve discussão. In: SECAD/MEC (Org.). **Educação antirracista**: caminhos abertos pela Lei Federal nº 10.639/2003. Brasília-DF: MEC/BID/UNESCO, 2005, v. 1, p. 167-184.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HOMEM-ARANHA no Aranhaverso (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*). Direção de Bob Persichetti; Peter Ramsey; Rodney Rothman. Estados Unidos: Columbia Pictures e Sony Pictures Animation, 2018. (117 min.)

hooks, bell. Living to Love. *In*: PLOTT, Michele; UMANSKY, Lauri (Orgs.). **Making Sense of Women's Lives: An Introduction to Women's Studies**. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers, 2000, p. 535-544.

MCLAREN, Peter; MORRIS, Janet. Power Rangers: a estética da justiça falo-militarista. *In*: STEINBERG, Shirley; KINCHELOE, Joe L. **Cultura Infantil: a construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004, p. 181-199.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder e classificação social. *In*: SANTOS, Boaventura Souza; MENESES, Maria Paula (Orgs.). **Epistemologias do Sul**. Coimbra: Edições Almedina, p. 73-117, 2009.

SANTOS, Wellington O. Identidade negra, relações étnico-raciais na diáspora e o filme Pantera Negra: para uma discussão educacional. **Revista Estudos Universitários**, Sorocaba, SP, v. 44, n. 1, p. 69 – 89, jun., 2018.

SILVA, Paulo V. B. O silêncio com estratégia ideológica no discurso racista brasileiro. **Currículo sem fronteiras**, v. 12, n. 1, p. 110-129, jan-abr. 2012.

SPIDER-MAN: Miles Morales. Estados Unidos: Sony Interactive Entertainment, 2020, jogo eletrônico, formato digital.

THOMPSON, John Brookshire. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. Petrópolis: Vozes, 1995.

Original recebido em: 07 de julho de 2025

Aceito para publicação em: 22 de janeiro de 2026

Wellington Oliveira dos Santos

Professor no Departamento de Metodologia de Ensino da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Doutor em Educação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Graduado em Psicologia. Licenciado em Letras. Licenciado em Pedagogia. E-mail: wellpsico@gmail.com



Esta obra está licenciada com uma Licença
Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional