

WONDER WOMAN

MULHERES QUADRINISTAS



**WEB ATIVISMO
E COLABORAÇÃO**



**+ REPRESENTA
TIVIDADE
E OCUPAR ESPAÇOS**



**MENOS
SEXISMO**



CELACC
Centro de Estudos
Latino-Americanos
sobre Cultura
e Comunicação

Artigo por Elaine Coutrin



ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E
COMUNICAÇÃO

ELAINE RIBEIRO COUTRIN

**Mulheres nos quadrinhos - Artistas desafiam o machismo nas
HQs e a falta de espaço no meio editorial**

São Paulo

2020

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E
COMUNICAÇÃO

**Mulheres nos quadrinhos - Artistas desafiam o machismo nas
HQs e a falta de espaço no meio editorial**

Elaine Coutrin

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do título
de Especialista em Mídia, Informação e
Cultura.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Barbosa

São Paulo

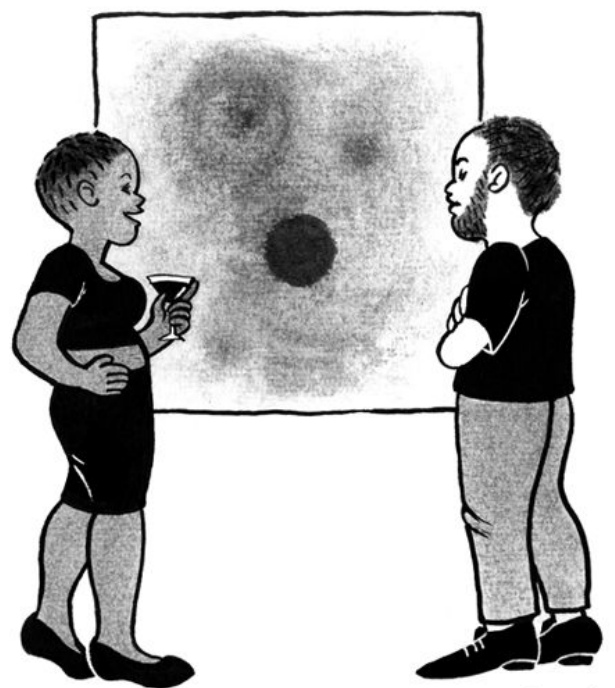
2020

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao CELACC: João, Maíra, corpo docente, convidados, seguranças e profissionais da limpeza que proporcionaram o sonho de estudar na renomada Universidade de São Paulo com conforto e segurança. Agradeço a todos os professores pelo rico conhecimento compartilhado. Gostaria de voltar ao tempo e participar novamente das aulas e anotar novamente todas as minhas novas descobertas. Gostaria de agradecer ao professor Alexandre Barbosa por todo seu cuidado e incentivo mesmo nos dias mais sombrios. Professor, talvez você não se lembre, mas eu era aquela aluna que nunca saía para a pausa do café. Agradeço por abordar 100 anos de Solidão, o melhor livro que já li na vida, e por ter feito eu conhecer Violeta Parra.

Agradeço a Deus por ter permitido ver o brilho nos olhos dos meus pais quando eu disse que estudaria na USP e agradeço pelo apoio que me deram. Agradeço também a todos essas quadristas citadas neste trabalho, todas me incentivaram, de forma indireta, a voltar a desenhar.

SEU TRABALHO É TÃO BOM
QUE JURAVA TER SIDO
FEITO POR UMA MULHER!



Javeloueb

Mulheres nos quadrinhos: Artistas desafiam o machismo nas HQs e a falta de espaço no meio editorial ¹

Elaine Ribeiro Coutrin²

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo abordar na prática os movimentos em rede e a inteligência coletiva abordada por Pierre Levy (2003) como princípio da reciprocidade, meio pelo qual mulheres quadrinistas têm se movimentado ao longo das décadas e criado, em diferentes momentos da história, coletivos para o desenvolvimento e publicações dos próprios trabalhos. Este artigo também busca abordar a representação feminina e a resposta à falta de espaço nas grandes editoras, à falta de representatividade em grandes eventos, também propõe uma reflexão a partir do olhar feminino sobre como a mulher deveria ser representada nas publicações criadas por homens, e a influência do feminismo nos quadrinhos ao longo das décadas.

Palavras-chave: Quadrinhos. HQ. Comic Book. Feminismo. Sociedade em rede.

Abstract: The present article aims to approach in practice the networked movements and the collective intelligence approached by Pierre Levy (2003) as a principle of reciprocity, through which comic book women have moved throughout the decades and created, at different moments in history, collectives for the development and publication of the works themselves. This article also seeks to address female representation and the response to the lack of space in major publishers, the lack of representation in major events, it also proposes a reflection from the feminine perspective on how women should be represented in publications created by men, and the influence of feminism in comics over the decades.

Key words: Comic Book. Feminism. Geek Universe. Web Activism.

Resumen: El presente artículo pretende abordar en la práctica los movimientos en red y la inteligencia colectiva abordados por Pierre Levy (2003) como principio de reciprocidad, a través del cual las mujeres del cómic se han movido a lo largo de las décadas y creado, en diferentes momentos de la historia, colectivos para el desarrollo y publicación de las propias obras. Este artículo también busca abordar la representación femenina y la respuesta a la falta de espacio en las principales editoriales, la falta de representación en los grandes eventos, también propone una reflexión desde la perspectiva femenina sobre cómo las mujeres deben estar representadas en las publicaciones creadas por hombres, y la influencia del feminismo en los cómics a lo largo de las décadas.

Palabras clave: Cómic. Feminismo. Universo geek. Activismo en la web.

¹ Trabalho de conclusão de curso apresentado como condição para obtenção do título de Especialista em Mídia Informação e Cultura.

² Pós-graduanda em Mídia Informação e Cultura.

1. INTRODUÇÃO

A relevância das histórias em quadrinhos vai além do mercado *mainstream* ou como um simples produto para entretenimento. É uma indústria consolidada desde o início do século passado, que estabeleceu seu lugar entre o poderio do rádio, TV e jornais, como um importante veículo cultural que ampliou de forma significativa o conceito de indústria cultural. (SRBEK, 2010, p.1)

Os quadrinhos ajudam e reforçam o vínculo entre a cultura e a educação. A Associação de Cartunistas do Brasil (ACB) estima que o mercado brasileiro de quadrinhos mobiliza, em média, 20 milhões de leitores por mês. Somente as revistas da Mauricio de Souza Produções, que detém 80% do mercado infanto-juvenil, abrangem 10 milhões de leitores³.

Outro gênero que detém boa parte da fatia do mercado é o focado em heróis. Sozinho, este setor foi o responsável pela origem de mais de 76 filmes⁴. A sequência de longas do universo Marvel, iniciada em 2008, com personagens como Homem-Aranha, Capitão América e Homem de Ferro, ultrapassou, em 2018, a marca de US\$ 15 bilhões ao redor do mundo, tornando-se uma das franquias mais valiosas do cinema⁵. Um único *blockbuster* - Vingadores: Ultimato - saga da Marvel Comics, levou 19,6 milhões de pessoas aos cinemas brasileiros e rendeu R\$ 353 milhões em 2019⁶.

Não é incomum encontrar em escolas e bibliotecas sessões de gibitecas com exemplares de histórias lúdicas direcionadas ao público infanto-juvenil justamente “por ser uma maneira de trazer para o cotidiano do educando tanto temas sociais e culturais quanto proporcionar um letramento crítico”. (SIERPINSKI, 2015, p.15)

De acordo com Oliveira (2007, p. 141) “a história em quadrinhos é um jogo de recriação no qual os autores se reapropriam de representações para construir uma forma de discurso aparentemente inédita, em que, a cada quadrinho, a interação da imagem com o texto institui modos de ser e estar no mundo.

É este “ser e estar no mundo” que o presente trabalho propõe debater, dentro de um recorte de gênero, ou seja, o papel da mulher enquanto ‘criadora’ e ‘criatura’ dentro das

³ Quadrinhos movimentam 20 milhões de leitores por mês - Informação publicada no site da Secretaria Especial da Cultura em 30 de janeiro de 2018.

⁴ Lista criada por Josimar Rosa para o site Tangerina Mecânica (a lista não abrange os filmes previstos para 2020), matéria publicada em 3 de agosto de 2019.

⁵ Universo Marvel ultrapassa a marca de US \$15,3 bilhões na bilheteria mundial - Reportagem de Fábio de Sousa publicada no site Omelete em 29 de abril de 2018.

⁶ Avanço Geek - Reportagem de Sérgio Vieira, publicada pela Istoé Dinheiro em 23 de março de 2020.

histórias em quadrinhos. Serão três pontos fundamentais abordados no trabalho. O primeiro, construído a partir de uma breve contextualização histórica sobre a criação e a popularização das HQs, discorre sobre a representação da figura feminina nas histórias: personagens com atributos físicos e psicológicos que são transformados em supostos reflexos do real. (OLIVEIRA, 2007, p. 141)

O segundo ponto aborda a mulher enquanto criadora e o espaço que a quadrinista ocupa e busca ocupar no setor e a receptividade a seu trabalho. A partir de uma lógica inerente às normas sociais pré estabelecidas, tais artistas reivindicam espaços em locais que estruturalmente privilegiam homens e buscam, por meio da criação de suas próprias personagens, abordar livremente sobre a própria sexualidade.

Já o terceiro e último debate, com base na percepção de Pierre Lévy sobre o que ele denominou de *cibercultura* e a chamada *cultura da convergência* citada por Henry Jenkins, visa discorrer a respeito de como a internet e as sociedades organizadas em redes contribuíram para a construção e o fortalecimento de coletivos de mulheres quadrinistas, além do web ativismo em suas obras como ressignificação do feminino, “multiplicando a possibilidade de conexões”. (MARTINO, 2018, p.73)

O trabalho também faz revisão de literatura fundamentando-se em Beauvoir (1980), Connell e Pearse (2015).

2. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

O crescimento exponencial desta arte de narrar histórias por meio de desenhos, textos e onomatopeias acontece a partir dos anos 1930, tendo os Estados Unidos como o principal país contribuinte para o desenvolvimento e popularização dessa modalidade. Nas primeiras décadas do século XX, a competitiva imprensa norte-americana, que detinha as melhores técnicas de impressão, já via na tendência dos quadrinhos mais uma forma para conquistar novos leitores. (SRBEK, 2010, p.1)

É a partir da revolução industrial, no século XIX, que essa nova mídia “evolui do desenho jornalístico e passa pela caricatura, depois pelo cartoon (o desenho que usualmente acompanha uma frase), até que finalmente chega ao formato de tirinha em quadrinhos” conhecido até os dias atuais. (PARDINHO, 2005, p.1)

Com o sucesso, os *comic books* passaram a ganhar publicações de grande tiragem independentes dos jornais. Com a inauguração do gênero “super-herói” em 1930, por meio do lançamento da primeira edição de Super-Homem, criado por Joe Shuster e Jerry Seigel, a indústria dos quadrinhos foi estabelecida. (SRBEK, 2010, p.8)

A chamada “era de ouro” das histórias em quadrinhos marcou o surgimento de outros heróis durante a Segunda Guerra Mundial. As HQs, ao lado do rádio e do cinema, tornaram-se mais uma forma para a disseminação e exportação dos ideais de domínio militar dos Estados Unidos. Como um commodity, as produções sobre super-heróis foram exportadas para a América Latina e partes da Europa.

As primeiras aparições dos quadrinhos norte-americanos no Brasil aconteceram já na década de 1930. Conforme Waldomiro Vergueiro (2017, p.42), o personagem Superman passou a ser publicado pela *Gazetinha*⁷ em abril de 1939, apenas um ano após o lançamento nos Estados Unidos. *Suplemento Juvenil*, outra publicação da época, também contribuiu para a popularização das histórias estadunidenses.

O *Suplemento Juvenil* publicava a maioria dos personagens importantes dos quadrinhos da época, como Flash Gordon, Tarzan, Dick Tracy, Príncipe Valente (Prince Valiant), Agente Secreto X-9 (Secret Agent X-9), Jim das Selvas (Jungle Jim), Mickey Mouse e outros, em geral com êxito estrondoso. Assim, devido a sua distribuição nacional, ao contrário do que se sucedia com a *Gazetinha*, que era distribuída principalmente no Estado de São Paulo - o *Suplemento* conseguiu a familiarização dos leitores brasileiros com as mais populares séries quadrinísticas produzidas nos Estados Unidos, fazendo os produtos da linguagem gráfica sequencial

⁷ Gazeta Infantil, batizado pelos leitores como *Gazetinha*, foi o suplemento infantil do jornal paulistano *A Gazeta* criado em 1929 e, após um breve interrupção durante a II Guerra, publicado até 1950.

assumirem o primeiro lugar na preferência dos jovens leitores. (VERGUEIRO, 2017, p.47)

De acordo com Messias (2018), Rose O'Neil, criadora da série *Kewpies* (1912), é a primeira mulher a publicar suas histórias nos Estados Unidos. A partir disso, torna-se uma tarefa árdua encontrar referências de mulheres quadrinistas no período, até mesmo no Brasil. De 1930 até 1990, a atuação dessas profissionais é marcada por avanços e retrocessos. (Chenault, 2007 *apud* Messias 2018, p.19)

Dados históricos remontam o período da Segunda Guerra Mundial como o marco para a entrada das mulheres norte-americanas no setor em substituição a mão de obra masculina recrutada para a guerra. De acordo com Messias (2018), nesse período a primeira heroína da história é criada por uma mulher, que utiliza o artifício de esconder o próprio nome para ter seu trabalho reconhecido:

June Tarpé Mills criou, em 1941, a personagem Miss Fury, que teria sido a primeira super-heroína dos quadrinhos. A quadrinista foi quem roteirizou e ilustrou a história e assinava apenas o sobrenome, como uma estratégia para que os editores e leitores se interessassem pelo seu trabalho (Nogueira, 2015 *apud* Messias, p.19).

Assim como nos Estados Unidos, também se tornou comum no Brasil profissionais sem créditos por seus trabalhos. Um fato corriqueiro era usar pseudônimos com nomes masculinos ou assinar apenas o sobrenome para ocultar o sexo e, assim, atrair mais atenção para suas produções.

Ainda na década de 1940, é criada por um homem, o psicólogo William Moulton Marston, a primeira heroína das histórias em quadrinhos, a Mulher Maravilha. (MESSIAS, 2018, p.25) Marston, que era simpático aos movimentos feministas da época, desenvolveu a personagem com o objetivo de romper com a imagem de mulher indefesa e como estímulo para aquelas que precisavam trabalhar no lugar dos homens durante a guerra. Ao contrário das personagens que apareciam nas histórias dominados por heróis, que eram espectadoras impotentes, a Mulher Maravilha tinha o papel de confrontar o inimigo⁸.

Personagens como Mulher Maravilha e Miss Fury também tinham o papel de dialogar com a mulher da época que, embora não estivessem envolvidas com a guerra, possuíam o papel cívico de estar à frente no mercado de trabalho enquanto os homens ocupavam o front de batalha.

⁸ Informações de acordo com a reportagem “Quadrinistas lutam contra sexismo no universo das HQs” publicada pelo Jornal-laboratório do curso de jornalismo da UFSC em 28 de maio de 2018.

A entrada maciça de mulheres no mercado de trabalho, seja para suprir o vazio deixado pelos homens que estão no front de batalha, seja para preencher uma demanda surgida com a eclosão da guerra, irá causar um grande impacto social, durante e depois do conflito. Elas não são super-heroínas, mas desempenharam um papel bem parecido, inspiradas no dever cívico e muitas, possivelmente, naquelas mulheres de papel, corajosas e audaciosas, como a Mulher Maravilha e Miss Fury e muitas outras personagens populares daquela época. Reais ou imaginárias, elas estão envolvidas na guerra. A participação das mulheres nas forças armadas merece destaque. (Nogueira, 2015 *apud* Messias, 2018, p. 86).

As mulheres haviam garantido alguns avanços como o direito ao voto, mas, contudo, com o fim da guerra e os movimentos antifeministas adquirem força outra vez, muitas mulheres foram encorajadas a largar seus empregos e a retomar a administração do lar. Com isso, a Mulher Maravilha é reformulada e passa a ser dependente de outros personagens masculinos⁹.

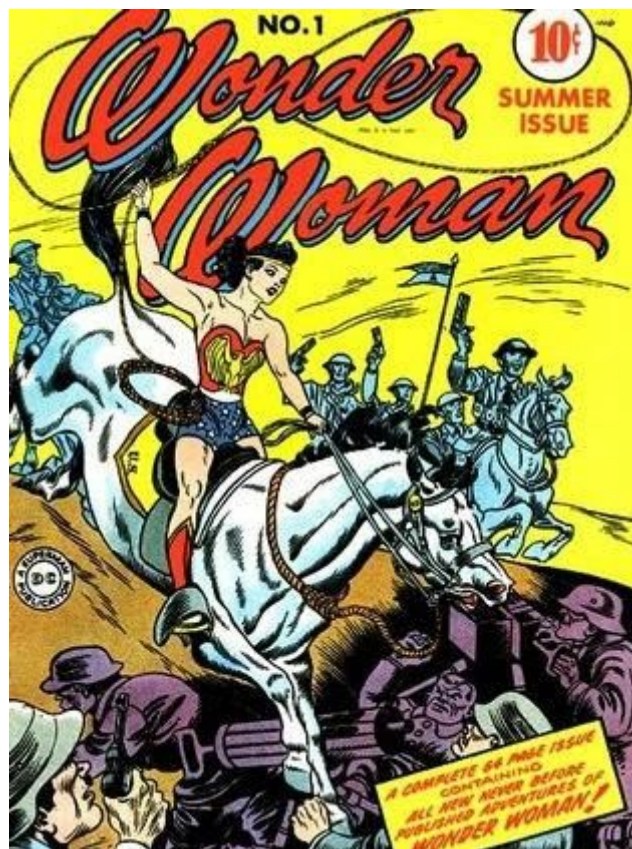


Figura 1 - Mulher Maravilha (Primeira Edição). Autor: William Moulton Marston, 1941.

⁹ Informações de acordo com a reportagem “Quadrinistas lutam contra sexismo no universo das HQs” publicada pelo Jornal-laboratório do curso de jornalismo da UFSC em 28 de maio de 2018.

A quantidade de mulheres quadrinistas no setor *mainstream* também cai drasticamente no período, o que provoca uma reação em resposta à repressão. É no meio underground e na produção independente que as profissionais encontraram novos espaços de atuação durante as décadas de 1960 e 1970 com as publicações de fanzines e coletâneas (MESSIAS, 2018, p.89).

Outro movimento que marcou a época e culminou na criação de um nicho que passaria a atuar no meio underground, foram as constantes censuras que os quadrinhos norte-americanos passaram a receber. As editoras de quadrinhos norte-americanas se reuniram para fundar a Comics Magazine Association of America - CMAA (Associação Americana de Revistas em Quadrinhos).

Essa associação tinha como missão garantir que as histórias não tivessem conteúdos que pudessem estimular um mau comportamento entre os leitores, principalmente entre crianças e adolescentes. Essa medida inibiu a criatividade dos comics e gerou uma crise no mercado no fim dos anos 1950 (MESSIAS, 2018, p.21).

Esse movimento abriu caminho para experimentações e histórias que fugiam das fórmulas narrativas das HQs de super-heróis e de aventura, que terminam com uma lição de moral. É reforçada a figura do anti-herói, como o personagem Harvey Pekar, na série desenhada por Robert Crumb e roteirizada por Pekar, intitulada *American Splendor* e publicada a partir de 1976. A série desmascara o sonho americano, revelando um protagonista cuja existência é fracassada e medíocre. O filme *American Splendor*, lançado em 2003, com direção de Shari Berman e Robert Pulcini, foi criado a partir da série em quadrinhos e teve o título traduzido para o Brasil como *Anti-herói americano*. (MESSIAS, 2018, p.21).

No Brasil, o mercado underground foi impulsionado principalmente pela repressão da ditadura militar. O semanário *O Pasquim* (1969-1991), por exemplo, contava com um time dos maiores humoristas gráficos e quadrinistas do Brasil. O jornal se transformou no porta-voz da indignação da sociedade brasileira, então submetida a forte repressão. (VERGUEIRO, 2017, p. 183)

Outros elementos da cultura popular também são introduzidos nas histórias locais, como a revista *Pererê*, publicada entre 1960 e 1964, por Ziraldo. Outro veículo alternativo lançado na época, *O Bicho*, contava com, pelo menos, uma mulher como quadrinista, a artista Maria Cláudia França Nogueira.

Duas décadas à frente, mais precisamente durante a Guerra Fria, as discussões sociais baseadas na ideologia passaram a migrar para o campo da cultura e, com isso, a cultura passou a ocupar o espaço no centro da discussão política. Enquanto muitas histórias possuíam

narrativas delimitadas em heróis - que representavam o poder econômico e bélico norte-americano - e os vilões - que representavam a ameaça do comunismo - surge uma nova narrativa para inaugurar a era dos anti-heróis.

A *graphic novel*¹⁰ *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd, lançada em 1983, apresenta um personagem central ligado diretamente ao anarquismo clássico, e traz novas perspectivas de enfrentamento político, no qual o vilão não é um personagem caricato e excêntrico, mas sim a opressão do sistema capitalista e dos regimes totalitários. Como explica Lucas Veloso (2013), *V de Vingança* surge como crítica aos partidos conservadores e liberais da época:

O mundo criado por Moore é sem esperanças e frio, porém não foi uma realidade muito distante da Inglaterra, e do mundo, nos anos 1980 e 1990. O medo do retorno a um fascismo era evidente, era o que mais se sentia nesse período, medo. Portanto, a ideia de liberdade, e democracia, ainda não era muito bem desenvolvida naquele tempo, a comunidade internacional começava a “engatinhar” em outras questões além de guerra entre Estados, como, os direitos humanos, por exemplo. Os tempos eram outros, e ‘*V de Vingança*’ havia chegado para esclarecer que a população mundial não era desinformada, e que tinha ânsia de signos mais intensos que não só envolvessem o conservadorismo. (VELOSO, 2013, p. 56)



Figura 2 - *V de Vingança*. Autor: David Lloyd, 1983.

¹⁰ Graphic novel, ou, romance gráfico, é uma espécie de livro, contando uma longa história através de uma arte sequencial. É um novo tipo de história em quadrinho, mais adulta e com uma estética voltada para a crítica à sociedade

Essa breve retrospectiva mostra que o mercado de histórias em quadrinhos e *graphic novels* tem sido reconhecido como arte e literatura. Waldomiro Vergueiro (2017, p.224) lembra que, embora a produção de conteúdo infanto-juvenil ainda seja substancial, a quantidade de publicações direcionadas ao público adulto continua a crescer de forma abundante. Ele cita trabalhos de artistas como Neil Gaiman (Sandman), Joe Sacco (Palestina, Gorazde), Will Eisner (Ao Coração da Tempestade, Avenida Dropsie), Frank Miller (Sin City), Alan Moore (Watchmen), entre outros para falar sobre o crescimento do setor.

Já Carolina Messias (2018), em sua pesquisa sobre a atuação feminina nos quadrinhos, destaca a escassez de registros históricos sobre personalidades femininas marcantes na história dos quadrinhos no Brasil, mas, entre as pioneiras das artes gráficas, ela cita nomes como Nair de Teffê, Patrícia Galvão, a Pagu, e Hilde Weber. Além da jornalista e poeta Helena Ferraz de Abreu, que publicava na A Gazetinha, do jornal Gazeta, na década de 1930, e há suspeitas de que usava o pseudônimo Francisco Armond para assinar a série de tiras A garra cinzenta, fato que nunca se confirmou. (SILVA, 2013 *apud* MESSIAS, 2018, p.29)

A própria Nair de Teffê usava o pseudônimo Riam para publicar suas caricaturas para as revistas Fon-Fon e O Malho. (BOFF, 2014, *apud* MESSIAS, 2018 p. 30).

Nos Estados Unidos, apesar de conquistarem muitos direitos, as mulheres também continuaram trabalhando à margem do mercado mainstream. Em 1972 foi lançada a coletânea *Wimmen's Comix* (influyente antologia feminina de quadrinhos publicada nos Estados Unidos publicada até 1992).

A coletânea *Wimmen's Comix* abriu espaço para que muitas artistas desconhecidas pudessem mostrar os trabalhos a um público mais amplo e serviu para mostrar que o trabalho feminino nos quadrinhos podia ser informativo e relevante. Outro aspecto importante desenvolvido graças à coletânea foi a produção de quadrinhos autobiográficos feitos por mulheres, o que estabeleceu um campo de trabalho mais promissor, em comparação ao trabalho nas grandes editoras de quadrinhos de super-heróis, na segunda metade do século XX. Além de publicações exclusivas de trabalhos de mulheres, também foi na época dos comix que surgiram as primeiras revistas sobre o mundo gay e lésbico. (CHUTE, 2010 *apud* MESSIAS, 2018, p. 28).



Figura 3 - Capa da coletânea Wimmen's Comix. Sem data.

Assim, no exemplo citado do Wimmen's Comix, na atualidade, mais especificamente com o avanço da internet, a nova geração de ilustradoras e quadrinistas têm criado redes e comunidades online. Pois, conforme será abordado adiante, embora descentralizadas, as redes sociais são vistas pelo sociólogo francês Pierre Mercklé como espaços também adequados à construção de relações de poder pautadas no prestígio. A partir da união dessas mulheres em coletivos de quadrinistas independentes, a possibilidade de conexões é multiplicada. (MERCKLÉ *apud* Martino, 2015, p.74 e 73)

3. QUADRINISTAS BRASILEIRAS E A CONSTANTE LUTA POR ESPAÇO E VISIBILIDADE

A contextualização histórica deixou claro que a luta por espaço e reconhecimento sempre esteve presente na vida das profissionais das artes gráficas e ilustradoras. Assim como

no passado, muitas artistas encontram atualmente apoio em coletivos de mulheres para divulgar seus trabalhos e combater a falta de representatividade no setor. Esses coletivos feministas promovem encontros, eventos, grupos de discussão e indicação de trabalho para resistência e fortalecimento do nicho.

O coletivo virtual Mandíbula, formado por sete mulheres de BH, atua como uma rede de apoio mútuo. Além de trocarem trabalhos entre si, as mulheres do grupo levam esses trabalhos para feiras em todo o Brasil. O Selo Pagu, nascido em 2016, estimula e impulsiona a produção feminina nacional. Em resposta às situações preconceituosas que vivenciou, a quadrinista gaúcha Cris Camargo lançou a HQ “Ser Mulher É?”, trabalho em que retrata 22 situações de machismo, das quais 15 sofridas por ela. Essas situações envolvem desde assédio à invisibilidade das mulheres no setor¹¹.



Figura 4 - Tirinha publicada nas redes sociais por Cris Camargo. Sem data.

¹¹ Durante entrevista ao portal UOL, em 14 de julho de 2019, a quadrinista também estimou que 35% dos quadrinistas que participam de feiras de cultura pop são mulheres.

Muitos destes coletivos se organizam pela internet, justamente pela facilidade da troca, que ajuda a profissionalização do setor para as mulheres e o fortalecimento do nicho.

As mulheres estão buscando alternativas à indústria dos quadrinhos e reivindicando espaço, se articulando em torno de interesses comuns. É possível que a internet e as redes sociais tenham se tornado ferramentas fundamentais nesse processo [...] As mulheres sempre leram quadrinhos, apesar das produções serem, em grande parte, feitas por homens e voltadas ao público masculino, perpetuando um olhar sexista sobre as representações femininas (MESSIAS, 2018, p. 47).

Conforme Waldomiro Vergueiro (2017), a partir de 2014 ocorreu uma ampliação significativa das convenções de quadrinhos no Brasil e isto, de certa forma, contribui para o aquecimento do mercado nacionalmente.

Em paralelo as maiores convenções de cultura pop do país, que, geralmente não são acessíveis ao público geral devido aos preços dos ingressos, jovens artistas, educadoras e empreendedoras desenvolveram, em conjunto com suas equipes, eventos gratuitos direcionados ao público geral, como Andreza Delgado, uma das organizadoras da PerifaCon¹². O evento tem o objetivo de quebrar estereótipos se tratando de quadrinhos e cultura geek. E Nathalia Sierpinski, coordenadora da programação do Butantã GibiCon¹³, evento que também busca democratizar o acesso às publicações e promove encontro com artistas que geralmente não possuem visibilidade em grandes eventos. Sobre a edição da GibiCon de 2020, Nathalia fala da importância da representatividade:

[...] temos mais de 60% da programação composta por mulheres falando dos mais diversos temas que não perpassam sobre "como é ser mulher nos quadrinhos". Visamos também uma diversidade de pessoas LGBTQ+, transgênero e negras, que também compõe a programação deste ano para falar de temas gerais, temos uma mesa por exemplo composta apenas por mulheres negras para falar sobre o processo criativo na produção de quadrinhos, o que foi uma escolha consciente de trazer para a programação do evento, visando não apenas um espaço de fala e diversidade na programação mas também buscar temas que não vão estar reproduzindo a lógica de que o homem-branco-cisgênero-heterossexual é o universal e todos que fogem a esta norma são específicos. (Informação Pessoal)¹⁴.

¹² A edição de 2019 recebeu mais de 4 mil visitantes, mais de 40 expositores de diversas regiões de São Paulo e de outros estados e contou com mesas de debates e oficinas.

¹³ A edição de 2019 recebeu 4500 visitantes, contou com autores expondo seus trabalhos 250. além de oficinas e debates.

¹⁴ Declaração feita por meio de uma entrevista via e-mail recebido em 25 de novembro de 2020.

Falar em quebra de estereótipos não é exagero. A pesquisa Geek Power 2020, realizada pela O&CO inteligência em parceria com a Mindminers¹⁵, detalhou que o perfil do público que consome a cultura geek consiste em 63% homens e, destes, 42% pertencem às classes A e B. Ou seja, para as mulheres se introduzirem neste mercado majoritariamente masculino e classe média alta, muitas delas precisam lidar com desafios como: falta de interesse das produtoras em seus trabalhos, invisibilidade e o machismo de uma parcela deste público.

Para a artista Gabriela Masson, que usa o pseudônimo Lolove6, criadora das HQs “Garota Siririca” e “Sheiloca”, o machismo na cena de quadrinhos autorais está concentrado no silêncio dos homens quadrinistas a respeito desse tema. “É absolutamente raro ver um homem quadrinista se posicionar criticamente em situações de machismo, por exemplo quando é convidado para uma oportunidade que só foi oferecida a homens” (Informação Pessoal)¹⁶.



Figura 5 - Tirinha Garota Siririca publicada nas redes sociais. Sem data.

¹⁵ Avanço Geek - Reportagem de Sérgio Vieira, publicada pela Istoé Dinheiro em 23 de março de 2020.

¹⁶ Declaração feita por meio de uma entrevista via e-mail recebido em 11 de novembro de 2020.

A artista chama de “constrangedora” a falta de representatividade feminina em muitas editoras brasileiras. Por conta disso, muitas mulheres, como a própria Gabriela, passaram a estabelecer espaços de forma independente na internet. O que por um lado é positivo pela capacidade da internet penetrar nos mais variados nichos e permitir um fluxo mais livre de ideias, mas ao mesmo tempo dependem de instâncias que legitimam e divulgam o trabalho, que garantam maior repercussão nas ferramentas de busca e nas redes sociais, como diz Messias (2018).

Mesmo com esses desafios, ainda assim a internet democratizou a distribuição do conteúdo, pois facilita a conexão com pessoas que detém os mesmos interesses. Conforme Martino (2015), o interesse em um assunto é um dos primeiros fatores responsáveis por levar a pessoa a fazer parte de um agrupamento. (MARTINO, 2015, p.47). Se o mercado editorial oferece poucos espaços para a atuação da mulher, a “convergência dos meios de comunicação” vem mudando a forma de sociabilidade. (JENKINS, 2008, p. 27)

Pierre Levy traz uma visão de que o vínculo entre diversas competências, ideias e conhecimentos entre indivíduos o ciberespaço é a “inteligência coletiva”. E essa inteligência coletiva parte do princípio da reciprocidade O conhecimento de um indivíduo poderá sempre ser útil para outra pessoa. (LEVY, 2003, *apud* MARTINO, 2015, p.31)

As mulheres passam a contestar essa falta de visibilidade e representação no meio dos quadrinhos, reivindicando um espaço “próprio”, utilizando os recursos da internet como ferramenta de divulgação e discussão.

De modo mais amplo, documentar e investigar a produção de mulheres nos quadrinhos, enquanto representações do feminino e experiências de publicação on-line, pode ajudar a compreender os caminhos para garantia de espaço e visibilidade da mulher na contemporaneidade. (MESSIAS, 2018, p.60).

Elas também reivindicam oportunidade para falar de assuntos gerais e não chamadas apenas quando se trata de debates sobre gênero. Homens são convidados para eventos diversos e falam sobre variados temas, enquanto as mulheres, quando são convidadas, ficam restritas a falar sobre feminismo, conforme explica a educadora Nathalia Sierpinski:

Nos mais diversos eventos, inclusive em muitos sobre quadrinhos, vemos diversas mesas com temas gerais compostas apenas por homens ou tendo homens como maioria. Enquanto as mesas compostas apenas por mulheres, são geralmente relacionadas a

temas do “universo feminino” ou sobre como é ser mulher em tal função ou outro tema que permeie gênero diretamente¹⁷.

A internet deu voz para as mulheres que até então eram invisíveis. Tendência denominada por Castells como “movimento social em rede”, no qual indivíduos passaram a se mobilizar em torno de seus valores sociais para a reivindicação de justiça social para todos, em vez da defesa de interesses de classe (CASTELLS, p.116, 117).

A jornalista e pesquisadora em quadrinhos Gabriela Borges, que fundou a Mina HQ em 2015, um selo independente, com perspectiva de gênero sobre quadrinhos. Acabou de lançar a primeira revista, com uma linha editorial totalmente composta por mulheres e com perspectiva de gênero. O site funciona como uma plataforma que divulga HQs feitas por mulheres e pessoas não binárias, também engloba uma loja online que comercializa obras e outros produtos, como canecas e adesivos, além de indicar profissionais para trabalhos relacionados à área.

Além de lutar por espaço no mercado geek, essas mulheres usam a própria arte como ativismo e, por meio desse web ativismo, estabelecem laços e eliminam fronteiras por meio das comunidades virtuais. (MARTINO, 2015, p.45).

4. WEB ATIVISMO E LUTA CONTRA O MACHISMO NAS HQs

Se por um lado as mulheres são ignoradas dentro da profissão e buscam caminhos independentes para obterem destaque, por outro lado a figura feminina é cultuada como objeto de prazer.

Esse assunto tem sido objeto de diversos estudos, pois para chegar ao debate da hipersexualização da figura feminina nos quadrinhos feitos por homens nos dias atuais, é preciso olhar novamente para o contexto histórico.

De acordo com Messias (2008, p.23) a repressão tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil (como já citado anteriormente), favoreceu o surgimento das HQs *undergrounds*, que inicialmente tinham o objetivo de combater tal repressão. Com isso, autores dispostos a abordar temas como raça e sexualidade se tornaram populares. Entretanto, abordagens misóginas fizeram dessas histórias novos estopins para que o movimento feminista, que tinha como foco a “luta pela valorização do trabalho da mulher, o direito ao prazer, e era contra a

¹⁷ Texto escrito pela educadora para o portal Minas Nerds em 18 de dezembro de 2019.

violência sexual”, desse início a problematização sobre a representação da mulher nessas obras.

Um exemplo clássico no Brasil, são os gibis eróticos de Carlos Zéfiro, sob o pseudônimo de Alcides Caminha, que ganharam bastante popularidade na década de 1950. As narrativas eram basicamente constituídas por contos sexuais com finais moralistas e abordagem machista e muitas vezes caíam para o grotesco com mulheres que transavam com cachorros e cavalos (Gonçalo Junior, 2004 *apud* Messias, 2018, p.35).



Figura 6 - Capa de gibi erótico de Carlos Zéfiro. Sem data.

Nos anos 1960, o italiano Guido Crepax criou a personagem Valentina, que nada mais era do que a namorada de Neutron, o personagem principal da ficção científica. Valentina fazia mais sucesso que o protagonista e passou a receber mais foco nas histórias por conta do seu potencial erótico e apelo voltado para o imaginário masculino.

Há uma tendência de homogeneização dos produtos da indústria cultural que faz com que os autores reproduzam valores que acreditam estarem em consonância com os anseios dos leitores, reproduzindo uma relação paternalista para maior aceitação dentro do mercado (MESSIAS, 2018, p.36).

A personagem abaixo, a Misty, criada pela quadrinista Trina Robbins na década de 1980, refletia o conceito de uma jovem independente. De acordo Dani Marino¹⁸, mestra em Ciências da Comunicação pela ECA/USP e pesquisadora de Quadrinhos, suas roupas e posições

¹⁸ Matéria publicada no site Minas Nerds em 17 de novembro de 2016.

não tinham como objetivo atrair o olhar masculino, uma vez que esse não era o público alvo da revista. Como a autora era uma das mais importantes quadrinistas e pesquisadoras de HQ americanas, ela quis conferir à Misty um certo feminismo.

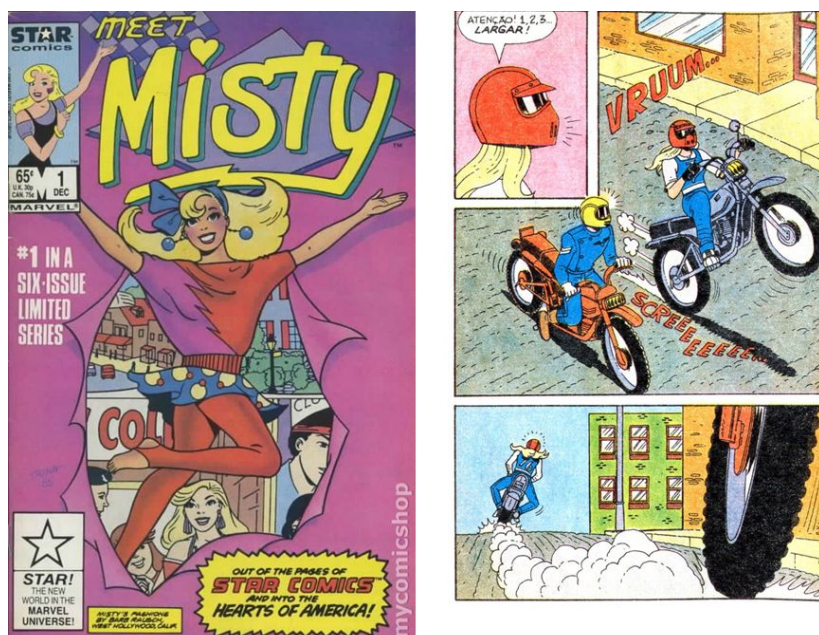


Figura 7 - Capa Misty criada por Trina Robbins. Sem data.

Já a versão abaixo de Misty, que teve apenas 6 edições nos Estados Unidos, mas foi refeita pelo desenhista brasileiro Watson Portela e durou um bom tempo por aqui. Essa versão vendida no Brasil, ao lado de gibis da Turma da Mônica, foi publicada sem o conhecimento da autora da obra original.



Figura 8 - Misty criada por Watson Portela. Sem data.

Em 2019, o famoso ilustrador Frank Cho, que já comandou revistas como Homem-Aranha e conhecido por suas ilustrações de mulheres sensuais, ascendeu a discussão sobre a sexualização das personagens quando recebeu, do também ilustrador Milo Manara, um desenho original de uma versão criada por ele da Mulher-Aranha. Ao divulgar o conteúdo nas redes sociais, ele definiu sua “perseverança” em desenhar personagens sensuais como uma “luta contra a censura”.



Figura 9 - Mulher-Aranha sob a perspectiva de Milo Manara. 2019

Para falar sobre a representação feminina e a importância disso, primeiramente, é preciso ponderar que a centralidade masculina está presente nas produções de cultura de massa, em geral, e o caso das HQs é apenas um reflexo desse padrão (MESSIAS, 2018, p. 47). Selma Oliveira (2007, p.143) elucida que o feminino é idealizado para e com base no

olhar masculino, pois são os homens que se apropriam e constituem as mulheres no que Bourdieu denominou de ‘objetos simbólicos’:

[...] Esse objeto simbólico e as características inerentes a ele - beleza, porte, altura, etc. - existem primeiro pelo e para o olhar dos outros, como objetos receptivos, atraentes e, principalmente disponíveis. O olhar é, pois uma das formas mais eficazes de dominação e controle sobre a sexualidade feminina. Segundo Bourdieu, estando a mulher sob o olhar dos outros, ela se sente obrigada a experimentar, constantemente, a distância entre o corpo real, ao qual está presa, e o corpo idealizado, do qual procura infatigavelmente se aproximar.

Shreya Arora, uma artista de 21 anos, recriou algumas capas de HQs substituindo os personagens femininas em poses sensuais por masculinos. O objetivo foi chamar atenção para a hipersexualização desnecessária da mulher.

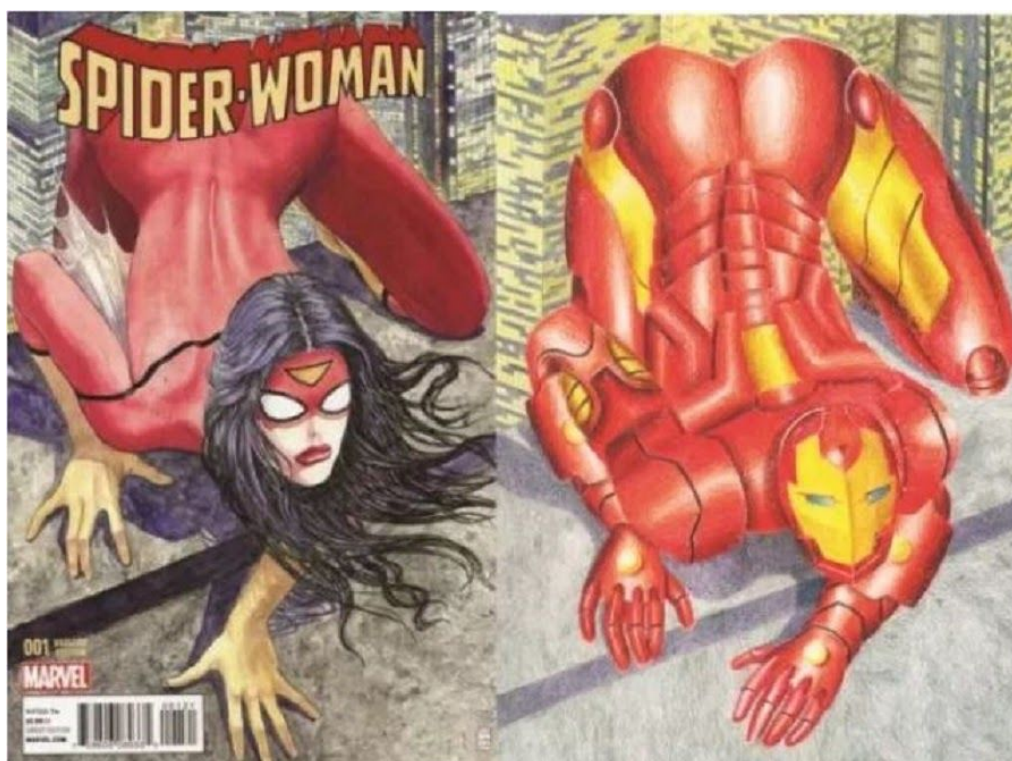


Figura 10 - Contraste entre a representação feminina e masculina. 2020

Conforme lembram Connell e Pearse (2015, p.132), Simone de Beauvoir explorou como as mulheres se constituíam enquanto um “outro” na consciência dos homens e também como poderiam responder a essa situação e se constituírem a si mesmas - sem escapar do gênero, já que é algo impossível, mas percebendo seu papel de maneiras distintas em cada projeto de vida. Em sua obra mais famosa, **O Segundo Sexo**, ela evoca a célebre frase

“Ninguém nasce mulher, torna-se” (2012, p.9), justamente por teorizar, com base nas mulheres da época, que o comportamento da mulher era fruto de uma construção social. Na linha de pensamento da autora, a mulher é o outro do homem, portanto o objeto.

Como consequência dessa objetificação por conta do corpo idealizado no papel, a forma ideal passou a ocupar o imaginário feminino. Cujas aparências são provavelmente distantes do seu corpo legítimo. Para Oliveira (2007, p.150), esse é um dos primeiros passos em direção a uma insatisfação permanente das mulheres com o próprio corpo.

A imagem ideal do papel não é o mesmo reflexo que ela enxerga ao se olhar no espelho: ‘Será que sou gorda? Por que sou tão baixa? Meus seios são muito pequenos! As imagens femininas que a cercam lhe ensinam a mesma lição: “[...] que as histórias acontecem a mulheres lindas, sejam elas interessantes ou não. E, interessantes ou não, as histórias não acontecem a mulheres que não sejam lindas” (WOLF, 1992 apud OLIVEIRA, 2007, p.150)

Para a quadrinista Gabriela Masson, atualmente existe muita diversidade de obras e abordagens da figura feminina, de forma que ela pessoalmente não se sente mais incomodada como há anos atrás. A artista acredita que a superssexualização flagrante de personagens femininas ficou mais restrita a alguns nichos específicos como o escatológico e o de super-heróis.

Gabriela é uma das inúmeras artistas que também aborda a nudez em seus trabalhos, mas diferente do olhar sexualizado masculino, é uma nudez próxima do que realmente é, com mulheres de tamanhos e formas diferentes. Na HQ *Sheiloca*, por exemplo, que é uma distopia feminista, a artista aborda questões femininas, direitos sexuais e reprodutivos.

Para ela é especialmente importante abordar esses temas porque a falta de representação da diversidade de mulheres e pessoas LGBTQ na mídia ainda é imensa, o que tende a concentrar o imaginário da sociedade em estereótipos geralmente muito restritivos e às vezes estigmatizantes da identidade dessas pessoas sub-representadas. “Não só falta representação de identidades possíveis mas também de experiências possíveis, de futuros possíveis para nós pessoas LGBTQ e mulheres”. (Informação Pessoal)¹⁹.

¹⁹ Declaração feita por meio de uma entrevista via e-mail recebido em 11 de novembro de 2020.



Figura 11 - Capa da HQ Sheiloca. 2019

Não há tabu em relação a sexualidade, pelo contrário. Muitas artistas fazem questão de ilustrar os corpos como são, de todos os tipos e formas e, muitas delas, sofreram boicotes por isso, pois é difícil para algumas pessoas verem corpos femininos realistas. Por isso, ao usar a arte como forma de protesto, muitas artistas ajudam que mais mulheres possam aceitar seus corpos verdadeiramente como são.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Histórias em quadrinhos refletem a nossa realidade. É possível afirmar isso a partir do momento que ficou claro seu poder cultural e educacional das publicações. Gibitecas em escolas e bibliotecas públicas mostram a importância e a relevância deste tipo de publicação dentro do campo da educomunicação.

As quadrinistas querem que as mulheres sejam representadas com responsabilidade. E não usar, por exemplo, estupro como recurso para o namorado da vítima virar um super herói. Por isso é muito importante que tenha cada vez mais mulheres criando quadrinhos, fazendo quadrinhos, falando de temas que fazem parte da vida cotidiana, que fazem parte de todos os universos, para exista mais diversidade e discurso e mais representações.

Hoje é possível abordar gênero e masculinidade com o uso de HQs, e tais debates devem ser levados à risca, mas ainda é necessário dialogar de forma mais ampla. Quanto menos mulheres estiverem ocupando espaços de discussões dentro do setor, menos mudanças significativas ocorrerão. É necessário pensar em representatividade, ações afirmativas para a inclusão de mulheres em eventos que movimentam o mercado, visibilidade e interesse em mudar a forma como a mulher é retratada.

Não se trata de censura ou tabu, existem milhares de quadrinhos eróticos, inclusive muitos feito por mulheres, se trata em mostrar corpos verossímeis, se trata em abordar a objetificação da mulher, se trata em colocar a personagem em situações desnecessárias apenas para erotizá-la ou enfraquecê-la.

A indústria que fetichiza mulheres é a mesma que não as valoriza como profissionais. Isso denota o quão problematizada ainda precisa ser essa relação. As mulheres sempre leram quadrinhos, apesar das produções serem, em grande parte, feitas por homens e voltadas ao público masculino, perpetuando um olhar sexista sobre as representações femininas.

De todo o modo, os meios de divulgação dos quadrinhos mudaram. Atualmente existem mais de 115 perfis no instagram de mulheres quadrinistas com certa relevância dentro do seu nicho e público. Muitas delas fazem web ativismo e trazem pautas sobre política, feminismo e situações do dia a dia. Por meio da internet qualquer autora pode publicar os mais variados tipos de assuntos, além de se unirem por meio de coletivos e estarem à frente de eventos que promovem representatividade e resistência.

6. LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 **Mulher Maravilha.** (MARSTON, William Moulton. Disponível em: <<https://gente.ig.com.br/cultura/2017-06-02/mulher-maravilha-cronologia.html>>, Acesso em 15 de Ago. 2020.
- Figura 2 **V de Vingança.** (LLOYD, David. Disponível em <<https://vitralizado.com/page/16/?page=9>>, Acesso em 15 de Mai. 2020.
- Figura 3 **Wimmen's Comix.** (Coletânea <<https://www.fantagraphics.com/products/the-complete-wimmens-comix>>, Acesso em 15 de Mai. 2020
- Figura 4 **Ser Mulher é...** (CAMARGO, Cris. Disponível em: <<https://bit.ly/2RXXRu6g>>, Acesso em 11 de Ago. 2020)
- Figura 5 **Garota Siririca** (Lovelove6. Disponível em: <<https://lovelove6.com>>, Acesso em 2 de Nov. 2020)
- Figura 6 **Domada pelo Sexo.** (ZEFIRO, Carlos. Disponível em: <<http://www.carloszefiro.com/>>, Acesso em 11 de Ago. 2020)
- Figura 7 **Misty** (ROBBINS, Trina. Disponível em: <<http://minasnerds.com.br/2016/11/17/como-as-mulheres-estao-mudando-o-mercado-de-hq/>>, Acesso em 24 de Nov. de 2020
- Figura 8 **Misty** (PORTELA, Watson. Disponível em: <<http://minasnerds.com.br/2016/11/17/como-as-mulheres-estao-mudando-o-mercado-de-hq/>>, Acesso em 24 de Nov. de 2020
- Figura 9 **Mulher Aranha** (MANARA, Milo. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/comicbooks/comments/5adc9c/nsfw_milo_manara_just_gifted_frank_cho_a/>, Acesso em 12 de Ago. 2020)
- Figura 10 **Montagem contraste feminino x masculino** (ARORA, Shreya. Disponível em: <<https://bit.ly/365YDtc>>, Acesso em 12 de Ago. 2020)
- Figura 11 **HQ Sheiloca** (Lovelove6. Disponível em: <<https://lovelove6.com>>, Acesso em 2 de Nov. 2020)

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEAUVOIR, Simone de. **O Segundo Sexo: a experiência vivida**. São Paulo: Nova Fronteira, 2012

CRUZ, Felipe Branco - **Contra o machismo, HQ retrata preconceitos sofridos por quadrinistas mulheres** - Disponível em <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2019/07/14/contra-o-machismo-hq-retrata-preconceitos-sofridos-por-quadrinistas-mulheres.htm> , Acesso 5 de Set. 2020.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao Quadrado as representações femininas nos quadrinhos norte americanos: permanências e ressonâncias**. Brasília: Editora Universidade de Brasília: Finatec, 2007.

CONNELL R.; PEARSE R. **Gênero: Uma perspectiva global - Compreendendo o gênero - da esfera pessoal à política - no mundo contemporâneo**. São Paulo: nVersos, 2015.

GIBI CON - Disponível em <https://butantagibicon.com.br/sobre-o-evento/> Acesso em 15 de Nov. 2020.

GOMES, Fábio de Souza. **Universo Marvel ultrapassa a marca de US\$ 15,3 bilhões na bilheteria mundial**. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/universo-marvel-ultrapassa-a-marca-de-us-153-bilhoes-na-bilheteria-mundial#> , Acesso 5 de Set. 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed.34, 1990

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais: Linguagem, ambiente e redes**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2015.

MESSIAS, Carolina Ito. **Um Panorama da Produção Feminina de Quadrinhos Publicados na Internet no Brasil**. Universidade de São Paulo. Disponível em

<<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-22022019-150556/publico/CarolinaItoMessiasVC.pdf>> Acesso em 12 de Ago. 2020

MARINO, Dani - **Como as mulheres estão mudando o mercado de HQ** - Disponível em <<http://minasnerds.com.br/2016/11/17/como-as-mulheres-estao-mudando-o-mercado-de-hq/>> Acesso em 15 de Nov. 2020.

MARINO, Dani - **O mercado de quadrinhos digitais no Brasil em números** - Disponível em <<http://minasnerds.com.br/2018/03/21/o-mercado-de-quadrinhos-digitais-no-brasil-em-numeros/>> Acesso em 15 de Nov. 2020.

SAIDENVERG, Ivan. **A História dos Quadrinhos no Brasil - Resgate das colunas publicadas entre 17 de agosto e 26 de outubro de 1980 no Jornal de Hoje de Campinas.** Campinas: Marsupial Editora, 2016

PARDINHO, Vinícius. **Cinema e histórias em quadrinhos.** UFSCar, 2005. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/~cinemais/artcinehq.html>> . Acesso em: 22 Ago 2020

PERIFACON - Disponível em: <<https://perifacon.com/>> Acesso em 15 de Nov. 2020.

ROSA, Josimar. **Os Super-Heróis no Cinema: Analisamos todos os 76 filmes de herói DC e Marvel já feitos** - Disponível em <<http://tangerinamecanica.com.br/os-super-herois-no-cinema/>> Acesso em 2 de Nov. 2020.

RIBEIRO P.; BESSA T. **Quadrinistas lutam contra sexismo no universo das HQs.** - Disponível em <<https://zeroufsc.medium.com/quadrinistas-lutam-contr-sexismo-no-universo-das-hqs-976ea3efdd2e>> Acesso em 2 de Nov. 2020.

Secretaria Especial da Cultura. **Quadrinhos movimentam 20 milhões de leitores por mês** - Disponível em <<http://cultura.gov.br/quadrinhos-movimentam-20-milhoes-de-leitores-por-mes/>> Acesso em 5 de Set. 2020.

SIERPINSKI, Nathalia. **Quadrinhos e Educomunicação: do potencial pedagógico das HQs ao seu uso no cotidiano escolar**. Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais4asjornadas/q_e_letramentos/natalia_rosa_sierpinski.pdf> Acesso em 2 de Nov. 2020.

SIERPINSKI, Nathalia. **Do específico ao universal: Mulheres falando sobre temas gerais**. Disponível em <http://minasnerds.com.br/2019/12/18/do-especifico-ao-universal-mulheres-falando-sobre-temas-gerais/>> Acesso em 2 de Nov. 2020.

SRBEK, Wellington. **A origem histórica dos quadrinhos (de hoje)**. UFMG, 1999. Disponível em <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/4211ee202ca92842d8b5334cb7fe6abd.PDF>> Acesso em 12 de Ago de 2020

VELOSO, Lucas Brilhante. **Cultura artística e relações internacionais: reflexões a partir da obra V de Vingança**. Roraima: Editora UFRR, 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Pereiropolis, 2017

VIEIRA, SERGIO - **Avanço Geek** - Reportagem publicada pela Istoé Dinheiro - Disponível em <https://www.istoedinheiro.com.br/avanco-geek/>>, Acesso 5 de Set. 2020.