

**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
CURSO DE JORNALISMO**

**LUIZA TRINDADE RUIZ**

**REPRESENTATIVIDADE FEMININA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

**SÃO PAULO/SP  
2º/2018**

**LUIZA TRINDADE RUIZ**

**REPRESENTATIVIDADE FEMININA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Relatório final do TCC II (Trabalho de Conclusão de Curso) apresentado ao Centro de Comunicação e Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie para avaliação do Curso de Jornalismo, sob a orientação do Sr. Professor Dr. Hugo de Almeida Harris

**SÃO PAULO/SP**

**2º/2018**

**Ressalva**

Este Trabalho de Conclusão de Curso não reflete a opinião da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Seu conteúdo e abordagem são de total responsabilidade de seu autor.

## **Link da peça**

<https://mulheresnashqs.wixsite.com/mulheresnashqs> - data do último upload  
20/10/2018

Dedico este trabalho aos meus pais, Judite e José Luiz, e ao meu namorado, Bernardo, por não me deixarem surtar e por me apoiarem durante todo meu percurso.

“Sonhe. Tenha até pesadelos, se necessário for. Mas sonhe.”

Patrícia Galvão (Pagu)

## **Resumo**

A representatividade feminina é abordada em diversas esferas da sociedade, e a luta da mulher para estar presente em todos os lugares é diária. No meio *nerd/geek* ainda existe uma barreira grande para as mulheres, tanto como representações do feminino, na maioria das vezes objetificadas em HQs, quanto em representatividade dentro das editoras de quadrinhos. O objetivo dessa matéria hipermédia é entender o contexto que levou as mulheres a serem representadas como são nas histórias, o porquê da dificuldade de entrar nesse mercado, e qual a opinião das quadrinistas e consumidoras desses produtos, tomando como base os trabalhos de Selma Regina Oliveira, Dan Mazur e Alexander Danner, escritores que colocaram a história dos quadrinhos em obras literárias, Jay e Patty Baker, documentaristas, além de Marshall McLuhan e Steven Johnson, estudiosos da mídia que colaboraram para a construção do jornalismo online.

**Palavras-chaves:** Jornalismo online, HQ, Representatividade feminina, Geek.

## **Abstract**

The female representativeness is a subject discussed in many aspects of modern society, and the struggle of women to be represented in every place is an everyday battle. Inside nerd/geek culture, there is still a huge barrier for women, as representations of the feminine, most times objectified on comics, and also as representativeness inside comic publishers. The objective of this paper is to understand the historical context which led women to be represented as they are, why is it so hard to enter this Market, and also the opinion of comic book writers and readers of this kind of product. I studied works from Selma Regina Oliveira, Dan Mazur and Alexander Danner, writers whose books tell the story of the comic books since the beginning, Jay and Patty Baker, documentarians, besides Marshall McLuhan and Steven Johnson, masters of media who collaborated for the construction online journalism.

**Keywords:** Online journalism, Comics, Female representativeness, Geek.



## Sumário

<b>Introdução.....</b>	<b>10</b>
<b>1. Referencial Teórico.....</b>	<b>11</b>
1.1 A representatividade da mulher nas histórias em quadrinhos.....	12
1.2 Grande Reportagem.....	14
1.3 Hipermídia.....	15
<b>2. Desenvolvimento da Peça.....</b>	<b>17</b>
2.1 Memorial do Desenvolvimento do Produto.....	17
2.2 Layout.....	19
<b>Considerações Finais.....</b>	<b>20</b>
<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>22</b>
<b>Apêndices.....</b>	<b>24</b>

## INTRODUÇÃO

O objetivo deste projeto foi criar, através de uma narrativa hipermídia, um produto que mostrasse percepções de representatividade feminina nas histórias em quadrinhos.

A indústria das histórias em quadrinhos teve grande desenvolvimento com a entrada de revistas de super-heróis, personagens que eram majoritariamente masculinos. Apesar dos mascarados venderem mais, personagens femininas apareceram e foram reconhecidas como possíveis concorrentes diretas aos preferidos das editoras. Antes da chegada das heroínas, entre as décadas de 1930 e 1940, segundo Oliveira (2007), a mulher era retratada em seu cotidiano, que ainda era em grande parte da sociedade o papel de dona de casa.

Brenda Starr, Phantom Lady, Sheena, Miss Fury, Jessica Jones, e a mais conhecida, Mulher-Maravilha, fizeram sucesso entre o público masculino e feminino, que já era grande consumidor de HQs na época. O surgimento de mulheres heroínas parecia um avanço, mas na realidade as personagens eram utilizadas essencialmente como objetos extremamente sexualizados. Capas chamativas traziam (e ainda trazem) seios a mostra e as mulheres sempre seminuas, já que seus uniformes costumam ser *lingeries* minúsculas, em oposição às enormes armaduras dos heróis.

Apesar de serem, aparentemente, donas de suas próprias histórias, outro ponto perceptível é o de vitimização. Há ainda em muitos arcos narrativos de grandes personagens a necessidade de mostrar a mulher fragilizada, que deve ser salva pelo “mocinho”, sempre no masculino. Exemplos podem ser vistos inclusive nos cinemas, como o filme “Mulher Maravilha” (2017) no qual Diana, a protagonista, apesar de ser uma guerreira só chega ao fim do dia por ter sido salva por seu par romântico, Trevor.

A discussão envolve o machismo dentro das editoras, a ainda restrita presença de roteiristas e ilustradoras mulheres em grandes empresas de quadrinhos, e a adequação das histórias ao momento atual da vida em sociedade. Sendo assim, como uma narrativa hipermídia produzida para a internet pode discutir a questão da representatividade da mulher nas histórias em quadrinhos?

Tendo em vista responder este questionamento, foi feita a análise de histórias em quadrinhos, livros e documentários que falam das HQs desde seu início, para a partir das pesquisas entender os problemas recorrentes na representatividade feminina nas HQs, e entender porquê os estereótipos femininos persistem. A análise mais aprofundada foi a de HQs da Mulher Maravilha, que além das histórias próprias, sempre aparece nas bibliografias<sup>1</sup> sobre o assunto.

É jornalisticamente importante entender o papel da mulher na cultura de massa, já que é um reflexo da sociedade atual. A discussão sobre HQs e o universo *nerd* como um todo ainda gira em torno do machismo e da objetificação da mulher. Como consumidora desse conteúdo, vejo que o feminismo ainda procura seu espaço entre os que desenham as figuras femininas (em grande parte, homens) e também nas representações pouco racionais do feminino.

O método utilizado para a parte teórica do trabalho foi o indutivo, ou seja, através de pesquisas e da análise das HQs da Mulher Maravilha (1942 – 2017). A bibliografia básica utilizada como referência para a pesquisa foi composta por: “Quadrinhos – História Moderna de Uma Arte Global”, Dan Mazur & Alexander Danner; “Superdeuses”, Grant Morrison; “Mulher ao Quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos – permanências e ressonâncias (1895 – 1990)”, Selma Oliveira; “Má Feminista”, Roxane Gay.

A reportagem foi concretizada a partir de entrevistas com mulheres envolvidas com o universo *nerd/geek*. Foram entrevistadas Mônica Sousa (diretora executiva da Maurício de Sousa Produções), Isabelle Felix (jornalista e colaboradora do site “Garotas Geeks”), Heloísa D’Ângelo (jornalista e cartunista), Trina Robbins (quadrinista, ilustradora e pesquisadora), Carol Ito (jornalista e quadrinista), Anne-Charlotte Gauthier (ilustradora e quadrinista), Aline Zouvi (quadrinista e cartunista), e Daniela Marino (jornalista e colaboradora do site “Minas Nerds”).

## 1. REFERENCIAL TEÓRICO

---

<sup>1</sup> Bibliografia especificada na metodologia

## 1.1 A representatividade da mulher nas histórias em quadrinhos

Danner e Mazur (2014), citam que durante a grande depressão na década de 1930, as histórias em quadrinhos (HQs) se tornaram populares, em especial entre as crianças americanas. A entrada de *Superman* na DC Comics em 1938 alavancou a onda de quadrinhos de super-heróis, que cresceria ainda mais durante as duas grandes guerras, nas quais as histórias de heróis eram inclusive enviadas aos soldados dos Estados Unidos.

Ainda em *Quadrinhos: História Moderna de Uma Arte Global*, é mostrado o período da Segunda Guerra Mundial que fez com que muitas mulheres entrassem no mercado de trabalho com funções antes consideradas apenas masculinas, o que gerou reflexos também nas HQs, que incluíram no *hall* de heróis sua primeira heroína com expressão: Mulher-Maravilha, criada por William Moulton Marston em 1941. Declaradamente feminista, Marston inicia a Amazona nos quadrinhos com a seguinte frase:

Finalmente, em um mundo dominado pelo ódio e pela guerra dos homens, surge uma mulher para quem os problemas e proezas masculinas são meras brincadeiras de criança – uma mulher cuja identidade é desconhecida de todos, mas cujos feitos sensacionais são excepcionais em um mundo em rápida transformação (MARSTON, 1941, p.64)

Anos depois, poucas mudanças foram feitas em relação à representação da Mulher-Maravilha como mulher, segundo Oliveira (2007), deixando a personagem ultrapassada em questão de representatividade feminina. Sua imagem passou a ser criticada por leitoras, que acusavam a DC Comics de sexualizar excessivamente a amazona, assim como ainda criticam as diversas personagens femininas apresentadas nos quadrinhos até hoje.

[...] essas mesmas protagonistas estão, quase sempre, disputando a afeição ou o desejo do herói, ou seja, inúmeros enredos de hqs trazem triângulos amorosos em sua estrutura dramática. Em muitas histórias, este é o tipo de *storyline*: vilão pretende conquistar o mundo, rapta a mocinha para chantagear o herói, que é ajudado pela parceira do vilão que, ao tentar seduzi-lo, se apaixona perdidamente; ou ainda, mocinha

ama o herói que é seduzido pela bela vilã que pretende manipulá-lo, porém, ao final da trama, esta se percebe irremediavelmente apaixonada por ele. (OLIVEIRA, 2007, p. 14)

Com a luta feminista em suas várias vertentes ganhando mais espaço durante o século XX, apesar das poucas mudanças observadas nas heroínas, há mais espaço para discussão, além da percepção de que meninas e mulheres também consomem quadrinhos e conteúdos relacionados a eles. Segundo Oliveira (2003), “em meio a tantos movimentos, o feminismo reestruturou-se e retomou suas reivindicações pela igualdade de direitos”, e foi nessa época que começaram a aparecer publicações voltadas ao público feminino.

Uma das grandes críticas do machismo no universo das HQs é Trina Robbins. Artista e pesquisadora na área de quadrinhos, Robbins começou a escrever e desenhar tirinhas para o *The East Village Other* na década de 1960. Durante entrevista para o documentário *Superheroes: A Never-Ending Battle*<sup>2</sup>, a artista ressalta que o papel da mulher foi sempre secundário, as personagens eram (e continuam sendo) utilizadas com o intuito de serem apenas as namoradas, frágeis, chegam a ser irritantes e estão sempre pedindo desesperadamente por socorro.

Nos anos 40, em muitos quadrinhos, o papel da mulher era de ser a namorada que: ou era uma chata, ou se metia em encrenca e tinha que ser resgatada, e nesse caso, também era uma chata. A Lois Lane caía da janela e o *Superman* ia lá e a salvava. Eram apenas as namoradas do super-herói. (*Superheroes: A Never-Ending Battle*, 2013)

Parte da crítica de Trina Robbins é reforçada com o argumento de que, em geral, as personagens femininas são relacionadas a “garota”, exemplos disso são *Superman* e *Supergirl*, *Bulletman* e *Bulletgirl*, duplas que trazem o homem como figura central e a mulher, tratada como menina, é apenas um *sidekick* que obedece a ordens.

---

<sup>2</sup> Documentário em três capítulos dirigido por Michael Kantor, produzido em 2013. Aborda a história das HQs americanas desde as revistas *pulp* até os filmes de *Hollywood*.

As histórias em quadrinhos são reflexo da sociedade e da época em que são feitas. Assim foi criado o Capitão América, representação dos EUA na Segunda Guerra Mundial, o Pantera Negra na década de 1960, quando os Panteras Negras lutavam contra a segregação e, como dito anteriormente, a Mulher-Maravilha na década de 1940 seguindo o fluxo feminino no mercado de trabalho (MAZUR; DANNER, 2014). Isso mostra que a representação atual da mulher na sociedade, com heroínas como a própria Amazona em trajes minúsculos, além de outras figuras como a Poderosa, também da *DC Comics*, e seu decote e sexualização sem precedentes, ainda é extremamente objetificada.

## 1.2 Grande Reportagem

A grande reportagem passou a existir dada a necessidade de maior aprofundamento de fatos noticiados, o que ocorreu por volta dos anos 1920. Era o início da Primeira Guerra Mundial, um momento histórico inédito que exigiu da imprensa da época algo mais do que a simples notícia, o *hard news*. As grandes reportagens, então, pretendiam ser mais didáticas sobre os acontecimentos ao invés de ficar apenas na superfície.

Segundo Campos (2004), foi o *New Journalism* que possibilitou o surgimento de nomes reconhecidos, como Tom Wolfe, Gay Talese e Gabriel García Márquez, por exemplo. Estes autores acabaram criando uma nova forma de fazer grandes reportagens, desenvolvendo o jornalismo literário. Muitos de seus trabalhos se transformaram em livros publicados e aclamados até hoje.

Utilizando os recursos do telégrafo, as agências de notícia, já em plena atividade, tratam de produzir matérias mais "interpretativas", mais contextualizadas, mais detalhadas, através de seus correspondentes na Europa. Toda a imprensa norte-americana passa a observar esses critérios de aprofundamento. Surge, nesse contexto, em 1923, a revista *Time*, toda ela voltada para o novo modo de fazer jornalismo, sempre buscando uma compreensão mais profunda da realidade (CAMPOS, 2004, web)

No Brasil, ainda segundo Campos (2004), esta nova forma de fazer jornalismo demorou um pouco mais para chegar, mas quando chegou, abriu portas para revistas, reportagens e jornalistas que marcariam a história do país para sempre. Uma das mais icônicas, a revista "O Cruzeiro" teve sua primeira edição em

novembro de 1928, nascida como uma revista semanal ilustrada do conglomerado de comunicação de Assis Chateaubriand, os Diários Associados.

“O Cruzeiro” inovou não apenas na forma de fazer jornalismo, mas também em como vender o conteúdo. As revistas bem diagramadas, coloridas e com capas provocantes chamavam a atenção nas bancas, mas a inovação maior foi o amplo uso da fotografia, inclusive, creditada aos fotógrafos.

As grandes reportagens amplamente ilustradas por fotografias se tornaram uma marca registrada da revista, já em 1930, quando passou a publicar as primeiras fotos aéreas estampadas em folhas duplas. A valorização da linguagem fotográfica introduziu um novo conceito de editoração que rompia com as fórmulas que usavam o discurso verbal como principal fonte de informação (OLIVEIRA, 2011, p.4)

A revista “Realidade” também deu muito espaço às grandes reportagens, mesmo ficando apenas dez anos em circulação (1966-1976). Para Moraes e Ijuim (2009), Realidade “chegava com a proposta de tratar de uma soma variada de assuntos de uma forma aprofundada e através de perspectivas diferenciadas”, e se destacou entre outras mídias da época por trazer novas formas de ver o design, a imagem e o uso da palavra.

A revista Realidade foi então o produto de uma época. Um momento histórico em que o país aliava forças conservadoras e revolucionárias. Estava sob um regime ditatorial, que progressivamente se agravava, e ao mesmo tempo, apresentava tendências desenvolvimentistas, bem como buscava uma afirmação da identidade nacional. Este contexto foi determinante tanto para a proposta que motivou a produção da revista, quanto para o seu fim, com a implantação da censura. (MORAES; IJUIM, 2009, web)

### 1.3 Hipermídia

Em “Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem”, Marshall McLuhan, grande estudioso da teoria de mídia, escreveu dois capítulos em específico que são de grande importância para este trabalho: *O Meio é a Mensagem*, e *Meios Quentes e Frios*. McLuhan (1969) entende que o meio pelo qual se transmite uma mensagem, faz parte de seu conteúdo.

“O meio é a mensagem”, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas. O conteúdo ou usos desses meios são tão diversos quanto ineficazes na estruturação da forma das associações humanas. Na verdade não deixa de ser bastante típico que o “conteúdo” de qualquer meio nos cegue para a natureza desse mesmo meio. Somente hoje as indústrias se tornaram conscientes das diversas espécies de negócios em que estão mergulhadas. A IBM só começou a navegar com boa visibilidade depois que descobriu que não estava no ramo da produção de máquinas e equipamentos para escritórios e sim no de processamento da informação. (MCLUHAN, 1969, p. 22.)

A hipermídia abre portas para que uma mensagem seja passada de diversas formas ao mesmo tempo, e, se usada corretamente, as diversas formas agregam umas às outras, criando um conteúdo mais completo e complexo. Essa forma de produzir conteúdo faz com que o jornalismo possa utilizar múltiplas ferramentas para transmitir algo.

Mesmo que a internet possa ser considerada um meio quente, que segundo McLuhan “prolonga um único de nossos sentidos e em alta definição”, ela também permite a interação, o que proporciona ao leitor escolher a ordem em que lê as informações dispostas, e/ou qual dos produtos de mídia ali contidos ele prefere consumir.

Outro grande estudioso da hipermídia, Steven Johnson compara em seu livro *Cultura da Interface* (2001) o “surf” nos canais de televisão, e na *web*. Com a chegada da banda larga, muitas comparações foram feitas entre ambos os meios de comunicação, mas as diferenças são bem amplas.

Mas mover-se através de um espaço de hipertexto, acompanhando links associativos, é uma atividade intensamente concentrada. O surfe de canais só tem a ver com a excitação das superfícies. O surfe na Web tem a ver com profundidade, com vontade de saber mais. Porém, quando não se consegue perceber essa distinção, quando se imagina que o mouse é o primo pobre do controle remoto, então, é claro, não se vai criar documentos que explorem plenamente o poder do hipertexto. (JOHNSON, 2001, p. 122)

Johnson previa os links como uma grande reforma na comunicação, interligando informações, mas acredita ter virado apenas um “elemento de estilo”, em suas



palavras. Para que isso não ocorra é necessário cuidado ao adicionar informações através de hiperlinks, é preciso entender sua real necessidade de pertencer em determinado lugar da página para que não vire apenas estilo.

## 2. DESENVOLVIMENTO DA PEÇA

### 2.1 Memorial do Desenvolvimento do Produto

A peça foi realizada aos moldes de sites como o *Minas Nerds*, *Garotas Geeks*, *Lady's Comics*, *Jovem Nerd*, *Omelete*, entre outros portais *geeks*. Nesses sites é possível encontrar matérias que se completam com conteúdos além do texto, como vídeos, *podcasts* e imagens. O design remete aos quadrinhos das décadas de 1950, além das obras de Roy Lichtenstein. As ilustrações são significativas dentro do tema de cada capítulo apresentado, e o modelo escolhido aceita tipografias diferentes do convencional, além de cores vivas e animações.

A inspiração para a produção da reportagem envolve o conteúdo das matérias hipermédia do site VOX, como *Why Bill Gates is Worried*, que usa do *podcast* e das entrevistas por escrito, e *Why The Marvel Universe Feels Empty*, que usa um vídeo explicativo para contar uma história. Quanto ao texto as inspirações vêm de diversas fontes do jornalismo literário, como “Eu Estive na Guerra”, de José Hamilton Ribeiro para a Revista Realidade (1986), “Frank Sinatra Está Resfriado”, de Gay Talese (1966) e até mesmo “À Procura da Marquinha Perfeita”, de Roberto Kaz para a Piauí em novembro de 2016. As diferentes referências citadas têm temas e estilos muito diferentes, que misturados podem contar uma história de uma nova forma.

Há também inspirações para a linguagem a ser utilizada que provém de outras mídias, como é o caso do documentário produzido por Jay e Patty Baker, *Superheroes: A Never-Ending Battle* (2013). Nele, as entrevistas são ligadas umas às outras de forma cronológica, iniciando com a criação de *Superman*, voltando ao passado das revistas *pulp*, até chegar na explosão dos filmes de herói em *Hollywood*. Há imagens dos quadrinhos, músicas épicas e muita cor mesclados com fotos históricas de fatos reais que aconteciam durante o lançamento das HQs. O objetivo é utilizar essas características (as que forem

possíveis e adaptáveis) como base para falar sobre a representatividade feminina.

O trabalho jornalístico envolvido de pesquisas históricas sobre as HQs – tendo como objeto maior de estudo a personagem Mulher-Maravilha, da *DC Comics* – além das entrevistas, parte essencial da reportagem.

A fonte principal relacionada às mulheres nos quadrinhos foi o livro de Selma Regina Nunes Oliveira, *Mulher ao Quadrado – As Representações Femininas nos Quadrinhos Norte-Americanos: Permanências e Ressonâncias (1895-1990)*, que inspirou a produção deste trabalho. Doutora em História pela Universidade de Brasília, mestre em Comunicação também pela UnB, especialista em didática, graduada em Comunicação (habilitação em Publicidade e Propaganda, Rádio e Cinema), Oliveira leciona a disciplina de introdução às Histórias em Quadrinhos e é pesquisadora na área.

O livro de Selma Oliveira é o produto de seu mestrado, e de 100 anos de histórias em quadrinhos, além da inclusão de análise de outros textos – desde a bíblia até textos atuais – explicita as situações pelas quais a representatividade feminina passou ao longo dos anos e das mudanças na sociedade.

A mulher dá a vida e ao mesmo tempo conduz à morte. Quem foi responsável pela queda do homem? Quem deixou que os males se espalhassem pelo mundo? Tanto faz se ela foi Eva ou Pandora, pois quem causou a expulsão do homem do paraíso foi, de qualquer modo, a mulher. Sua curiosidade impertinente infantil o arrastou para o pecado e o infortúnio, e isso justifica sua submissão ao homem. Ela lhe custou a ausência divina e lhe deve por isso. (OLIVEIRA, 2007, p. 68)

Outras fontes foram Trina Robbins, cartunista, pesquisadora e ativista conhecida pela criação de personagens como *Misty*, além de ter no currículo ilustrações da Mulher-Maravilha. Robbins participou do movimento *Comix*, publicadora underground na qual escreveu o aclamado “It Ain’t Me, Babe”. Sua experiência de 60 anos no mercado de histórias em quadrinhos foi essencial para o desenvolvimento da reportagem.

Também foi de grande importância a entrevista com Mônica Sousa, inspiração para a Mônica da *Turma da Mônica*, que hoje trabalha como diretora executiva na empresa. Os quadrinhos da Mônica formaram gerações de leitores no Brasil,

e continuam formando, e a imagem de destaque na turma é a de uma menina. Com o passar dos anos, segundo Mônica, surgiu a necessidade de adequação, e assim começaram a ser criados personagens carregados de representatividade, como cadeirantes, deficientes físicos, visuais, etc.

Outro encontro importante aconteceu durante a discussão na Ugra Press, em que Carol Ito (jornalista e quadrinista), Anne-Charlotte Gauthier (ilustradora e quadrinista) e Aline Zouvi (quadrinista e cartunista) debateram temas sobre representatividade feminina e LGBT, além dos caminhos que as mulheres têm tomado para conseguir ser publicadas e lidas.

As entrevistas foram mistas, a maioria gravada em áudio para a formação de um *podcast*. A discussão na Ugra foi gravada em vídeo, criando uma minissérie de vídeos com os temas principais abordados durante a discussão.

## 2.2 Layout

As entrevistas, fotos, vídeos, *podcasts* e diagramações foram feitos por mim, com a contribuição do *designer* Bernardo Vieira, que participou na parte gráfica, em especial na criação das ilustrações de personagens para a página.

Optei por cores fortes, ligadas aos quadrinhos clássicos, mas também ao destaque à cor roxa, relacionada comumente ao feminismo. A opção pela mudança de cores nos diferentes tópicos/temas foi pensada para tornar a leitura mais leve, além da quebra de textos e fundos diferentes, as galerias de imagens, a linha do tempo da Mulher-Maravilha, os vídeos e os áudios.

A matéria completa se encontra já no início do site, sendo possível ter acesso a conteúdos extras no menu, como todos os vídeos gravados na Ugra, as entrevistas na íntegra, além de uma aba de “sobre”, que explica ao leitor um pouco mais sobre o trabalho.

## Considerações Finais

Apesar do tema ser muito importante e relevante para mim como consumidora de quadrinhos, começar a dar corpo ao meu projeto foi um grande desafio a ser enfrentado.

Acredito que por gostar (e me incomodar) com tantas coisas vistas nas histórias em quadrinhos e seus derivados, foi muito difícil conseguir escolher e dar o pontapé inicial, decidir exatamente como eu queria mostrar aquela visão, e que visão era aquela.

Voltando à minha pergunta-problema, creio que uma narrativa hipermídia consegue discutir os problemas da representatividade feminina nas HQs, especialmente por conectar diferentes mídias que podem mostrar diferentes pontos de vista.

Passei por vários estágios com meu trabalho, que se iniciou como ideia de documentário, que passou por minissérie, virou revista, grande reportagem, e por fim uma grande reportagem para a internet. Aline Zouvi, em entrevista na Ugra Press, comentou algo que foi essencial para que eu levasse meu trabalho adiante, quando falou sobre ninguém nunca estar satisfeito com seu próprio traço, mas se você não continuar desenhando, aos 70 anos vai continuar achando tudo que faz horrível.

Graças a minha pesquisa, conheci fatos históricos muito ricos sobre as HQs, como elas influenciaram os soldados americanos, como elas começaram a ser feitas para leitoras mulheres, entre tantas outras informações que não são conhecidas por todos. Também percebi que eu faço parte do grupo de leitoras que eu mesma cito no texto, as que cresceram lendo gibis do Maurício de Sousa, mas depois disso não encontraram mais um conteúdo que fosse voltado para elas. Eu não me senti mais público-alvo, não me senti representada, por muitos anos.

Conversando com quem luta muito pra colocar seu produto no mercado hoje em dia, em especial no mercado brasileiro, percebi como é difícil o mercado editorial, o mercado de HQs, e em especial o jornalismo em quadrinhos, que não foi muito citado em meu trabalho, mas que também é muito consumido por mim, e me

entristece saber o trabalho e empenho que é colocado nesse tipo de material, e a pouca receptividade de quem o compra.

Minhas fontes foram muito variadas, Trina Robbins completou 80 anos em agosto deste ano, e Helô D'Ângelo tem 23 anos. É visível que a idade é indiferente: as mulheres sentem as mesmas dificuldades de se verem representadas nos quadrinhos, e os de super-heróis, os mais vendidos e aclamados, são os que as mulheres menos querem ler, porque visualmente são os mais irrealis quanto à condição feminina.

Enxerguei como o machismo está enraizado na cultura de massa, na cultura pop, e isso é bem agressivo na cultura *geek*. Até mesmo personagens femininas que eu gostava e acompanhava, ganharam um novo olhar pessoal após as pesquisas, quando percebi as reais intenções de muitas delas estarem ali.

Meu objetivo é, muito em breve, construir um site com essa temática, e ajudar a divulgar o trabalho das artistas de HQs independentes brasileiras e estrangeiras, e em especial exaltar o jornalismo em quadrinhos, que ainda é considerado menor perante as outras formas de fazer jornalismo.

Foi engrandecedor como jornalista ter acesso a fontes que não imaginei que se disporiam a trocar algumas palavras comigo para meu trabalho, como Trina Robbins (por sua idade e por morar em São Francisco), e a própria Mônica Sousa, um ícone das histórias e da Maurício de Sousa Produções como um todo. Além disso, todas as artistas independentes e jornalistas que falaram comigo me deram muito apoio para seguir com o meu tema, e todas frisaram a importância de falar sobre a representatividade feminina nas histórias em quadrinhos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AURIEMA, Bruno. **O Machismo nos Quadrinhos**. 2015. Disponível em: <<http://amplifiquese.com.br/o-sexismo-nos-quadrinhos/>>. Acesso em: 21 set. 2017.

BORGES, Gabriela. **Enquadrando as Mina**. 2015. Disponível em: <<http://revistatrip.uol.com.br/tpm/quadrinhos-machistas-e-feministas>>. Acesso em: 21 set. 2017.

CAMPOS, Pedro Celso. **A entrevista no Jornalismo Literário Avançado**. 2004. Disponível em: <<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos/da060120042p.htm>>. Acesso em: 22 abr. 2018.

HOWARD, Sheena C.; II, Ronald L. Jackson. **Black Comics: politics of Race and representation**. Eua: Bloomsbury Academic, 2013. 224 p.

HQ EDIÇÃO Especial. Direção de Angelo Defanti. S.i.: HBO, 2014. Son., color.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: Como o Computador Transforma Nossa Maneira de Criar e Comunicar**. São Paulo: Zahar, 2001. Disponível em: <<http://www.niETT.unirio.br/public/upload/ff79006eb77a377f5a7500dc5e672255.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2018.

MARSTON, William Moulton. **ALL-STAR COMICS: Introducing Wonder-Woman**. EUA: DC Comics, v. 57, n. 8, dez. 1941. Bimestral. Disponível em: <<http://readcomiconline.to/Comic/All-Star-Comics/Issue-8?id=6949&readType=0#64>>. Acesso em: 21 set. 2017.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: História Moderna de Uma Arte Global**. São Paulo: Martins Fontes, 2014. 319 p.

MCLUHAN, Marshall. O Meio É A Mensagem. In: MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem**. 17. ed. São Paulo: Cultrix, 1969. Cap. 1, p. 22.

MORAES, Vaniucha de; IJUIM, Jorge Kanehide. O Jornalismo Literário de Realidade (1966-1968). **Revista Pj:br: Jornalismo Brasileiro**, São Paulo, v. 12, n. 12, p.1-13, nov. 2009. Semestral. Disponível em: <[http://www2.eca.usp.br/pjbr/arquivos/artigos12\\_d.htm](http://www2.eca.usp.br/pjbr/arquivos/artigos12_d.htm)>. Acesso em: 22 abr. 2018.

NOGUEIRA, Natânia. **Mulheres leem HQs tanto (ou mais) que os homens**. 2017. Disponível em: <<http://ladyscomics.com.br/mulheres-leem-hqs-tanto-ou-mais-que-os-homens>>. Acesso em: 21 set. 2017.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao Quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos - permanências e ressonâncias (1895-1990)**. Brasília: Unb, 2007. 232 p.

SUPERHEROES: A Never-Ending Battle. Produção de Jay e Patty Baker. Intérpretes: Liev Schreiber, Stan Lee, Trina Robbins. [s.i]: Pbs, 2013. (180 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <<https://www.netflix.com/watch/80003914?trackId=14170032&tctx=1,1,e826b043-3028-4c19-8c7c-6489c40e7f86-12105787>>. Acesso em: 23 out. 2017.

SUPER-HEROÍNA mais importante dos quadrinhos, Mulher Maravilha completa 75 anos. S.i.: Globo News, 2016. Son., color. Disponível em: <<http://g1.globo.com/globo-news/jornal-globo-news/videos/v/super-heroina-mais-importante-dos-quadrinhos-mulher-maravilha-completa-75-anos/5527619/>>. Acesso em: 21 set. 2017.

## Apêndice I – Autorizações de uso de imagem



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
CURSO DE JORNALISMO

### AUTORIZAÇÃO PARA CESSÃO DE USO DE IMAGEM E/OU ÁUDIO

Eu, ALINE DE ALVARENGA ZOUVI, portador do  
RG Nº 36599709-2 e CPF Nº 37887540879,  
autorizo, prévia e expressamente, o uso de minha imagem (foto e/ou vídeo) e/ou voz, bem como cedo os  
seus efeitos patrimoniais, nos termos do artigo 11 do Código Civil, para o **Instituto Presbiteriano  
Mackenzie** e para a **Universidade Presbiteriana Mackenzie**, sem qualquer custo, por tempo  
indeterminado, para utilização – sem fins lucrativos – em arquivos físicos e online, seja para consultas  
acadêmicas ou reproduções; em publicações experimentais acadêmicas, sejam elas eletrônicas ou  
impressas, desde que respeitem a finalidade educacional do trabalho para o qual assino esta autorização.

Para que surta os efeitos legais e estando de pleno acordo com esta autorização, firmo a presente,  
juntamente com duas testemunhas.

São Paulo, 22 de 09 de 2018.

Aline A. Zouvi

Cedente

\_\_\_\_\_  
Pai ou responsável (se for o caso)

Testemunhas:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



## Apêndice II – Autorizações de uso de imagem



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
CURSO DE JORNALISMO

### AUTORIZAÇÃO PARA CESSÃO DE USO DE IMAGEM E/OU ÁUDIO

Eu, Carolina Ste Messias, portador do  
RG Nº 48854349-6 e CPF Nº 405232388-27,  
autorizo, prévia e expressamente, o uso de minha imagem (foto e/ou vídeo) e/ou voz, bem como cedo os  
seus efeitos patrimoniais, nos termos do artigo 11 do Código Civil, para o **Instituto Presbiteriano  
Mackenzie** e para a **Universidade Presbiteriana Mackenzie**, sem qualquer custo, por tempo  
indeterminado, para utilização – sem fins lucrativos – em arquivos físicos e online, seja para consultas  
acadêmicas ou reproduções; em publicações experimentais acadêmicas, sejam elas eletrônicas ou  
impressas, desde que respeitem a finalidade educacional do trabalho para o qual assino esta autorização.

Para que surta os efeitos legais e estando de pleno acordo com esta autorização, firmo a presente,  
juntamente com duas testemunhas.

São Paulo, 22 de Setembro de 2018.

Carolina Ste Messias  
Cedente

\_\_\_\_\_  
Pai ou responsável (se for o caso)

Testemunhas:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Apêndice III – Autorizações de uso de imagem



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
CURSO DE JORNALISMO

#### AUTORIZAÇÃO PARA CESSÃO DE USO DE IMAGEM E/OU ÁUDIO

Eu, GAVIÃO ANNE-CHARLOTTE, portador do  
RG N° 090367804744 e CPF N° \_\_\_\_\_,  
autorizo, prévia e expressamente, o uso de minha imagem (foto e/ou vídeo) e/ou voz, bem como cedo os  
seus efeitos patrimoniais, nos termos do artigo 11 do Código Civil, para o **Instituto Presbiteriano  
Mackenzie** e para a **Universidade Presbiteriana Mackenzie**, sem qualquer custo, por tempo  
indeterminado, para utilização – sem fins lucrativos – em arquivos físicos e online, seja para consultas  
acadêmicas ou reproduções; em publicações experimentais acadêmicas, sejam elas eletrônicas ou  
impressas, desde que respeitem a finalidade educacional do trabalho para o qual assino esta autorização.

Para que surta os efeitos legais e estando de pleno acordo com esta autorização, firmo a presente,  
juntamente com duas testemunhas.

São Paulo, 22 de Sep de 2018.

  
\_\_\_\_\_  
Cedente

\_\_\_\_\_  
Pai ou responsável (se for o caso)

Testemunhas:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_