

SEGUINDO OS PASSOS

Inspirando a participação feminina nas HQ's





CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES

ALICE RAMOS LOBO

SEGUINDO OS PASSOS:
inspirando a participação feminina nas HQ's

Recife, 2024

ALICE RAMOS LOBO

SEGUINDO OS PASSOS:
inspirando a participação feminina nas HQ's

Trabalho de conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Licenciatura em Artes Visuais da
Universidade Federal de Pernambuco como
requisito parcial para a obtenção do título de
licenciando em Artes Visuais

Orientador: Eduardo Romero Lopes Barbosa

Recife, 2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Lobo, Alice Ramos.

Seguindo os passos: inspirando a participação feminina nas HQs / Alice Ramos Lobo. - Recife, 2024.
48 p. : il.

Orientador(a): Eduardo Romero Barbosa

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Artes Visuais - Licenciatura, 2024.
Inclui referências.

1. Artes Visuais. 2. Quadrinhos. 3. Representação. 4. Mulheres quadrinistas.
5. Comic. I. Barbosa, Eduardo Romero. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

ALICE RAMOS LOBO

**SEGUINDO OS PASSOS:
inspirando a participação feminina nas HQs**

Trabalho de conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Licenciatura em Artes Visuais da
Universidade Federal de Pernambuco como
requisito parcial para a obtenção do título de
licenciando em Artes Visuais

Aprovado em: 22/10/2024

BANCA EXAMINADORA

Prof. Eduardo Romero Lopes Barbosa (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Jeanine Toledo (Orientadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Wilson Roberto Chiarelli Júnior (Orientador Externo)
Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco

RESUMO

Essa pesquisa tem como objetivo incentivar mais mulheres a criarem suas próprias narrativas de quadrinhos ocupando mais esse espaço criativo que é bastante ocupado por vozes masculinas. Ela tem como resultado a criação da HQ “Seguindo os passos” desenvolvida por uma estudante de Artes Visuais da UFPE que busca inspirar a participação feminina nesse campo. Além disso, essa comic aprofunda em temas como a lacuna de representação e a hipersexualização das personagens femininas nos quadrinhos, os desafios enfrentados por mulheres quadrinistas de Recife e também quais passos podem ser tomados para produzir um quadrinho autoral.

Palavras-chave: quadrinhos; representação; mulheres quadrinistas; comic; personagens femininas; Artes Visuais.

ABSTRACT

This research aims to encourage more women to create their own comic book narratives, occupying more of this creative space that is largely occupied by male voices. It resulted in the creation of the comic “Following the footsteps” developed by an Visual Arts student at UFPE who seeks to inspire female participation in this field. Furthermore, this comic delves into topics such as the representation gap and the hypersexualization of female characters in comics, the challenges faced by female comic artists in Recife and also what steps can be taken to produce an authorial comic.

Keywords: comic book; representation; female comic artists; comic; female characters; Visual Arts.

SUMÁRIO

Introdução

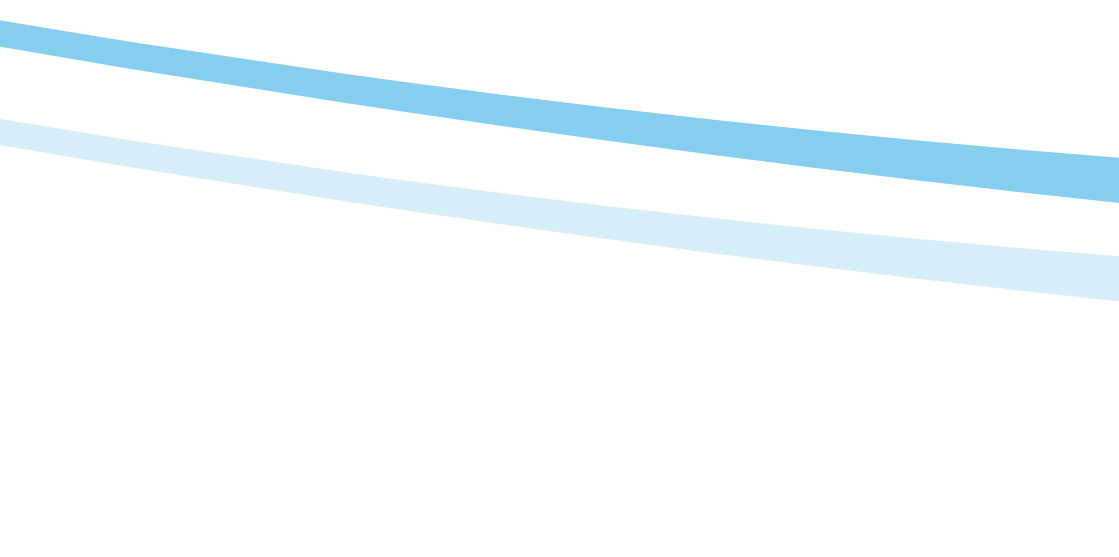
- Capítulo 1: Mulheres, representação e afastamento

- Capítulo 2: Conversas e desafios

- Capítulo 3: Passo a passo para criar

Considerações Finais

Referências



INTRODUÇÃO

A área artística de produção de quadrinhos sempre foi muito ocupada por homens, tanto no roteiro das narrativas quanto no desenho. Com isso vem uma série de questões como o machismo e a hiper sexualização de personagens femininas.

Diante disso, se tem uma necessidade de ter mais incentivo para mulheres poderem desenvolver seus próprios quadrinhos. É importante que elas ocupem mais esse universo nerd, trazendo diferentes representações de personagens femininas e pontos de vista.





Para incentivar essa produção, essa pesquisa foi estruturada em formato de quadrinho, em que cada capítulo da narrativa vai explorar algum aspecto sobre as mulheres nos quadrinhos.

Desde o desenvolvimento da primeira heroína e como a visão masculina vem influenciando como as mulheres são desenhadas e escritas nas HQs. Aos desafios enfrentados por mulheres entrando nessa área artística através das falas das artistas entrevistadas e um último capítulo da HQ que servirá como um passo a passo para que mais mulheres possam saber que caminhos tomar para desenvolver suas próprias histórias sequenciais.

Os quadrinhos sempre foram
uma forma de entretenimento.

CAP ÍTULO LO 1



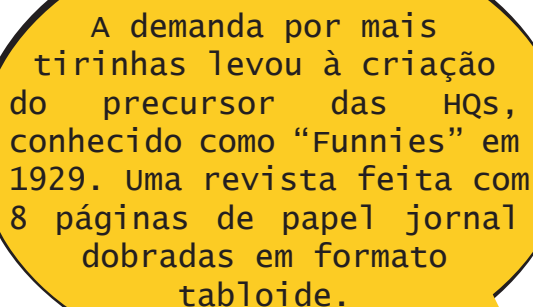
A stylized illustration of a person with purple hair and a purple top, sitting and reading a comic book. The background is a light blue and white striped pattern. Three yellow speech bubbles are positioned above the person, and a yellow text box is at the bottom right. The comic book being read has a blue cover with white floral patterns.

Com suas ilustrações, narrativas e muitas vezes humor, eles tiveram suas origens a partir das tirinhas dos jornais.

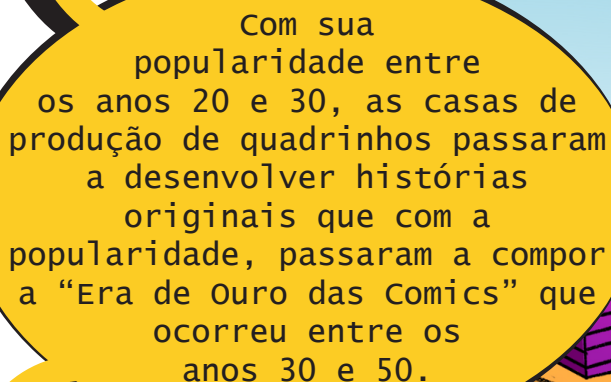
Essas tirinhas traziam narrativas corriqueiras cujo público consumia como entretenimento e até fuga da realidade que estavam passando na época.

Essa necessidade de fuga do público aumentava a demanda por mais tirinhas, conforme é colocado por Wesley Chenault ao trazer a “Grande Depressão de 29” como exemplo de uma época de forte conexão entre um aumento de produção e o contexto difícil que as pessoas passavam na época.

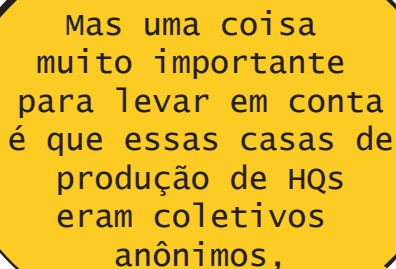
The modern comic book of today owes its existence to the comic strips of the late 1800s and early 1900s. Between 1897 and 1932, over 500 books of comic strips were published. These books, which were collections of reprints from popular comic strips appearing in newspapers, varied in format, size, and commercial success. During the years of the Great Depression, the popularity of comic strips peaked. It was during this zenith that the comic book industry began. (Wesley Chenault, 2007, pag 18)



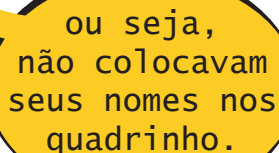
A demanda por mais tirinhas levou à criação do precursor das HQs, conhecido como “Funnies” em 1929. Uma revista feita com 8 páginas de papel jornal dobradas em formato tabloide.



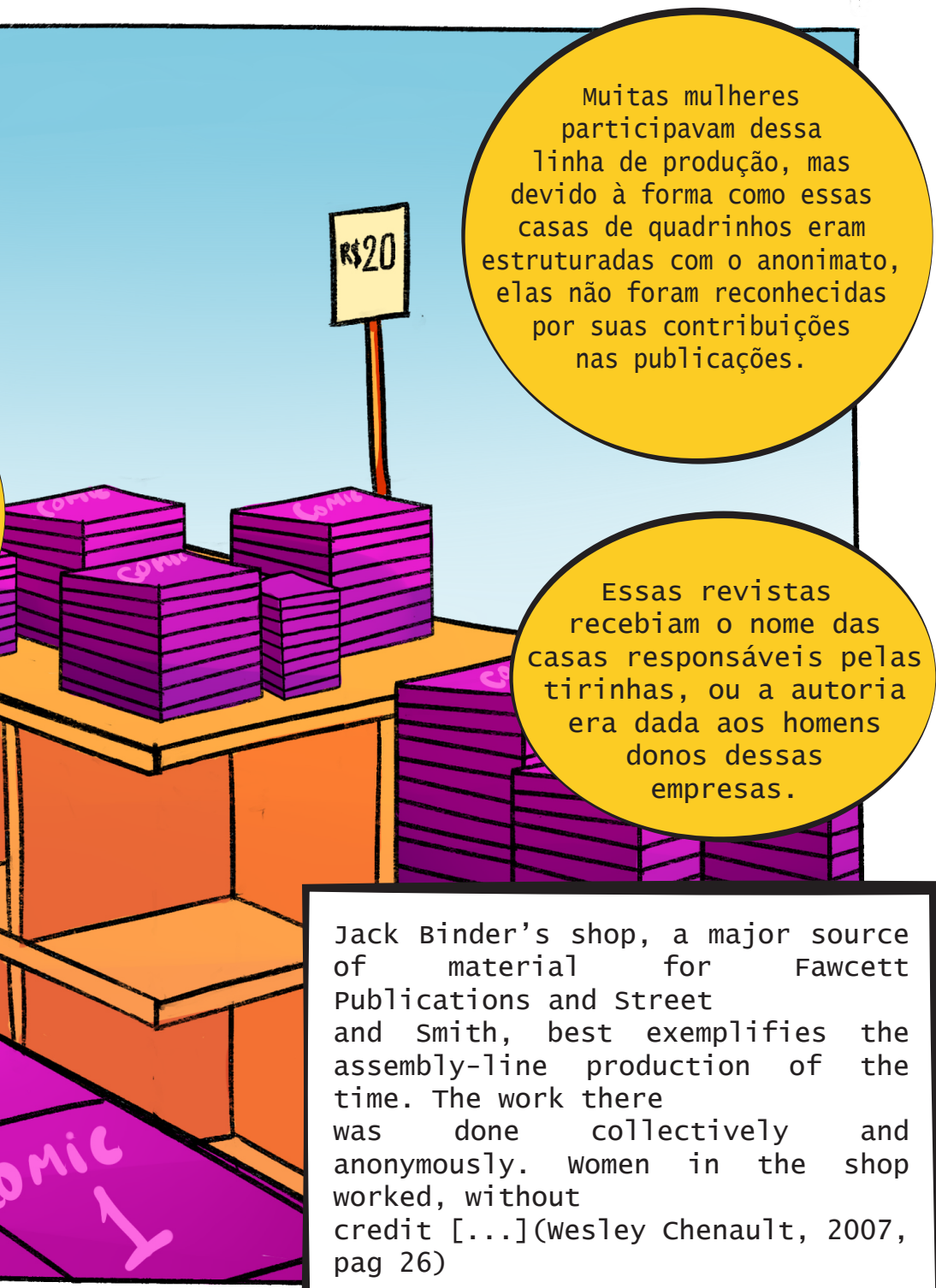
Com sua popularidade entre os anos 20 e 30, as casas de produção de quadrinhos passaram a desenvolver histórias originais que com a popularidade, passaram a compor a “Era de Ouro das Comics” que ocorreu entre os anos 30 e 50.



Mas uma coisa muito importante para levar em conta é que essas casas de produção de HQs eram coletivos anônimos,



ou seja, não colocavam seus nomes nos quadrinho.



Muitas mulheres participavam dessa linha de produção, mas devido à forma como essas casas de quadrinhos eram estruturadas com o anonimato, elas não foram reconhecidas por suas contribuições nas publicações.

Essas revistas recebiam o nome das casas responsáveis pelas tirinhas, ou a autoria era dada aos homens donos dessas empresas.

Jack Binder's shop, a major source of material for Fawcett Publications and Street and Smith, best exemplifies the assembly-line production of the time. The work there was done collectively and anonymously. Women in the shop worked, without credit [...](wesley chenault, 2007, pag 26)

Voltando a focar na “Era de Ouro” dos quadrinhos, é notável que até então não existiam tantos quadrinhos originais sendo publicados. E com o aumento da demanda nessa época aumentou a variedade que era vista. Agora tinham desde quadrinhos que tratavam do dia-a-dia das pessoas até narrativas de super-heróis e outras ficções.

Também foi nessa época que a indústria de quadrinhos passou a ver os meninos como público-alvo das HQs. E com os pais preocupados com o nível de exposição que esses jovens estavam tendo à violência e sexualização nas narrativas consumidas foi criado um código nos anos 50 chamado “Código dos Quadrinhos” que censurava ilustrações, falas e qualquer elemento colocado como “impróprio”.



Essa criação do código dos Quadrinhos também foi uma resposta ao livro publicado por Fredric Wertham "Sedução dos Inocentes" de 1954

Sedução dos Inocentes, escrito em 1954 pelo psiquiatra norte americano Fredric Wertham e que desencadeou uma verdadeira caça aos quadrinhos, acusados de serem os responsáveis pela delinquência juvenil e outros males da sociedade... (RAMONE, 2007)



A stylized illustration of Phantom Lady, a character from the Golden Age of Comics. She is depicted from the waist up, sitting and leaning back with her right arm raised high. She has short, dark blue hair styled in a bob with a side part. She is wearing a yellow halter-neck top with a green capelet draped over her shoulders. A red belt is visible at her waist. She has a red earring and a small 'X' mark on her cheek. The background is white with black text boxes.

Esse código dos quadrinhos foi muito criticado na época pelos artistas e roteiristas de quadrinhos e acabou durando por pouco tempo.

Como forma de criticar o código, os artistas passaram a exagerar ainda mais no nível de violência e, principalmente, na

hiper sexualização das personagens femininas.

As personagens estavam ficando com cinturas cada vez mais finas e seios maiores, sendo mais sexualizadas e afastando o público feminino de consumir essas narrativas por verem que foram feitas com o público masculino em mente.

Uma das primeiras personagens que pode ter influenciado como as mulheres eram representadas nas ilustrações foi a heroína Phantom Lady.

Inspirada pelas pinups da época, a Phantom Lady já trazia esse aspecto mais sexualizado que podemos ver até hoje nas ilustrações de mulheres nas HQs.

Os homens passaram a preencher cada vez mais a linha de criação das HQs, que foram se tornando cada vez mais apelativas.



Ao fazer uma pesquisa de campo, indo para a sessão de quadrinhos da Bienal de 2023 e para livrarias como a Saraiva eu percebi que a cada 10 HQs que eu pegava, só uma era feita por uma mulher e que, só de olhar a capa, eu já sabia quais tinham sido feitas por homens.

CAP ÍTU LO 2

Após compreender um pouco mais sobre as origens dos quadrinhos e como a visão que essa mídia criativa é feita por homens para homens comecei a me perguntar: “onde as mulheres se encontram no meio disso tudo?”.

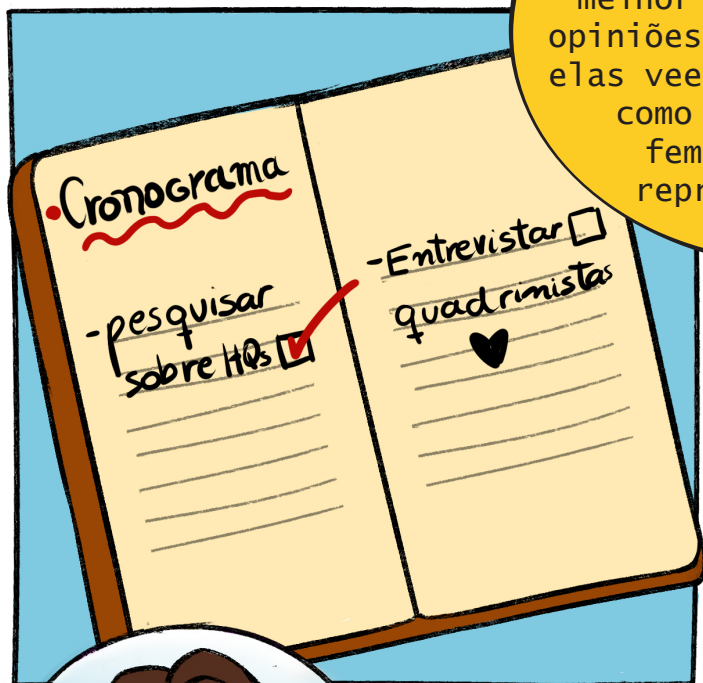
Muitas nem chegam perto dessas revistas devido ao conteúdo delas. Como as personagens são escritas e desenhadas em sua maioria sexualizada e sem tanta variedade.

Ao ponto de que o público feminino dificilmente se ver representado nessas páginas ilustradas.

Já as revistas de autoria feminina que trazem uma maior variedade de representações e narrativas envolvendo mulheres, possuem pouco alcance de público comparado aos homens que há anos são reconhecidos nessa indústria.

Diante disso, nesse capítulo entrevistei três artistas recifenses produtoras de quadrinhos, no ano de 2023.

O objetivo dessas entrevistas é entender melhor os desafios e opiniões acerca de como elas veem essa mídia e como personagens femininas são representadas.



RAQUEL



GENI



ARIEL

Entre 3 artistas, duas são estudantes do curso de licenciatura da UFPE, enquanto a outra é autônoma. Além disso uma das artistas é trans, aumentando a pluralidade de pontos de vista sobre os temas abordados.

Então, Raquel,
a primeira pergunta
é: “Quando foi que
você começou a gostar
de quadrinhos?”

Então eu lia muito gibi
da Disney, muito revista
de super-herói que meus
irmãos mais velhos
tinham.

A medida que fui
crescendo, me distanciei
dos quadrinhos e passei
a ter interesse de novo
quando começou essa onda
dos filmes de herói.

Via vídeos no YouTube da
galera falando dos
quadrinhos, sobre como
ler, a ordem.



RAQUEL



Confesso que nunca consegui acompanhar as de heróis. Sempre achei confuso

Pois é, também tive esse problema. Mas foi através da internet que comecei a conhecer a cultura dos quadrinhos independentes.

Aí fuge dessa coisa de você precisar acompanhar todo mês ou toda semana um quadrinho que sai.

Me descobri ali nas diversas formas e linguagens de se fazer quadrinho. (RAQUEL, 2023)

Você se lembra do primeiro quadrinho que você criou?



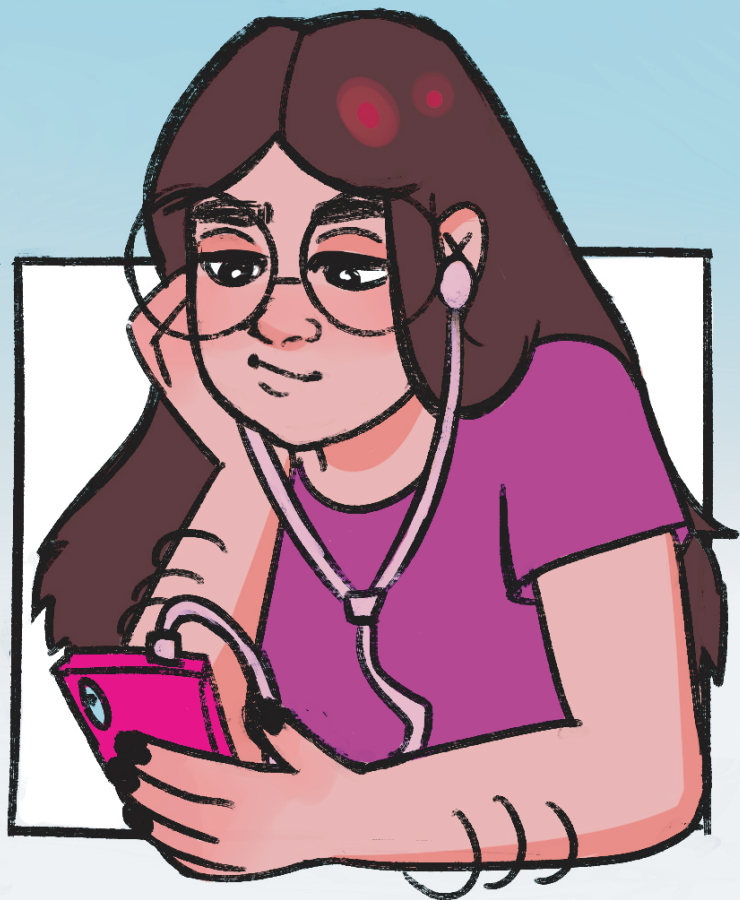
Eu lembro de ter feito umas tirinhas quando era criança porque eu sempre gostei de escrever, contar histórias, desenhar, pintar.

E aí eu transformava as pessoas ao meu redor em personagens e fazia uns quadrinhos.

Isso foi algo que parei de fazer e só vim voltar a fazer em 2022. Eu li um quadrinho chamado Laura e Dino que é de Alberto Monte eu acho, um autor latino.

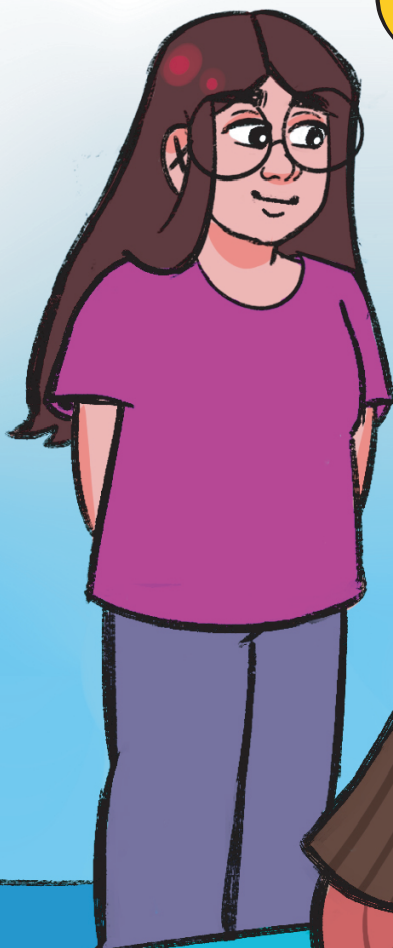
Ele fala sobre a relação dele com a filha. Ele é um dinossauro na história e a filha é uma criança e isso me inspirou a fazer o que eu fazia antes.

Comecei a fazer uma série de tirinhas que falam sobre meu relacionamento com Maridiel. Ele já tinha o personagem dele, que é um peixe com pernas, e eu estava começando a trabalhar essa minha personagem, que é uma porquinha antropomórfica.



Me inspirei em quadrinistas que fazem o dia a dia do casal, tipo o “batatinha fantasma”. Essas tirinhas foram o meu pontapé inicial para fazer outros quadrinhos. (RAQUEL, 2023)

Geni, quando foi
que você começou a
gostar de quadrinhos?



GENI



Para essa pergunta, tenho uma resposta bem clichê para quem gosta de quadrinhos no Brasil.

Eu comecei a me interessar por conta da turma da Monica, né? Haha. Mas acho que, além disso, lá pelos 13/14 anos, eu comecei a explorar para além desse nicho e fui descobrindo as possibilidades do meio.

Umas memórias muito formativas para mim eram ir em livrarias, chegar direto na seção de quadrinhos pra ver as novidades. (GENI, 2023)

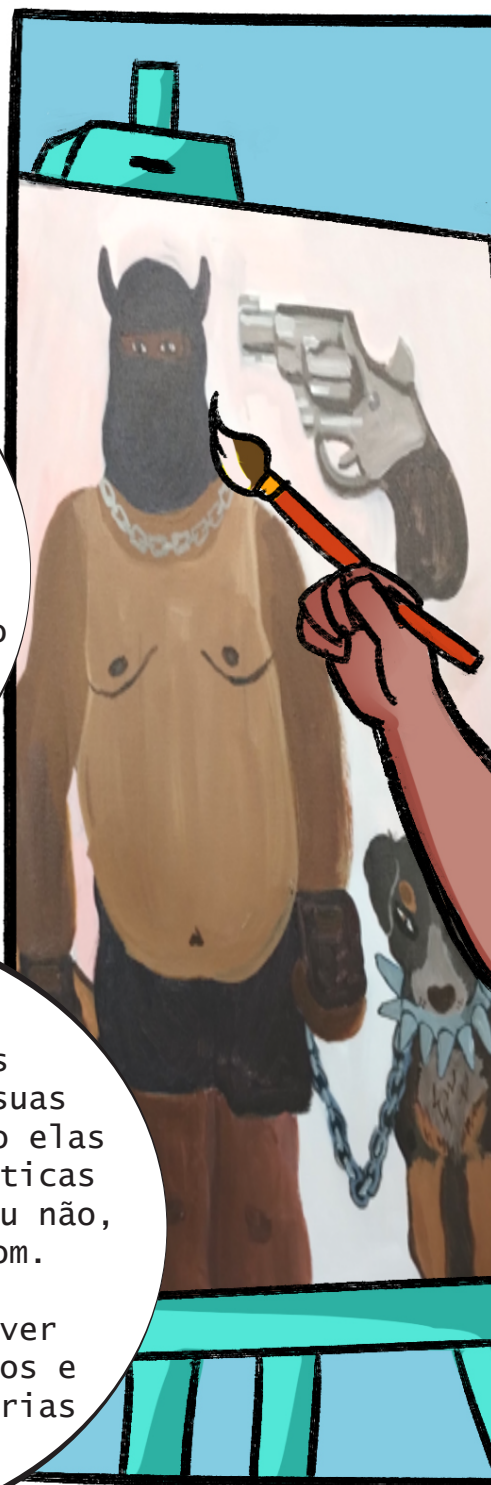
Quais são as mudanças que você gostaria de ver nas histórias em quadrinhos e nas mulheres representadas neles?

Pra mim a questão da representatividade é, também, uma questão trabalhista.

Existe muita mulher, gente preta, indígena, trans, etc muito competente por aí fazendo trabalho bom que não é reconhecido e nem publicado por grandes e médios veículos.

Acho que à partir do momento que essas pessoas possam contar suas próprias histórias, sendo elas mais explicitamente políticas ou não, autobiograficas ou não, de qualquer gênero e tom.

A gente vai começar a ver personagens mais diversos e interessantes nas histórias em quadrinho.





E esses personagens vindo tanto de pessoas que tem "local de fala" quanto que não tenham. Se um cara lê mulheres e internaliza o que ele tá vendo, eu já acho que ele vai ser mais competente a representar mulheres no trabalho dele, saca? (GENI, 2023)

Ariel quais são as mudanças que você gostaria de ver nas histórias em quadrinhos e nas mulheres representadas neles?



Como mudança, eu adoraria
mais incentivo criativo tanto
para mulheres já formadas né? Quanto
para crianças, saca?

Porque hoje em dia, como adulta, eu
vejo que mesmo num ambiente em casa,
tendo essa liberdade para poder “viajar
na maionese” e criar essas paradas
contribuíram para meu criativo
hoje em dia.

Mas em ambiente
escolar essas viagens às
vezes eram até invalidadas por
estarem podendo fazer qualquer outra
coisa que fosse “útil” em um momento
pedagógico, que está criando essas
histórias e influenciando o criativo.

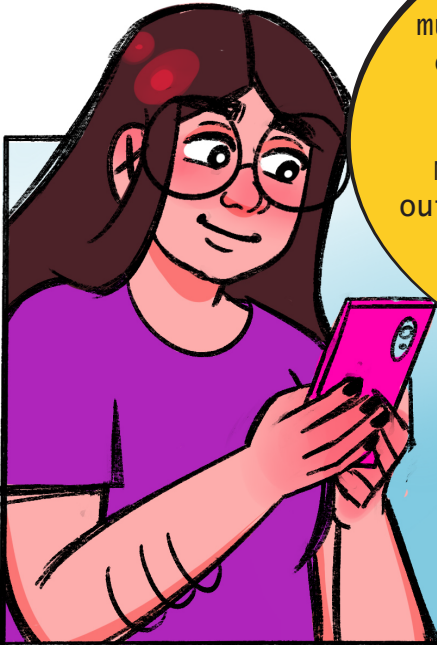
Mas até que ponto o tempo criativo também
não é o tempo pedagógico?

Tem inúmeras pesquisas e fatos que
mostram que o brincar e o imaginar
contribuem muito com o
desenvolvimento da pessoa.

(ARIEL, 2023)

Mas sim, sobre como a
gente quer ser desenhada. Eu
estou fazendo essa pesquisa de
quantas HQs são ilustradas e escritas
por mulheres e são muito poucas.

Quando você vai em qualquer
lojinha de quadrinho, a maioria
feita por homens é
muito gritante.



Até lançamentos recentes, você vê como os homens desenham mulheres sabe...É muito estranho, é tipo coisas proporcionalmente estranhas.

Mas aí você se depara com um ou outro quadrinho que você vê que foi escrito por uma mulher e ilustrado por uma mulher e é completamente diferente.

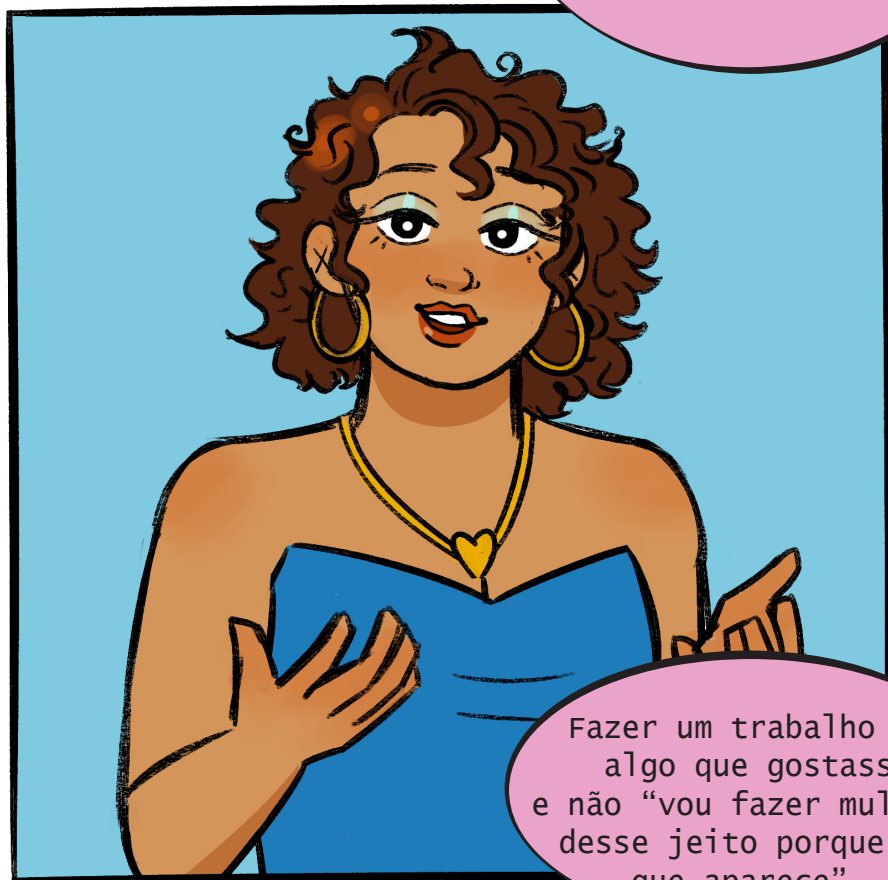


Sim, veii, o que torna tudo muito triste é que a gente vê que tem muito ibope para esse material, aí acaba desmotivando um pouco.

E é foda porque, ao mesmo tempo que tem muita gente. Principalmente homens. Não conseguimos ficar no mercado internacional.

Teve o cara do rei de lata mesmo que teve repercussão e é um mangá brasileiro vendido lá no Japão.

É muito massa esse alcance, mas, ao mesmo tempo, eu queria ver uma mulher fazendo esse tipo de trabalho e tendo esse alcance.



Fazer um trabalho de algo que gostasse e não “vou fazer mulheres desse jeito porque sei que aparece”.



COMIC
PLEATÓRIA

SAKURA?

Também tem uma coisa que pessoas já consideram quadrinhos como coisa de menino e aí quando aparece uma menina curtindo...

Seila lembro que eu era colocada como “pick me”, mas não era isso.

Não me sentia confortável nesses espaços...

Sempre fica parecendo que é um negócio “pick me”. Sempre parece que é para agradar ao macho, haha.

Qual foi? A gente só é nerd mesmo e a gente gosta dessas coisas, saca?

Isso é muito sutil porque isso nunca rola quando a gente já está grande, né? Isso vai rolando desde fundamental, ensino médio, etc. Essas fases que a gente está se construindo. (ARIEL, 2023)

*A expressão “pick me girl” refere-se a uma mulher que busca se destacar ou ser escolhida por atenção masculina ao adotar comportamentos ou opiniões que muitas vezes vão contra outras mulheres. (WANDERMUREN, 2024)

Qual é o seu conselho para quem quer começar a fazer quadrinhos?



Um conselho para quem quer ilustrar, desenhar, pintar. Que é consumir referências. É um conselho que dei para mim mesma e eu segui. Quando eu comecei a estudar arte por conta própria, em 2017, eu ia aos canais de YouTube da galera para ver as técnicas que estavam sendo utilizadas e tal.

Eu comecei a minha coleção de quadrinho. Comecei a comprar livros ilustrados. E seguir nas redes sociais, acompanhar artistas. Tanto artistas de ilustração, de pintura, quanto quadrinistas. E é bom até para a gente ter um contato maior com a cena. Não só entender as técnicas e tudo. Mas acompanhar a cena, saber o que está sendo feito de quadrinho. Atualmente, sabe? Quadrinho contemporâneo.

No caso, a gente está falando muito de quadrinho produzido por mulher. Então, vamos... Fora do eixo das grandes editoras. É interessante você estar ali na rede social da mulher que produz quadrinho.

Vendo o que ela está lançando de forma independente, sabe? Ou o que ela está publicando. Eu acho que para quem quer fazer, não pode faltar a referência. (RAQUEL, 2023)

Um conselho para começar a fazer quadrinhos é ler quadrinhos independentes, de preferência nacionais. Tem muita produção boa, muita gente que está produzindo atualmente e que não tem tanto incentivo. A galera não tem tanto conhecimento. Buscar mesmo o underground dos quadrinhos porque assim eu acho que vai sair um bocado de inspiração.

Tipo a gente acaba caindo naquele negócio de ter que ser técnico, tem que ter um significado foda. Altas paradas, quando a gente poderia só querer desenhar um personagem de que a gente gosta.
(ARIEL, 2023)

Acho que é o conselho que eu dou para qualquer pessoa que queira se enveredar para qualquer área das artes/produção criativa: leia muito quadrinho, de todos os tipos, de todo canto do mundo e de todos os gêneros, poder criar um repertório massa e então, faça haha.



E se permita experimentar com a forma, com a narrativa, com tudo. O que soar como uma boa ideia, faça. Às vezes não é uma boa ideia, mas está tudo bem também, se permita errar e seguir em frente.
(GENI, 2023)



CAP 'ÍTU LO 3

Refletindo sobre as falas de Geni, Ariel e Raquel, percebi a importância de se ter mais referências de mulheres quadrinistas. De sair da grande bolha americana de Marveis e DCs e buscar quadrinhos mais undergrounds.

E que, por mais que essa indústria não tenha sido favorável para as mulheres, tanto no sentido de limitação de representação, quanto de alcance das publicações autorais, cabe às pessoas buscarem essas artistas e apoiarem seus trabalhos da forma que podem.

Sendo seguindo nas mídias sociais, até procurando mais em livrarias fazendo parte do público que quer e demanda por mais HQs feitas por mulheres.

Para aquelas que desejam produzir suas próprias narrativas em quadrinhos, esse capítulo contém um passo a passo desenvolvido com base na minha experiência pessoal, na de outros artistas e também no método apresentado por Will Eisner no seu livro "Quadrinhos e a arte sequencial" de 1985.





Muitos autores de quadrinhos são somente roteiristas e passam suas histórias para ilustradores desenvolverem os designs dos personagens e toda a parte visual da narrativa. Como Stan Lee e Neil Gaiman, muito famosos por seus quadrinhos, mas possuindo uma equipe de artistas por trás de suas publicações.

É com o roteiro que o autor pode se aprofundar nas narrativas, com os mais diferentes temas, gêneros literários

e diálogos cativantes.

O texto pode ser apresentado em forma de prosa, de poesia, de roteiro teatral, de crônica e assim por diante. Não tem limites.

Eles podem ser desenvolvidos com o mais diverso público alvo em mente.





O segundo passo, depois que o roteiro já foi desenvolvido, é decidir sobre os aspectos visuais da narrativa. Como vão ser os personagens? Quais são suas aparências? Qual vai ser o visual dos ambientes em que essa história vai ocorrer? Que tipos de enquadramento colocarei nessa página? Que estilo de desenho e formatação de fonte?

Essas e outras questões são partes cruciais para o desenvolvimento de uma HQ.

Elas servem para nortear o resto da produção das próximas páginas da revista e, por causa disso, também é uma etapa com seus desafios.

Trazendo um pouco sobre minha experiência na parte ilustrativa, gosto de desenvolver o design de personagem primeiro após ter escrito o roteiro e, com o design feito e uma paleta de cor escolhida, desenvolvo o rascunho da primeira página.





Esse rascunho depois passa por um tratamento com linhas mais fortes (lineart), para depois ser colorido.

Por último, coloco os balões com a narração e as falas dos personagens. E agora só resta publicar!

Meu processo de criação de quadrinhos fica estruturado dessa forma:

- 1º: Criação de roteiro
- 2º: Escolha do estilo de desenho
- 3º: Desenvolvimento do design dos personagens
- 4º: Criação visual da ambientação da narrativa
- 5º: Desenho do rascunho das páginas
- 6º: Correção e lineart das páginas
- 7º: Colorir e fazer arte-finalização
- 8º: Colocar os balões de falas
- 9º: Publicar

Mas ao conversar com outros artistas e ver seus processos criativos tanto pessoalmente quanto na internet, é de se perceber que cada um tem um processo diferente de fazer quadrinhos e que não existe um jeito errado.

How I PUBLISHED a COMIC BOOK

youtube.com



I Made A Whole Comic Book Some...

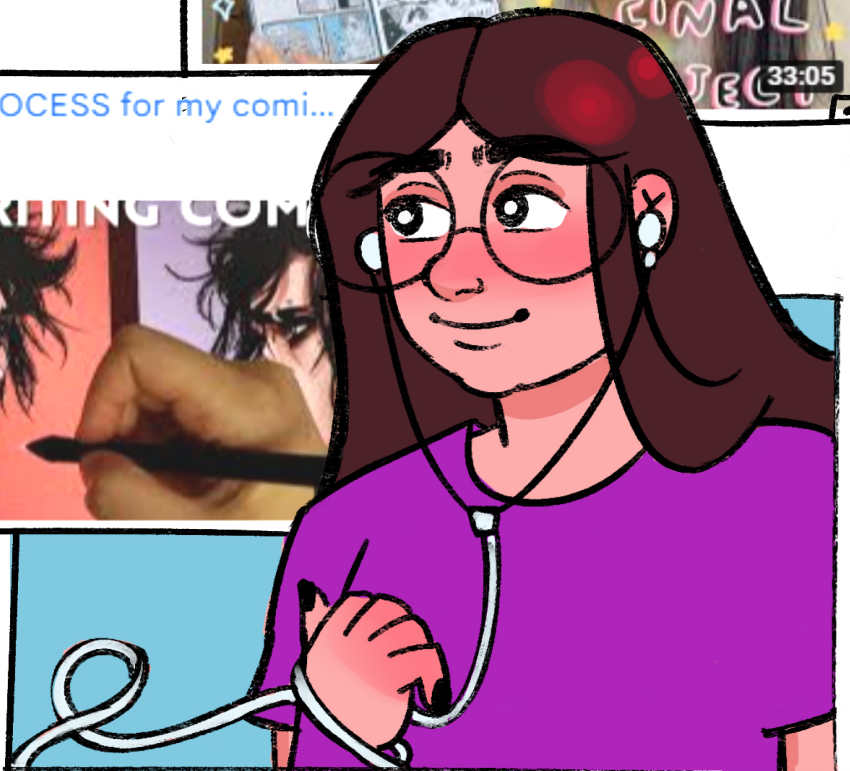
youtube.com



♦ WRITING PROCESS for my comi...

youtube.com

OPIC: WRITING COM



Cada quadrinho
é único e traz uma
junção perfeita entre
a literatura e o visual
que só enriquece a
narrativa.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de desenvolvimento de um quadrinho requer diversos conhecimentos tanto na escrita da narrativa quanto na ilustração. É um estilo artístico de se contar história muito interessante, mas também com muitas problemáticas e coisas para melhorar.

Representatividade é algo extremamente importante e só é possível quando se escuta as pessoas que queiram ser representadas e elas tenham espaço e oportunidade para mostrarem como querem ser representadas.

Ao pesquisar sobre os desafios das mulheres que produzem histórias em quadrinhos e as más representações que ocorreram nas comics durante os anos e ainda ocorrem, fica muito evidente a necessidade de um maior apoio para as artistas e um maior questionamento sobre o que está sendo consumido na área de comics.

Além disso é importante questionar quais são as comics que possuem mais ibope? Por que tem mais homens nessa área? E a razão por trás disso?

Conversando com as artistas percebo que o mais importante é apoiar o trabalho umas das outras. Seguir nas mídias sociais. Acompanhar publicações e produzir bastante. Sempre ampliando o olhar sobre o que é quadrinho e apoiando produções fora do grande circuito.

REFERÊNCIAS

CAROLINE ISHIDA DATE. **Quem foi a primeira super heroína das HQs?** Meta Galáxia: Reviews e notícias sobre Cultura Pop! Disponível em: <<https://metagalaxia.com.br/hq/quem-foi-a-primeira-super-heroina-das-hqs/>>. Acesso em: 20 out. 2023.

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. **Phantom Lady**. Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Phantom_Lady>. Acesso em: 20 out. 2023.

DOS, Contribuidores. **Código de autocensura da banda desenhada norte-americana atuante de 1954 a 2011**. Wikipedia.org. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Comics_Code_Authority>. Acesso em: 10 fev. 2024.

HISTORY. **Superheroes Decoded: The Hypersexualization of Women in Comics (Season 1, Episode 1) | History**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=B2YpB-CAppA>>. Acesso em: 23 out. 2023.

MEWTRIPLED. **How I PUBLISHED a COMIC BOOK / GRAPHIC NOVEL (and how you can too)**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eFZnZwQUBWA&t=315s>>. Acesso em: 23 out. 2023.

PENGUIN RANDOM HOUSE. **Be Your Own Superhero: Intersectional Feminism in Comics Panel | San Diego Comic-Con 2017**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=W0Zn4Suaz4w&t=104s>>. Acesso em: 16 out. 2023.

MEWTRIPLED. **10 DRAWING TIPS that ACTUALLY IMPROVE YOUR ART**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ooxLAerKgF-w&t=126s>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

COSMIC SPECTRUM ART. **WRITING PROCESS for my comic! // how I go from character and setting to script and storyline**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=85l-og2juoM>>. Acesso em: 28 set. 2024.

CHENAULT, Wesley. **Working the Margins: Women in the Comic Book Industry**. ScholarWorks. Georgia State University, 2007. Disponível em: <https://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1009&context=wsi_theses>. Acesso em: 29 set. 2024.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. Livraria Martins Fontes. Editora Ltda. ed 1. Tradução de Luís Carlos Borges, 1985. Disponível em: <<https://carlosdamascenodesenhos.com.br/wp-content/uploads/2013/10/Will-Eisner-Quadrinhos-e-Arte-Sequencial.pdf>>. Acesso em: 03 out. 2024.

DOS, Contribuintes. **Funnies on Parade**. Wikipedia.org. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Funnies_on_Parade>. Acesso em 03 out. 2024.

RAMONE, Marcus. **Seduction of the Innocent: livro de Fredric Wertham em páginas condensadas**. Universohq, 2007. Disponível em: <<https://universohq.com/noticias/seduction-of-the-innocent-livro-de-fredric-wertham-em-paginas-condensadas/>>. Acesso em 02 out. 2024.

WANDERMUREN, Isabella. **O que é "pick me girl" e por que essa expressão tem raiz machista?**. Terra, 2024. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/nos/o-que-e-pick-me-girl-e-por-que-essa-expressao-tem-raiz-machista,effc35ba0b9251851c3023b0557f6475kajmet68.html>>. Acesso em 03 out, 2024.

