

**AS HQS COMO GERADORAS DE POLÊMICAS - REFLEXÕES
EXPLORATÓRIAS SOBRE REPRESENTAÇÕES SOCIAIS**

Marco Antonio de Almeida
Ananda Santos Cruz
Diego Tomaz de Oliveira

Faculdade de Filosofia, Ciência e Letras, Universidade de São Paulo, Campus de Ribeirão Preto, Brasil.

RESUMO

O objetivo do artigo é analisar, de forma exploratória, como certas polêmicas culturais foram configuradas no universo das Histórias em Quadrinhos, constituindo assim um conjunto de representações sociais, e como produtores, público e crítica reagiram a esse processo. A circulação da informação cultural nesse universo é acentuadamente marcada pela interatividade e pela apropriação. Nossa perspectiva considera que o universo da HQs funciona simultaneamente como uma forma de consumo cultural e uma forma de expressão cultural (que se realiza na produção e na apropriação). O foco da discussão estará voltado para o Brasil, embora seja importante acompanhar e situar a discussão global das HQs pra contextualizar melhor o cenário nacional. O objeto e o recorte que propomos para investigar inicialmente essa temática é o conjunto de algumas polêmicas registradas em sites da internet e páginas do Facebook que se ocuparam de questões de gênero e raça no universo das HQs. A ênfase está em mapear as representações sociais acerca dessas questões circulantes na comunidade *geek* (neologismo que descreve o conjunto de indivíduos interessados nas HQs e produtos derivados como filmes, séries, videogames, etc.). Trata-se de um objeto estratégico do ponto de vista heurístico, na medida em que possibilita a análise e a problematização de questões práticas e teóricas, como: Qual é a dinâmica da circulação e da apropriação da informação cultural nesse universo? Quais as estratégias desenvolvidas pelos criadores/produtores culturais para viabilizar e fazer circular seus produtos culturais? Como os públicos usuários se configuram e constroem seus repertórios e hábitos a partir desses processos? De que maneira as TICs vem afetando a própria linguagem e a forma pela qual essas produções culturais são realizadas? Dada a característica de pesquisa exploratória, espera-se trazer subsídios para a cartografia inicial dessas polêmicas e suas características.

PALAVRAS-CHAVE: Representações Sociais; Polêmicas Culturais; Cultura Geek

1 INTRODUÇÃO

Em seu livro “Cultura da Convergência”, Jenkins discorre acerca de novas formas de interação social geradas pelo advento da internet, proporcionadas pelo desenvolvimento de novas tecnologias que permitem a integração do usuário, que passa a participar da produção dos conteúdos que consome, em contraposição às mídias tradicionais, em que não era possível modificar ou influenciar diretamente a produção de conteúdo massiva.

5^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP

Utilizaremos alguns de seus conceitos, como convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva, como mediações que nos auxiliarão a entender a alteração do consumo e da produção de Histórias em Quadrinhos (HQs) feitas por mulheres, bem como a publicização e divulgação online das questões de gênero e etnia influenciou, ou não, a produção independente e *mainstream* de Quadrinhos, discutindo as mudanças que podem ter sido geradas.¹

Convergência dos meios de comunicação é o conceito utilizado por Jenkins (2009, p. 29) para tratar das transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais advindas da cooperação entre as diversas plataformas, mercados e diferentes manifestações midiáticas e do comportamento migratório destes usuários transmidiáticos. Pedro de Luna (in: LUIZ, 2013 p. 56) ressalta três pontos essenciais que tratam diretamente sobre novas interações sociais possibilitadas pela convergência das HQs com a internet, independentemente de seu formato: espaço, abrangência e interatividade.

O espaço trata justamente de sua virtualização, a inexistência de gastos com impressão, estoque e fretes, além do surgimento de novas ferramentas, como o uso de multimídias e ganho por meio de *banners* virtuais de propaganda. Este novo espaço imaterial facilita a reprodução descentralizada e em larga escala de conteúdos, “expandindo as oportunidades para os grupos alternativos reagirem aos meios de comunicação de massa” (JENKINS, 2009 p.331), que se aplica ao alcance de nichos específicos, como pode ser entendida parte da produção feminina de HQs que são direcionadas ao público nerd/geek feminino.

A abrangência no mundo conectado em rede não possui barreiras físicas, limita-se apenas pelos códigos utilizados, desde que o leitor saiba decodificá-los, poderá acessar e compreender conteúdos produzidos do outro lado do globo. Esta questão trona-se ainda mais pertinente para o mundo das HQs, uma vez que seu componente visual trabalha com

¹ Este trabalho é resultado de duas pesquisas de iniciação científica realizadas no período de 2017/2018: “Histórias em Quadrinhos, Cultura da Convergência e TICs: Mapeando questões de gênero” é um projeto de bolsa PIBIC (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica), “Histórias em Quadrinhos, Cultura da Convergência e TICs: mapeando polemias culturais” é um projeto de bolsa PUB (Programa Unificado de Bolsas). Os autores agradecem ao CNPq e à Pró-Reitoria de Graduação da USP pelo apoio.



representações universais, podendo ser decifradas independentemente da língua de seu leitor.

A interatividade permite que os leitores manifestem suas opiniões sobre a obra, deixando que o autor faça uso desse *feedback* para adequar ou não o conteúdo conforme seu público-alvo, além de ser possível fazer levantamento de dados sobre o público consumidor. Cabe ressaltar que aqui se encontra as características da cultura participativa, uma vez que a partir do momento que a produção de uma obra é influenciada direta ou indiretamente pela opinião ou reação dos leitores a formação de “produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados” é quebrada para tornarem-se “participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo.” (JENKINS, 2009 p. 30)

2 HQS E TICS: MAPEANDO QUESTÕES DE GÊNERO

Durante essa etapa da pesquisa, analisamos materiais independentes produzidos por mulheres sobre quadrinhos através da internet, com o intuito de coletar dados a fim de mapear as questões mais recorrentes relacionadas à mulher no universo dos quadrinhos, bem como as discussões geradas através destas polêmicas, seu impacto e desdobramento neste nicho. Para tal, foram analisados os seguintes sites: Minas Nerds - através da tag “Mulheres nos quadrinhos”, “HQ Heróis” e “HQ Arte”; Lady’s Comics - através das tags “Quadrinhos” e “Especiais”; e Delirium Nerd - através da tag “Quadrinhos” (encontrada dentro da seção “Cultura”).

O “Delírium Nerd”, além do site/blog próprio, também compartilha conteúdo em diversas mídias sociais, como Facebook, Instagram e Twitter, como forma de alcançar um maior público. Dentro da tag “Quadrinhos” as 274 matérias recuperadas foram distribuídas nas seguintes categorias criadas: Polêmicas (9 matérias) - textos controversos e chamativos que se relacionam diretamente às questões das mulheres no universo dos quadrinhos; Eventos (15 matérias) - textos sobre eventos relacionados ao universo dos quadrinhos; Filmes, Séries e Games (9 matérias) - textos sobre filmes, séries e jogos; HQs e outros produtores de conteúdos de quadrinhos (240 matérias) - textos sobre divulgação,

lançamento, financiamento e resenhas de quadrinhos, além de incluir divulgação de outros blogs, sites e pessoas que produzam conteúdos sobre quadrinhos; e Outros (1 matéria) - texto que não se encaixa nas demais categorias.

O “MinasNerds”, assim como o Delirium Nerd, também está presente Facebook, Instagram e Twitter, além de ter uma página em seu site destinada à divulgar menções ao seu trabalho em outros blogs e mídias, identificado como “MinasNerds na mídia”.

Dentro da tag *Mulheres nos Quadrinhos* as 65 matérias recuperadas foram distribuídas nas seguintes categorias criadas: Polêmicas (7 matérias) - textos controversos e chamativos que se relacionam diretamente às questões das mulheres no universo dos quadrinhos; Eventos (3 matérias) - textos sobre eventos relacionados ao universo dos quadrinhos; Indicações de HQs produzidas por mulheres (52 matérias) - textos sobre indicações de HQs físicas, virtuais, webcomics e financiamentos de quadrinhos feitos por mulheres; Outros conteúdos geeks produzidos por mulheres (3 matérias) - textos sobre outros blogs, sites e páginas geridas por mulheres que produzam conteúdos sobre quadrinhos.

Dentro da tag *HQ Herói* as 90 matérias recuperadas foram distribuídas nas seguintes categorias criadas: Polêmicas (9 matérias) - textos controversos e chamativos que se relacionam diretamente às questões das mulheres no universo dos quadrinhos; Eventos (15 matérias) - textos sobre eventos relacionados ao universo dos quadrinhos; Filmes e Séries (24 matérias) - textos sobre filmes e séries; HQs e outros produtores de conteúdos de quadrinhos (59 matérias) - textos sobre divulgação, lançamento, financiamento e resenhas de quadrinhos, além de incluir divulgação de outros blogs, sites e pessoas que produzam conteúdos sobre quadrinhos; Outros (2 matérias) - textos que não se encaixam nas demais categorias.

Dentro da tag *HQ Arte*, das 96 matérias recuperadas foram excluídas as que também pertenciam ou às tags *HQ Heróis* e/ou *Mulheres nos Quadrinhos*, as 34 restantes foram distribuídas nas seguintes categorias criadas: Polêmicas (2 matérias) - textos controversos e chamativos que se relacionam diretamente às questões das mulheres no universo dos quadrinhos; Eventos (4 matérias) - textos sobre eventos relacionados ao universo dos

5^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP

quadrinhos; HQs e outros produtores de conteúdos de quadrinhos (27 matérias) - textos sobre divulgação, lançamento, financiamento e resenhas de quadrinhos, além de incluir divulgação de outros blogs, sites e pessoas que produzam conteúdos sobre quadrinhos; Outros (1 matéria) - texto que não se encaixa nas demais categorias.

Dos sites analisados, “Lady’s Comics” foi o único inativo a ser utilizado, uma vez que todo o conteúdo produzido está acessível, por ter contribuído significativamente na temática de mulheres no universo de cultura geek/pop (ao contrário do *Collant Sem Decote* - que ao ser desativado tirou todo seu conteúdo do ar, prática comum que faz parte do funcionamento da internet).

Dentro da tag *Quadrinhos* as 45 matérias recuperadas foram distribuídas nas seguintes categorias criadas: Polêmicas (8 matérias) - textos controversos e chamativos que se relacionam diretamente às questões das mulheres no universo dos quadrinhos; Eventos (14 matérias) - textos sobre eventos relacionados ao universo dos quadrinhos; Indicações de HQs produzidas por mulheres (43 matérias) - textos sobre divulgação, lançamento, financiamento e resenhas de quadrinhos, além de incluir divulgação de outros blogs e sites de mulheres e que produzam conteúdos sobre quadrinhos.

Dentro da tag *Especiais* as 86 matérias recuperadas foram distribuídas nas seguintes categorias criadas: Polêmicas (8 matérias) - textos controversos e chamativos que se relacionam diretamente às questões das mulheres no universo dos quadrinhos; Eventos (4 matérias) - textos sobre eventos relacionados ao universo dos quadrinhos; HQs e outros conteúdos produzidos por mulheres (56 matérias) - textos sobre divulgação, lançamento, financiamento e resenhas de quadrinhos, além de incluir divulgação de outros blogs, sites e pessoas que produzam conteúdos sobre quadrinhos; Outros (7 matérias) - textos que não se encaixam nas demais categorias.

Nos sites analisados, cada matéria foi enquadrada apenas em uma única categoria dentro de sua respectiva tag, priorizando a ordem em que foram apresentadas.

3 HQS E TICS: MAPEANDO POLÊMICAS CULTURAIS

Nesse âmbito da pesquisa buscamos analisar as relações entre práticas culturais e a apropriação social da informação e das tecnologias. Procuraremos mapear, através de pesquisa bibliográfica, o “estado da arte” no que diz respeito à discussão sobre a evolução das tecnologias de informação e comunicação (TICs), aprofundando a discussão sobre a relevância do estudo dos usos das mídias sociais como meio de produção, circulação e apropriação da informação cultural. A proposta partiu de um recorte voltado para a maneira pela qual algumas polêmicas culturais – relacionadas principalmente aos temas focados nas identidades e direitos de gênero e etnia, têm sido abordadas no universo das HQs contemporâneas. Buscamos mapear as principais HQs que provocaram reações por parte dos leitores e dos críticos, a partir da análise de blogs, sites e páginas de redes sociais, como o Facebook, voltados para essa forma de expressão cultural. Nosso foco principal foi o Brasil, embora algumas referências e incursões pela discussão global das HQs para contextualizar melhor o cenário nacional se fizeram necessárias.

Trata-se de um objeto estratégico do ponto de vista heurístico, na medida em que possibilita a análise e a problematização de questões práticas e teóricas, como: quais as dinâmicas entre conteúdos referidos a uma cultura global, *mainstream*, de divulgação massiva, e manifestações culturais locais, com características de nicho? Como conteúdos culturais globalmente referenciados se relacionam a conteúdos tradicionais ou específicos? Quais as estratégias desenvolvidas pelos criadores/produtores culturais para viabilizar e fazer circular seus produtos culturais? Como os públicos usuários se configuram e constroem seus repertórios e hábitos a partir desses processos? De que maneira as TICs vêm afetando a própria linguagem e a forma pela qual essas produções culturais são realizadas? (Vergueiro e Santos, 2011; McCloud, 2005 e 2006; Gimenez Mendo, 2008; Veronezzi Capellari, 2010)

São questões que, embora formuladas no âmbito dos quadrinhos, retomam as discussões mais amplas sobre identidades sociais e culturais e suas representações no território dos meios de comunicação, propostas, por exemplo, por Stuart Hall (1997). Nossa perspectiva considera que o universo das HQs funciona simultaneamente como uma forma

5^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP

de consumo cultural e uma forma de expressão cultural (que se realiza na produção e no consumo). Desta maneira, foi feito um levantamento das questões relacionadas à presença das mulheres, negros e outras “minorias” no universo das HQs, destacando alguns destes casos para compreender as diferentes modalidades destas polêmicas culturais.

Na última década, no território das HQs, temos exemplos de estudos que enfocam a produção de autoras mulheres (DINIZ, 2012) como também análises das representações femininas em determinados gêneros, como o mangá (CÉ, 2012), mas praticamente não há trabalhos voltados para a produção brasileira. Do ponto de vista de apropriação da TICs na internet, uma referência importante no Brasil é o *MinasNerds*, um coletivo que foi criado em março de 2015 e que hoje agrupa mais de mil mulheres, organizado como empresa e em crescimento acelerado. Iniciou como um grupo de Facebook (que ainda é ativo), criado especialmente por e para mulheres, a fim de discutir seus hobbies: HQs, cosplays, RPG, board games, games, literatura, música, cinema e séries de TV.

No caso das abordagens étnicas, ganha especial destaque a temática dos direitos dos negros, a herança da escravidão e as políticas de afirmação, que põem em destaque a construção de imagens de empoderamento e afirmação vinculadas às populações negras. Nos EUA, por exemplo, o personagem do herói negro da Marvel Comics, o Pantera Negra, foi roteirizado em duas minisséries de HQs por Ta-Nehisi Coates, jornalista, escritor e ativista negro. Outros grupos também mereceram destaque recente por parte da Marvel, como ilustra o caso da personagem Miss Marvel – cuja identidade secreta é Kamala Kahn, uma adolescente muçulmana de ascendência paquistanesa, cujas principais dificuldades não decorrem do confronto com super-vilões, mas de lidar com as dificuldades sociais e culturais decorrentes de sua origem familiar e religiosa. Vale lembrar que a escritora responsável pelos roteiros, Sana Amadat, compartilha a mesma ascendência e religião de sua heroína. No Brasil, trabalhos como o de Marcelo Salete propõem re-leituras da escravidão, assim como os de André Toral. A presença de uma seção especificamente dedicada às HQs no site de uma tradicional organização não-governamental de ativismo no combate ao racismo e em prol dos direitos afirmativos da população negra como o *Geledés*, demonstra a importância e a representatividade que essa produção cultural atingiu.


JORNADAS INTERNACIONAIS DE
HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS
22 a 24 de agosto de 2018
 Escola de Comunicações e Artes da USP

4 RESULTADOS

Apresentamos a seguir a consolidação dos resultados obtidos pela pesquisa em suas duas frentes de levantamento de dados.

Matéria	Site	Categoria
Teste: como as Mulheres são representadas nos quadrinhos	Lady's Comics	Problemas de Representação da Mulher
<u>Marvel: A editora perdeu o interesse por diversidade e personagens femininas?</u>	Delirium Nerd	Problemas de Representação da Mulher
<u>Representação feminina nas obras de fantasia épica e a falácia da fidelidade histórica</u>	Delirium Nerd	Problemas de Representação da Mulher
<u>Estupro nas HQs de heróis</u>	Minas Nerds	Problemas de Representação da Mulher
<u>O estupro como arma de roteiro e o Teste Jada</u>	Delirium Nerd	Problemas de Representação da Mulher
Mulheres protestam com arte contra a violência sexual	Minas Nerds	Problemas de Representação da Mulher
Por que tão poucas Mulheres nas antologias de quadrinhos brasileiros?	Minas Nerds	Problemas de Representação da Mulher
<u>Somos invisíveis?</u>	Lady's Comics	Problemas de Representação da Mulher
Manara, Cho e os homens pelo direito de objetificarem as Mulheres	Delirium Nerd	Problemas de Representação da Mulher
<u>Uma nova era de censura nos quadrinhos? – Parte I</u>	Minas Nerds	Problemas de Representação da Mulher
<u>Uma nova era de censura nos quadrinhos? – Parte II</u>	Minas Nerds	Problemas de Representação da Mulher
<u>A (i)lógica do nerd machista</u>	Minas Nerds	Problemas de Representação da Mulher
<u>Comics Gate – Leitores de HQ criam campanha contra a diversidade</u>	Minas Nerds	Problemas de Representação da Mulher
<u>ERRATA – PAUL POPE</u>	Minas Nerds	Problemas de Representação da Mulher
A Legião de Mulheres nos Quadrinhos no Brasil	Delirium Nerd	Contribuição das Mulheres
Como as Mulheres estão mudando o mercado de HQ	Minas Nerds	Contribuição das Mulheres
<u>Cinco anos e o que mudou?</u>	Lady's Comics	Contribuição das Mulheres

5^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
 QUADRINHOS**
22 a 24 de agosto de 2018
 Escola de Comunicações e Artes da USP

Seriam Mulheres as primeiras quadrinistas da história?	Lady's Comics	Contribuição das Mulheres
Projetos exclusivos de Mulheres: em pleno 2016, precisamos mesmo deles?	Minas Nerds	Contribuição das Mulheres
As Mulheres vão salvar o mundo – A JORNADA DA HEROÍNA	Minas Nerds	Contribuição das Mulheres
<u>Gail Simone dá aula de representatividade no Twitter</u>	Minas Nerds	Contribuição das Mulheres
<u>Em busca da primeira quadrinista brasileira</u>	Minas Nerds	Contribuição das Mulheres
Mulheres leem HQs tanto (ou mais) que os homens	Lady's Comics	Contribuição das Mulheres
<u>Descriminalização do Aborto – Quadrinhos</u>	Lady's Comics	Contribuição das Mulheres
<u>Quadrinhos e erotismo</u>	Lady's Comics	Contribuição das Mulheres
<u>Erotismo e HQs: porque política é uma questão criativa</u>	Lady's Comics	Contribuição das Mulheres
Nenhuma Mulher selecionada. Novidade?	Lady's Comics	Prêmios e Eventos
<u>Entre Eisners, assédios e demissões</u>	Delirium Nerd	Prêmios e Eventos
<u>Prêmios, votações e representatividade</u>	Minas Nerds	Prêmios e Eventos
Mulheres que fazem quadrinhos e o boicote a Angoulême	Minas Nerds	Prêmios e Eventos
Prêmio Eisner: Mulheres recebem destaque e vencem nesta edição	Delirium Nerd	Prêmios e Eventos

Tabela 1 Questões de gênero - Lista de polêmicas
 Fonte: elaborada pelos autores

Das análises qualitativas, dentro de todas as matérias analisadas, foi observada uma grande preocupação em divulgação de trabalhos feitos exclusivamente por mulheres, seja de forma impressa, mídia eletrônica ou convite para apoiar projetos financiados. Nas matérias incluídas nas categorias referentes a *Eventos* há uma preocupação em evidenciar discussões sobre mulheres no meio das HQs, mapear as artistas convidadas e divulgar eventos que são produzidos por mulheres ou direcionados ao público feminino nerd. Nas matérias classificadas nas categorias Polêmicas, foram identificadas 3 temáticas principais: prêmios e eventos, problemas de representação da mulher e contribuição das mulheres para o mundo nerd.

5^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP

No primeiro grupo temos uma mudança nas chamadas dos textos: o foco inicial, que era sobre a falta de mulheres, polêmica de grande repercussão constante em todos os blogs analisados, deslocou-se para os relatos sobre os boicotes aos prêmios sem indicações femininas, para enfim evidenciar o destaque que foi dado para as mulheres em alguns desses prêmios e eventos. Essa progressão já nos leva ao último grupo supracitado, uma vez que por meio da divulgação destas defasagens de representatividade foi possível uma mudança significativa no meio, da mesma forma podemos notar o aumento de quadrinhos feitos total ou parcialmente por mulheres nos últimos anos.

Já no grupo das polêmicas relacionadas à representação da mulher, temos temáticas que permeiam os questionamentos mais abordados sobre as mulheres nos quadrinhos, como as referências a *Women in Refrigerators*, um estudo iniciado em 1999 sobre a quantidade de heroínas que acabaram sendo mortas, estupradas e/ou sofreram outros crimes hediondos como “recurso dramático” de roteiro para o desenvolvimento da jornada do herói.

Outra iniciativa marcante não citada anteriormente foi o *BAMQ!*, a *Base de dados de Mulheres Quadrinistas* criada e gerida pelas autoras do *Lady’s Comics* de 2015 até a data de desativação do site (2018). A iniciativa surgiu como forma de reunir todas as autoras e artistas brasileiras que já trabalharam com quadrinhos ou fanzines. A Base permite identificar as autoras por nome e assinatura (pseudônimo), possuindo também outros dados como data de nascimento para tal; identifica a “função” (roteirista, colorista, desenhista, etc), possibilitando não só registrar as áreas de atuação das mulheres nos quadrinhos, como também gerar uma rede de divulgação e possíveis parcerias em trabalhos; permite também fazer uma busca rápida por estado, de forma a facilitar o mapeamento de mulheres produzindo quadrinhos por região.

No que tange às polêmicas culturais, inicialmente foi feito um levantamento quantitativo das publicações de quatro páginas do Facebook que entre suas propostas vinculam conteúdos relacionados a HQs. As páginas selecionadas foram *Delirium Nerd*, *MinasNerds*, *GELEDÉS Instituto da Mulher Negra* e *Quadrinholatras*. O critério para escolha destas páginas foi o viés dos assuntos vinculados, que tratam principalmente de questões de gênero e etnia. Neste levantamento foram registradas as publicações, as reações (curtidas), comentários/respostas e compartilhamentos. Algumas das páginas selecionadas para a pesquisa publicam diferentes tipos

de assuntos, mas durante toda a coleta foram selecionadas apenas publicações que tinham como tema e foco HQs. As publicações relacionadas com o tema que não foram selecionadas tratavam sobre: Anúncios de lançamento e venda; Ilustrações isoladas de capas ou personagens; Publicações que citam histórias em quadrinhos, mas onde estas não são o foco da discussão; Divulgação de eventos e promoções.

Durante a coleta ocorreram alguns problemas com a recuperação dos dados no Facebook². No período inicial de coleta observou-se que o Facebook filtrava as publicações do ano 2017, e mesmo fazendo a busca pelo campo “publicações” dentro das páginas, o resultado apresentado ainda era filtrado. Para comprovar que o Facebook estava filtrando as publicações, foi feita uma busca no endereço de site próprio das páginas selecionadas. O resultado das buscas nos sites retornou publicações que não foram apresentadas nas buscas realizadas no Facebook, porém, escrevendo o título destas publicações na ferramenta de busca da página no Facebook, foram encontradas de forma individual as publicações que não eram apresentadas em resultados anteriores³.

Os resultados do total das publicações coletadas durante a pesquisa estão apresentados nas tabelas a seguir:

	Delirium Nerd	MinasNerds	GELEDÉS Instituto da Mulher Negra
Curtidas na página	37.234	40.883	669.312
Total de publicações	76	85	8
Reações/Curtidas	6924	5094	3066
Comentários	1036	382	62
Compartilhamentos	1426	1008	667

Tabela 2 – Mapeamento dos sites – Publicações, curtidas e comentários
 Fonte: elaborada pelos autores

² Os dados começaram a ser coletados no dia 16/03/2018, cobrindo o período de 01 de agosto de 2017 a 28 de fevereiro de 2018.

³ Dos quatro grupos pesquisados, apenas o *Quadrinhólatras* não possuía um site próprio, devido a possível falta de dados e não ser possível prosseguir com a segunda etapa da pesquisa, ficou decidido que o grupo *Quadrinhólatras* ficou de fora da discussão dos resultados.


JORNADAS INTERNACIONAIS DE
HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS
22 a 24 de agosto de 2018
 Escola de Comunicações e Artes da USP

	Média de reações/curtidas em relação ao número publicações	Resultado da média em relação ao número de seguidores
Delirium Nerd	91,1	0,0024466
MinasNerds	59,9	0,0014551
GELEDÉS Instituto da Mulher Negra	383,2	0,0005725

Tabela 3 – Relação de reações ao número de seguidores
 Fonte: elaborada pelos autores

A seguir listamos as polêmicas selecionadas por sites e um apanhado dos comentários suscitados.

Delirium Nerd

1)“Síndrome de Arlequina: o perigo por trás da identificação com a personagem!”: no texto, Ticiane Vitória discute sobre as características da personagem Arlequina, que vem ganhando destaque desde o lançamento do filme *Esquadrão Suicida*, e os perigos da romantização do relacionamento abusivo dela com o personagem Coringa. Os comentários geraram diversas discussões com a representação atual da personagem nas HQs e a versão apresentada nos cinemas.

2)“Naruto: Os tropeços na representação feminina”: escrito por Karla Florêncio, o artigo demonstra como personagens femininas são mal representadas no mangá/anime *Naruto*, que mesmo apresentando algumas personagens fortes, ainda possui tramas que giram fundamentalmente em torno dos personagens masculinos. A grande maioria dos comentários concordaram com as questões apresentadas no texto, alguns relacionaram estas representações com a cultura de origem.

MinasNerds

1) “7 dicas para não sexualizar uma heroína em HQs”: O texto escrito por Jessica Soares, publicado originalmente no site *Super Interessante*, trata da objetificação feminina nas HQs e o trabalho da quadrinista Renate De Liz, que em sua página pessoal publicou um desenho comparativo que analisa a representação do corpo feminino, destacando sete

pontos que um artista deve considerar neste processo. Entre os comentários as reações foram diversas, mas as discussões giraram principalmente em torno da comparação entre a sexualização masculina e a feminina nas HQs.

2-) “Uma nova era de censura nos quadrinhos? - Parte I”: Neste texto, escrito por Dani Marino, é discutida a questão da sexualização de personagens femininas nas HQs, destacando o caso do quadrinista Frank Cho, que teve alguns trabalhos editados e negados pela editora DC, e alegou estar sendo censurado. Nos comentários da publicação, o destaque vai para a discussão que se seguiu ao texto entre uma usuária e a equipe da página (até onde pudemos observar, foi a própria autora do texto que respondeu os comentários).

GELEDÉS Instituto da Mulher Negra

1) “Racebending, nerds e racismo”: O texto discute a recepção do público nerd às escalas de adaptações de obras, tomando como exemplo a reação do público que foi contrário à escalação da atriz Anna Diop no papel da personagem Estelar, utilizando argumentos como “apagamento branco”. Entre os comentários são apresentados outros exemplos de reações a essas escalas, e argumentos sobre a mudança de etnia dos personagens.

2) “Eu devo fazer o que me parece certo” Ator desiste de papel em Hellboy para tentar consertar embranquecimento”: Escrito por Rebeca Puig, o artigo comenta o caso do ator Ed Skrein que desistiu de interpretar o papel do personagem Major Ben Daimio na nova adaptação da HQ Hellboy. O ator explicou sua decisão de deixar de interpretar um personagem de outra etnia, abrindo espaço para outro ator mais apropriado ao papel. Muitos dos comentários da publicação elogiaram a atitude do ator, outros citaram exemplos de adaptações com polêmicas semelhantes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma referência importante para nossa pesquisa foi o conceito de “representação social”, a partir da obra do sociólogo Howard Becker: “uma ‘representação’ da sociedade é algo que alguém nos conta sobre algum aspecto da vida social. Esta definição abarca um

5^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP

grande território. Num extremo situam-se as representações comuns que fazemos uns para os outros como leigos, no curso da vida diária.’ (BECKER, 2018, p. 18) Para o autor, as representações só existem completamente quando alguém as interpreta, completando o circuito da comunicação, construindo para si uma realidade a partir da apropriação. Por outro lado, a competência cultural/interpretativa dos usuários é um elemento que influi diretamente na apropriação dos sentidos e na construção das interpretações possíveis: “usuários devem saber e ser capazes de utilizar os elementos convencionais e formatos do meio e do gênero. Produtores não podem dar por certo esse conhecimento e capacidade. (idem, p. 36)

Como o autor, vale nos perguntarmos: a quem se destina a representação? Quem compreende o que ela quer dizer? A resposta a essa pergunta circunscreve o que ele define como “comunidades interpretativas”. Desse modo, a escolha de linguagens pode ser determinante no aumento ou na restrição do público.

Uma das hipóteses subjacentes a essa pesquisa nos levou a considerar que o mercado dos quadrinhos encontrou formas de se desenvolver mesmo com todas as dificuldades encontradas em relação à publicação física e ao alto custo de se criar um trabalho artístico como esse e, simultaneamente, possibilitou uma maior presença feminina e negra nesse universo. O uso das tecnologias digitais, bem como das possibilidades abertas pelas redes sociais, contribuiu fortemente para esse resultado, que reconfigura as relações entre produtores/consumidores de produtos e informações culturais relacionadas às histórias em quadrinhos. Ainda nesse sentido, outra hipótese relacionada, que parece ter sido corroborada pelos resultados apresentados, é a de que as facilidades proporcionadas pelos usos das TICs, em especial nas redes sociais, abriram perspectivas para uma maior representatividade do público em geral, quebrando o modelo hegemônico do tradicional tipo de leitor de HQ – homem branco, jovem e heterossexual – introduzindo temas como o feminismo, o racismo, o homossexualismo e o transexualismo, entre outros, que passaram a incomodar uma parcela desses leitores tradicionais e geraram um conjunto de debates e polêmicas em fóruns, chats, comentários de sites e páginas da internet, etc. que movimentaram esse ambiente cultural.



6 REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Marco Antônio de. **Processos culturais & Convergências tecnossociais**. Revista do Centro de Pesquisa e Formação do SESC. São Paulo: SESC, n.02, 2016.
- BECKER, Howard. **Falando da Sociedade: ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.
- CÉ, Otávia Alves. Sobre meninas: exemplos de representação feminina nos mangás shojo. In: DALCASTAGNÈ, R. (org.) **Histórias em Quadrinhos: diante da experiência dos outros**. Vinhedo (SP): Ed. Horizonte, 2012, p. 118-136
- CHINEN, Nobuyoshi. **O papel do negro e o negro no papel: representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros**. Tese (Doutorado). Escola de Comunicação e Artes – Universidade de São Paulo, 2013.
- DINIZ, Lígia. A identidade em quadrinhos: a construção de si em Persépolis, de Marjane Satrapi, e Fun Home, de Alison Bechdel. In: DALCASTAGNÈ, R. (org.) **Histórias em Quadrinhos: diante da experiência dos outros**. Vinhedo (SP): Ed. Horizonte, 2012, p. 56- 75.
- GIMENEZ-MENDO, Anselmo. **Histórias em quadrinhos: impresso vs Web**. São Paulo, Editora UNESP, 2008.
- HALL, Stuart. **A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo**. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 22, n°2, p. 15-46, 1997.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo. Aleph, 2009.
- LUIZ, Lucio. **Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013.
- MCCLOUD, Scott . **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks do Brasil, 2005.
- VERGUEIRO, W. S.; SANTOS, R. E. (orgs.) **A história em quadrinhos no Brasil: Análise, evolução e mercado**. São Paulo: Editora Laços, 2011.
- VERONEZI CAPPELLARI, Márcia Schmitt. **Quadrinhos na Internet: abordagens e perspectivas**. Porto Alegre, Asterisco, 2010.