

SUPER-HERÓIS E BANDEIRAS

Sávio Queiroz Lima¹

Resumo: *O presente artigo apresenta uma pesquisa sobre o gênero Super-herói de quadrinhos e suas influências em questões políticas e ideológicas. Diferente do habitual, a pesquisa em questão vai buscar na contextualização histórica de personagens, suas origens e posicionamentos ideológicos, reflexões diante de seu papel enquanto instrumento manipulador e o amadurecimento tanto de sua mitologia interna quanto do mercado. Acompanham a trajetória de personagens emblemáticos, seus nascedouros historicamente contextualizados e as bandeiras que levantam em cada delimitado espaço de tempo da década de 40 até a atualidade.*

Palavras-chave: História, História em Quadrinhos, política, ideologia.

INTRODUÇÃO

Compreender as bandeiras, ideologias ou posicionamentos políticos de personagens dos quadrinhos só é viável quando tais personagens, principalmente personagens que existem desde os anos 40, são contextualizados com convenções históricas e fatos ocorridos nas proximidades temporais e físicas dessas revistas e seus mercados.

Como o trabalho tem como foco central a produção mais significativa de quadrinhos no mercado norte-americano, ou melhor, o gênero super-herói que conquistou o gosto popular e seguiu, entre perseguições e retrocessos, com a sobrevivência editorial até os dias atuais.

Era fundamental escolher alguns para isso. A infinidade de personagens que somente cresceu desde 1938 até então é assustadora e seus títulos, em grande maioria, são lançados a praticamente 70 anos. O Super-homem foi seu precursor, e o que vivenciou alterações conceituais e definições ideológicas e políticas de sua criação, sua passagem na Segunda Guerra Mundial e até sua remodelação nos anos 80.

Além deste, era interessante acompanhar o personagem que mais poderia ser propagandista de uma ideologia governamental e foi como entrou na Segunda Guerra, atravessando as janelas dos esconderijos nazistas que o Capitão América tornou-se a segunda escolha.

Outro centro de atenção, por obviedade de gênero e os choques que experimentou em sua jornada de aproximadamente 70 anos, é a Mulher maravilha. Tanto a superpoderosa quanto o Capitão América possuem, muito mais verdadeiramente que o Super-homem, seus uniformes como bandeiras a serem vestidas e expressarem o que carregam. Mas o tempo não permite o que se percebe, que a força nos braços se mantenha.

O objetivo deste trabalho é perceber e compreender a relação que estes personagens conjugam com a história de seu país de origem e seu mercado local. Buscar nas próprias fases editoriais, autores, roteiristas e artistas, o reflexo da história, nos próprios documentos quadrinhos.

¹ Autor da pesquisa, graduando oitavo semestre de História - Licenciatura e Bacharelado na Universidade Católica do Salvador. Professor Dr. Wellington Castellucci Junior (orientador)

SUPER-HOMEM: O PRIMOGÊNITO

Os quadrinhos já existiam desde o final do século XIX, presentes na Europa e na América, com uma infinidade de personagens que experimentavam o espaço do cômico até as grandes orquestras de aventuras. Foi exatamente dessa forma que tudo transcorreu, tendo os quadrinhos se popularizado com histórias jocosas de personagens ora infantis e endiabrados, ora com grandes heróis espaciais.

Facilmente são destacados Os Sobrinhos do Capitão, Pafúncio e Marocas, Tintin, Popeye e Betty Boop, entre a última década do século XIX até praticamente a terceira do século XX. Não é por menos que nos Estados Unidos tornou-se termo chamar essa mídia de “comics”, por conta dessa relação popular.

Para abrilhantar um segundo momento promissor da mídia barata temos os famosos Flash Gordon, Tarzan e Mandrake, cada um, a sua maneira e natureza, enfrentando situações que o cinema rapidamente aprenderia para captar a atenção do público. Essa etapa ficou conhecida como “Hora da Aventura” e foi um dos grandes momentos de amadurecimento artístico e textual da mídia Quadrinhos. A leitura se popularizou rapidamente e não era comum ter alguém que desconhecesse esses personagens, verdadeiros mitos modernos.

Os quadrinhos humorísticos fertilizaram o espaço do jornal em forma de tiras diárias ou semanais que eram largamente consumidas por leitores adultos e crianças. Logo seriam editados em formatos de reedições e compêndios chamados *pulps*, palavra inglesa que significa “polpa”, por serem feitos de um material mais barato de cor amarronzada, de polpa de madeira, com baixo custo de produção. Esses folhetins apresentavam a selva e o espaço sideral sempre apoteoticamente vividos por esses heróis.

Mas ainda eram heróis, seres humanos comuns, diferenciados apenas pela exagerada sorte e vontade tão grande quanto suas capacidades físicas e mentais diante de uma infinidade de situações. Um personagem nasceu nesse período de transição do herói ao super-herói, do homem ao super-homem, e configurou em sua imagem essa passagem. Foi o Fantasma, criado em 1936 por Lee Falk e Ray Moore, roteirista e artista, respectivamente. O personagem apresentava, então, uma mitologia e conceitos que logo seriam aproveitados no momento seguinte dos quadrinhos. Seu anel de caveira, que marcava os bandidos, seu pitoresco uniforme colado ao corpo, com partes separadas como botas e calção e uma máscara que lhe protegesse a identidade.

O conceito super-herói, seu gênero artístico e literário, nasceu nos quadrinhos de então. Exatamente em 1938 na revista *Action Comics* número 1, em maio, com o personagem que ficaria mundialmente conhecido em menos de uma década depois: O Super-homem. O personagem é criado por dois amigos adolescentes de Cleveland, cidade do Estado de Ohio, Estados Unidos, inicialmente num fanzine (revista produzida artesanalmente) de 1933 como um homem muito inteligente que domina tudo com mãos de ferro na história intitulada *The reign of Superman*, mas não vingaria num país que vivenciava uma crise econômica, a famosa Crise de 1929.

Seus criadores, Jerry Siegel e Joe Shuster, o primeiro no comando do roteiro e o segundo na produção da arte, moldaram o personagem para o conceito mais próximo do herói que conhecemos hoje e reflexo dos personagens do período anterior, a Hora da Aventura. Contrariando aqueles que relacionam o personagem dos quadrinhos com o conceito de Nietzsche, filósofo alemão do final do século XIX, o Super-homem tem elementos de altruísmo e compaixão que o afastariam do *Übermensch* (Super-homem) de *Assim Falava Zaratustra*.

O personagem já foi relacionado, muitas vezes tendo apenas a soma de suas cores, azul, vermelho e branco como a bandeira norte-americana (muito embora em sua origem não existisse o branco e sim o preto e em seguida o amarelo, nunca havendo a cor branca em seu uniforme),

como criação ideológica para propagandear a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial. Porém, o país entrou oficialmente no conflito bélico somente em 1941, anos depois, e suas primeiras histórias apresentavam um personagem enfrentando problemas sociais como maridos maltratando esposas e patrões maltratando empregados, o que faziam do personagem “o maior personagem do New Deal depois de Roosevelt” (AUGUSTO, 1971, p. 280).

O personagem não nasceu como propaganda ideológica na Segunda Guerra Mundial, mas tornou-se. Assim como todos os personagens dos quadrinhos no ano de 1941. O presidente dos Estados Unidos, Franklin Roosevelt, solicitou a participação dos meios de comunicação para que o espírito nacional fosse elevado, como uma resposta ao momento de crise e à entrada honrosa da nação após Pearl Harbor. Era fato que no período entre guerras o Tio Sam, personagem imortalizado na imagem de James Montgomery, estava presente em paredes de repartições públicas.

O Super-homem nasceu num momento de crise econômica e num espaço limitado dentro das cidades americanas, seus olhos ainda não estavam voltados para a Segunda Guerra. Mas com a aproximação desta e a posição do presidente diante das mídias, as editoras perceberam que acompanhar a maré das circunstâncias seria a forma mais prática de alcançar um mercado maior e logo praticamente todos os personagens de então estariam alistados nas fileiras do U.S.Army lutando contra um inimigo romanticamente apontado como vilão ideal: o nazismo.

SUPER-HERÓIS VÃO ÀS GUERRAS

Neste momento, usar as cores norte-americanas e lutar contra a vilania do nazismo era promessa de vendas, o que explica o oportunista nascimento do Capitão América e as cores do uniforme da Mulher Maravilha. Ambos de 1941 e acompanhando a inflação do mercado de quadrinhos que se modifica significativamente, o Capitão América estreando revista própria numa audaciosa edição da Timely Comics pelos jovens free-lancers Joe Simon e Jack Kirby, e a Mulher Maravilha criada por um PhD em Psicologia, o doutor William Moulton Marston, com ajuda de sua esposa.

O Capitão América defende a bandeira que veste, tendo sua participação na Segunda Guerra ficcional a base fundamental de suas edições. Sua primeira aparição tem na capa o super-herói socando Adolf Hitler. Na segunda edição o Capitão América amedronta o líder nazista com uma entrada triunfal. A cena tornou-se clichê comum em diversas edições, e logo a infinidade de personagens que surgiam já implementavam os nazistas como inimigos comuns.

Era um momento em que o inimigo odiado era romanticamente transcrito como mal. Não só nos quadrinhos, mas a mídia em geral e o entretenimento tinham na dicotomia Estados Unidos e Alemanha nazista o antagonismo de heróis e vilões. É interessante frisar que a Europa não chegou a produzir um mercado de quadrinhos como os Estados Unidos da América e que o fértil período de surgimento do gênero Super-herói não foi experimentado pelo velho continente no momento de então, pelo período entre guerras e a própria Segunda Guerra Mundial.

Em 1945 a Segunda Guerra Mundial chega ao fim e os soldados voltam para casa. Os personagens nos quadrinhos também deixam o conflito para trás, os anteriores ao momento histórico voltam às histórias longe do conflito; outros, como o Capitão América, simplesmente perdem o sentido de existir. A Mulher Maravilha, apesar de seu oportuno uniforme e algumas histórias enfrentando nazistas na Segunda Guerra Mundial, irá levantar outra bandeira e voltará suas atenções para ela.

A Mulher Maravilha carrega, pela vontade de seu criador, a bandeira do feminismo. Sua origem é grega e remete às amazonas, sociedade feita de mulheres guerreiras. Seu criador era um homem simpatizante de liberdades sexuais, influenciando sua personagem com elementos

simbólicos que remetem à isso, como sua roupa derivada de um corpete bem apertado na cintura, suas botas e seu laço da verdade que era usado para amarrar adversários que eram forçados à falar a verdade. Referências diretas às tendências sadomasoquistas e dominação feminina. Fato interessante é ter sido o doutor Marston ser o criador do polígrafo, instrumento utilizado para registrar variações fisiológicas que definam inveracidade do paciente.

O Super-homem voltou suas atenções para eventos científicos, criaturas de outros planetas e acidentes naturais. O Capitão América é cancelado, tornou-se obsoleto com o fim da guerra. Assim também a sociedade americana perdia o interesse na Europa e buscava olhar para dentro. O enriquecimento econômico do pós-guerra dinamizou as relações sociais no país e abriu espaço para movimentos tendenciosamente puritanistas e assim como um acadêmico criou a Mulher Maravilha outro iria sufocá-la.

Em 1954 o psiquiatra Frederic Wertham, descendência alemã radicado nos Estados Unidos, lançou sua mais expressiva obra, *Seduction of the innocent*. Psiquiatra-chefe do hospital Bellevue, localizado em Nova Iorque. Neste livro, acusa os quadrinhos de influenciar negativamente as crianças e adolescentes. Seu peso maior é sobre os quadrinhos de terror que alavancaram as vendas no fim da Segunda Guerra, mas atingiu o gênero Super-herói com acusações de pedofilia, homossexualismo e lesbianismo encontrados em diversos personagens. Uma verdadeira caça-às-bruxas levou centenas de pais a queimarem em enormes fogueiras as revistas que seus filhos tinham. O alvoroço foi tamanho que o senado americano buscou investigar e estabelecer procedimentos, o que acarretou na criação do *Comic Code Authority* pela *Comic Magazine Association of America* para delimitar e censurar as revistas. A Mulher Maravilha caiu no marasmo de repetições e versões de situações que seus colegas homens, como o próprio Super-homem, vivenciavam então.

O período de Guerra Fria entre as duas potências pós-guerra, Estados Unidos e União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, gerou um novo mercado de Quadrinhos, preocupado com as regras recém estabelecidas e um novo patamar político. O facilmente identificado vilão nazista na Segunda Guerra Mundial não era agora transvestido com perfeição no comunista. A sociedade, mesmo a norte-americana, não compreendia o mesmo antagonismo. Assim o Capitão América foi ressuscitado (editorialmente falando) e trazido em 1963 ao mercado de quadrinhos, da antiga *Timely Comics* para a atual *Marvel Comics* pelo editor chefe Stan Lee. Diferente de seu posicionamento na Segunda Guerra, o Capitão América de então racionalizava seus atos em balões de pensamentos.

O balão de pensamentos marcou o período com reflexões nem sempre relacionadas com a ação ou problema imediato. Os personagens, principalmente da ex-*Timely Comics* e atual *Marvel Comics* como Thor, Hulk e Homem de Ferro, enfrentavam comunistas como seus principais inimigos contemporâneos, mas o antagonismo não era tão simplista como no tempo dos nazistas.

Thor enfrentou em sua segunda participação em revista, na *Journey into Mystery* 84, datada de 1962, aeronaves com emblemas de foices e martelos com a justificativa de que “nunca mais estas aeronaves ameaçarão inocentes”², por estarem atingindo um navio desarmado dos norte-americanos. O Homem de Ferro tem sua origem a marca histórica da Guerra Fria, pois é por ter sido capturado pelos “vermelhos” orientais que a armadura do herói é construída³. Assim como Hulk em sua origem, pois foi a sabotagem de um comunista que transformou o doutor Bruce Banner no monstro verde⁴.

² Nesta edição o personagem enfrenta um vilão de nome Executor. Os vilões são sempre comunistas tiranos, autoritários e perversos. Grupos revolucionários, de guerrilha, que lutam contra esses déspotas vermelhos aparecem no final de alguns embates como os que manterão a paz nos países em questão.

³ Tony Stark, o Homem de Ferro, tem a ajuda do doutor Yinsen, asiático nativo contrário ao comunismo em seu país.

⁴ O personagem em questão é Emil Blonsky, agente da KGB, buscou repetir o processo que deu origem

Havia uma aura mais madura nesses conflitos, pois era sempre preciso justificar que os inimigos comunistas na verdade eram tiranos militares muito mais próximos dos militares caudilhistas ou mesmo do fascismo ditatorial. São sempre vilões estereotipados de chefes militares, não há em nenhuma revista a crítica direta ao socialismo ou comunismo, apenas a representação de figuras despóticas que oprimem pessoas.

Lembremos, aqui, que a nação norte-americana estava passando por um processo político e ideológico que definiu a maneira dos americanos de pensarem os inimigos comunistas nos meios de comunicação em geral. Autores, roteiristas e diretores, tanto de cinema como de teatro, e também de quadrinhos, sofreram perseguições por qualquer ato que fosse considerado nocivo.

Esse patrulhamento do mundo de se fazer o lazer e de se pensar, contrário à liberdade que a nação tanto pregou e utilizou para definir-se como “mocinhos” na Segunda Guerra, foi chamado de Macartismo, referência direta ao Senador democrata Joseph McCarthy. O Macartismo perdurou por pouco mais de seis anos e logo a sociedade americana decepcionou-se com a quantidade de liberdades individuais estavam sendo silenciadas.

Os quadrinhos sofreram novamente perseguição, e por estarem vacinados após sua primeira “caça-às-bruxas”, logo atenderam com habilidade as políticas anticomunistas. Porém, essa rápida adaptação também sofreria a influência social de desgosto da opinião pública e logo as páginas de quadrinhos responderiam ao contexto.

O uso dos balões de reflexão enquanto crítica política e social foi mais vívido saído das histórias do Capitão América. Como define Fernando Albagli em artigo para a Revista de Cultura 4, da editora vozes em maio de 1971, “o herói se sente meio perdido, numa época que ele mesmo, inconscientemente, ajudou a criar”⁵.

No artigo supracitado há um trecho de uma história intitulada “O Ferrão do Escorpião”, de 1970, onde o personagem diz que “num mundo cheio de injustiça, fome e guerras sem fim, quem poderá dizer que os rebeldes estão errados?”, enquanto anda pelas ruas de uma cidade dos estados Unidos, deserta, atormentada, e conclui, em suas palavras, que “talvez fosse melhor eu ter lutado menos... e perguntado mais”⁶.

E foi o que Steve Rogers, o Capitão América fez quando combateu o crime em parceria do Falcão, herói negro do Harlem, bairro nova-iorquino, nos anos 70. Não era difícil encontrar balões onde o Falcão alertava ao Capitão América de que a América que ele lutou nos tempos da Segunda Guerra não era mais a mesma e que os problemas internos eram muito mais sérios e complexos.

A editora Marvel trabalhou, nos anos 60 e 70 com uma política interna de que seus personagens seriam mais humanos e responderiam com sentimentos humanos a tristeza e o sofrimento que sua incomum profissão lhe concedia. Em um interessante caso, o Capitão América desacreditado no seu país, tendo sido inserido o fator político do impeachment de Richard Nixon no ano de 1974, e abandona sua identidade e uniforme heróico e assume o codinome de Nômade. Neste período, Steve Rogers viajou numa moto em direção ao oeste da América do norte, assistindo mazelas e conhecendo melhor o seu país. O roteiro era de Steve Englehart e a arte de Sal Buscema, e durou na revista *Captain America* entre os anos de 1972 e 1975.

Esse período e contexto foi negligenciadamente descartado na maneira “DC comics” de se fazer história, com o Super-homem e a Mulher Maravilha vivendo histórias distantes dessa tendência da rival. Esses tipos de alternância conceitual, textual e artística nos quadrinhos da Dc

ao Hulk e transformou-se numa versão grotesca e sem possibilidade de retorno à forma humana, o Abominável.

⁵ Na verdade esse tipo de pensamento não estará exclusivamente no Capitão América, tendo outros personagens criados por Stan Lee seguindo essa filosofia de chorar os males do mundo.

⁶ A obra citada tem a transcrição da revista e informações sobre a mesma.

comics tornaram-se as suas eras internas, iniciadas na era de ouro com o surgimento do Super-homem em 1938 e ainda não definido a mais recente.

O grande marco acontecerá nos anos 80, quando os personagens da editora DC *comics* sofreram alterações em suas origens, explicações científicas para os poderes e qualidade literária. O marco cronológico interno às revistas é a saga Crises nas Infinitas Terras, que zerou grande parte dos personagens da editora e lhes concedeu uma atualização. Dessa forma, tanto o Super-homem quanto a Mulher Maravilha foram reformulados e remanejados no contexto histórico de então. A bandeira feminista retornou, mas tornou-se mais flexível e menos radicais nas mãos da nova Mulher Maravilha, já o Super-homem encontrou na relação de convivência com a humanidade, evitando ao máximo questões políticas e concentrando suas histórias nas relações interpessoais com seus coadjuvantes como Lois Lane, Perry White, Jimmy Olsen e Lex Luthor.

No final dos anos 80, uma série em quadrinhos de pretensão humorística, tendo em sua formação os membros de “segundo escalão” da editora DC *comics*, apresentava um grupo de super-heróis da URSS. Eram soldados do exército russo (alguns chamados até de cosmonautas) que vestiam uma armadura branca e vermelha contendo uma foice e um martelo como símbolo fundamental em seu peito. Boa parte das histórias mostrava essas armaduras passando por defeitos, falhando quando usadas ou seus ocupantes em situações jocosas. O trabalho definia-se com o roteiro de Keith Giffen e J.M. DeMatteis e Kevin Maguire inicia a arte, sendo substituído mais tarde por Adam Hughes, com o título de *Justice League of America*.

Entre 1985 E 1995 o roteirista Mark Gruenwald colocou o Capitão América no centro de questões sociais e políticas, ao confrontá-lo com personagens peculiares e considerados muito mais anti-heróis que propriamente vilões, como o Apátrida, que ideologicamente era contrário à formas de governo, e o Carrasco do Submundo, que tem como meta caçar e exterminar bandidos e vilões.

Como se não bastasse, esse arco de histórias trás mais um descontentamento do Capitão América com o seu governo e sua “demissão” do mesmo. Numa jogada política interessante para conter numa história em quadrinhos, o governo dos Estados Unidos convoca um indivíduo conservador de extrema direita, John Walker, para ocupar o cargo de Capitão América, nascendo, posteriormente, o anti-herói Agente Americano, quando Steve Volta ao uniforme original.

Uma revolução visual e textual ocorre em 2001 com o atentado terrorista contra os prédios do complexo World Trade Center, no centro de Manhattan, atingido por aviões sequestrados por terroristas do oriente médio. O Capitão volta a enfrentar o inimigo ideológico de seu país representado, agora, assim como na passagem do nazista ao comunista, muito mais reflexivo e maduro.

Atualmente o personagem enfrenta mais uma questão de ideologia e política dentro de sua mitologia quadrinesca. Após um acidente envolvendo jovens super-heróis, o Homem de Ferro, compactuado com o Senado americano, outorga a chamada Lei de Registro, onde todo ser super-poderoso deve registrar-se no governo dos Estados Unidos. Surpreendendo aos que apostariam na posição de Steve à favor de seu país, o Capitão América, dizendo-se defender a liberdade individual, entra em conflito com o Homem de Ferro e é perseguido e preso pelo governo norte-americano, abrilhantando a saga Guerra Civil, mini-série publicada nos Estados Unidos entre 2006-2007.

CONCLUSÃO

As relações com eventos históricos, sociais e políticos, dos personagens focalizados objetivamente neste trabalho, Super-homem, Mulher Maravilha e Capitão América, são o fio condutor da análise de suas bandeiras. Bandeiras levantadas em sua origem e as bandeiras que

ficaram então.

O espaço físico e a reflexão com os eventos históricos são tão berços dos personagens dos quadrinhos, em ponto de convergência o gênero Super-herói, quanto são de pessoas que habitam esses limites. Quadrinhos são feitos por pessoas, escrevendo e desenhando, que vivem no dia-a-dia as situações que influenciam suas escolhas e seus objetivos enquanto contar histórias.

Apontar um desses personagens sem compreender que no passar de tantos anos foram diversos artistas e roteiristas que revezaram a ocupação funcional de criar essas histórias é cometer o mais perigoso deslize quando se diz fazer análise de discurso, pois não posiciona esse discurso no tempo e no espaço.

Esses personagens refletem mais as sociedades que o consomem do que influenciam uma cultura antagonicamente discrepante à aceita-los e segui-los. Eles podem funcionar como reforçadores de pensamentos, mas não como criadores de tal fato, como acontece no alistamento de tantos personagens na Segunda Guerra Mundial e como o mesmo não acontecerá com a Guerra Fria e o tão recente período de Terrorismo vindo do oriente médio. Questões editoriais, autorais e de mercado acabam por definir atitudes que foram tomadas e acertadas e outras que fracassaram de forma a não se salvar.

As ações e suas modificações no passar dos anos mostram que o Super-homem, a Mulher Maravilha e o Capitão América condensam a forma que o norte-americano pensa o mundo ao seu redor e como pensa a si mesmo. A autoria textual, principalmente quando ganham destaque, é uma engrenagem importante para definir aquilo que está seguindo ou não uma ideologia qualquer.

REFERÊNCIAS

ALBAGLI, Fernando. Os Heróis estão na fossa?. In: **O Mundo dos Super-heróis**, revista de cultura 4, ano 65, maio de 1971, editora Vozes.

COELHO, Victor. **O Ünbermensch**. Coluna: Imateria. Site: www.fanboy.com.br In: <http://www.fanboy.com.br/modules.php?name=Sections&op=viewarticle&artid=105>

GRESH, Lois H. WEINBERG, Robert. **A ciência dos Super-heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

HOBSBAWM, Eric. **A Era dos Extremos: O breve século XX (1914 – 1991)**. São Paulo, Companhia das Letras, 1995.

HOBSBAWM, Eric. **A Era dos Impérios (1875-1914)**. 3a ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988

GUSMAN, Sidney. “70 anos de história... em quadrinhos”, In: **Mundo Estranho apresenta: grandes Sagas DC**, pp. 06-11, Editora Abril, 2005.

MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. Editora Brasiliense, 1993.

MOYA, Álvaro de. **Shazam**. 3ª edição. Editora Perspectiva, 1977.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **Assim Falava Zaratustra – um livro para todos e para ninguém**. Tradução: Ciro Mioranza. Coleção Grandes Obras do Pensamento Universal, volume



1, Editora Escala, São Paulo.

PATATI, Carlos e BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.