



A Lei e a Paz do Espírito que Anda: as primeiras aventuras do Fantasma dos Jornais nos Estados Unidos

Edson Wilson Mendes de Almeida¹

Resumo: Sendo um fruto da estrutura capitalista do entretenimento, as histórias em quadrinhos, são uma narrativa gráfica com a finalidade inicial de entreter seus leitores de forma leve, cômica, o que não impede de algumas obras oferecerem uma narrativa questionadora e crítica da sociedade. As histórias em quadrinhos nos Estados Unidos da América começaram a aparecer nos jornais por volta do final do século XIX. As *comics strips* (tiras cômicas) tinham uma média de três ou quatro quadros para contar sua narrativa. Os personagens aventureiros desbravaram os quatro cantos do mundo, levando à justiça aqueles que não tinham mais com quem contar. Estes homens destemidos enfrentavam o mal de frente, onde ele estivesse, terra, céu, mar, outros mundos ou outras eras temporais. Em 17 de fevereiro de 1936, Lee Falk e Ray Moore lançaram *The Phantom* (no Brasil, O Fantasma), também conhecido como “O Espírito que Anda”, pela King Features Syndicate, nas páginas de inúmeros jornais estadunidenses, lançado semanalmente, somente em maio de 1939, edições nos suplementos dominicais. O Fantasma era diferente dos aventureiros lançados naquele período, vinha com um uniforme roxo colocado que lhe cobria quase todo o corpo, inicialmente usava luvas pretas que foi abandonada com o tempo, uma máscara sobre os olhos, estes, brancos, enfrentando piratas e outros bandidos em um continente africano ficcional.

Palavras-chaves: Quadrinhos. Cultura midiática. Fantasma. África

Introdução

*“Nós somos os super-heróis
Defendemos nossa nação
Vivemos nos gibis, nas telas dos cines
Nos filmes de televisão”
Os Super-heróis – MBP4*

As histórias em quadrinhos nos Estados Unidos da América começaram aparecer nos jornais por volta do final do século XIX, as publicações tinham por intuito entreter os leitores com imagens do cotidiano, enredos que abordavam condições políticas, sociais e econômicas. As *comics strips* (tiras cômicas) tinham uma média de três ou quatro quadros para contar sua narrativa. Inicialmente, as narrativas possuíam um forte teor cômico, por conta desta forma

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em História da UEG Morrinhos. Orientando do Professor Dr. Tiago Vieira.



peculiar de narrar, as histórias em quadrinhos no Estados Unidos receberam a alcunha de *comics* (comédia).

As primeiras tiras tinham sido protagonizadas por animais antropomórficos, *The Little Bears* de Jimmy Swinnerton ou crianças travessas, *Buster Brown* de Richard Outcault. Posteriormente as famílias passaram a trazer os dramas da sociedade estadunidense para as páginas dos jornais, seja com os jovens ricos, seja com aqueles que não tinham posses. As tiras de moças progressistas, lutando por um lugar ao sol, passaram a frequentar e ganhar espaço. Até a chegada das tiras de aventuras, protagonizadas por homens viris, que enfrentavam vários inimigos em busca da justiça contra malfeitores cruéis e gananciosos.

As Tiras de Aventuras

O ponto central destas das *adventure strips* se encontra na própria aventura, diferente do modelo das tiras anteriores, onde a aventura era apenas um detalhe. Em sua grande maioria, os aventureiros se valiam de sua força física atlética, uma ou outra habilidade de prestidigitação e raciocínio lógico, não tinham poderes fantásticos.

Muito além do senso de justiça e da decência, estes homens bons tinham algumas semelhanças entre si, “beleza, força, bondade, inteligência, honestidade, lealdade e coragem” (OLIVEIRA, 2007, 74). Adultos, caucasianos, físico atlético, alguns tendo uma profissão, o piloto Buck Rogers ou o marinheiro Popeye, seus inimigos eram vis, gananciosos, desejosos de poder e riquezas, bandidos ou ditadores sem escrúpulos e violentos, homens dispostos em quebrar barreiras para obterem seus intentos, ao qual os mocinhos, nunca estão dispostos em ultrapassar os limites para derrotá-los.

Estes aventureiros eram perfeitos, com posses, profissões, não tinham defeitos, sempre prontos em solucionar os maiores desafios, sempre prestativos em auxiliar os menos afortunados, “o herói dos quadrinhos de aventura foi concebido, da mesma forma que a mocinha e a vilã, com base em um estatuto universal que preconizava a decência, a justiça, o trabalho, a propriedade e o lar” (OLIVEIRA, 2007, 74). Os aventureiros desbravaram os quatro cantos do mundo, levando à justiça aqueles que não tinham mais com quem contar, enfrentaram o mal de



frente, seja na terra, no céu, no mar ou em outros mundos, outros planos temporais. Diferente das tiras de crianças, animais, familiares ou de moças, as aventuras conseguiram um número considerável de produções, com personagens populares.

As tiras diárias do Fantasma começaram a ser publicadas em 17 de fevereiro de 1936, sendo lançadas de segunda a sábado, nos periódicos. Estas tiras continham de quatro a cinco quadros, mantendo uma continuidade da aventura. Algumas destas aventuras chegaram a meses para terem sua conclusão. Em maio de 1938, o herói de Bengala chegava aos suplementos dominicais, onde alguns eram coloridos. As aventuras diárias e dominicais não contavam a mesma narrativa, ao mesmo tempo, sendo assim, o leitor tinha duas aventuras ocorrendo ao mesmo tempo, uma diária e outra dominical. Mas uma aventura poderia ter continuidade, como no caso dos Sky Band (no Brasil, Os Piratas do Ar), que apareceu nas tiras diárias e teve uma continuidade em The Return of the Sky Band (no Brasil, O Retorno dos Piratas do Ar) aos domingos.

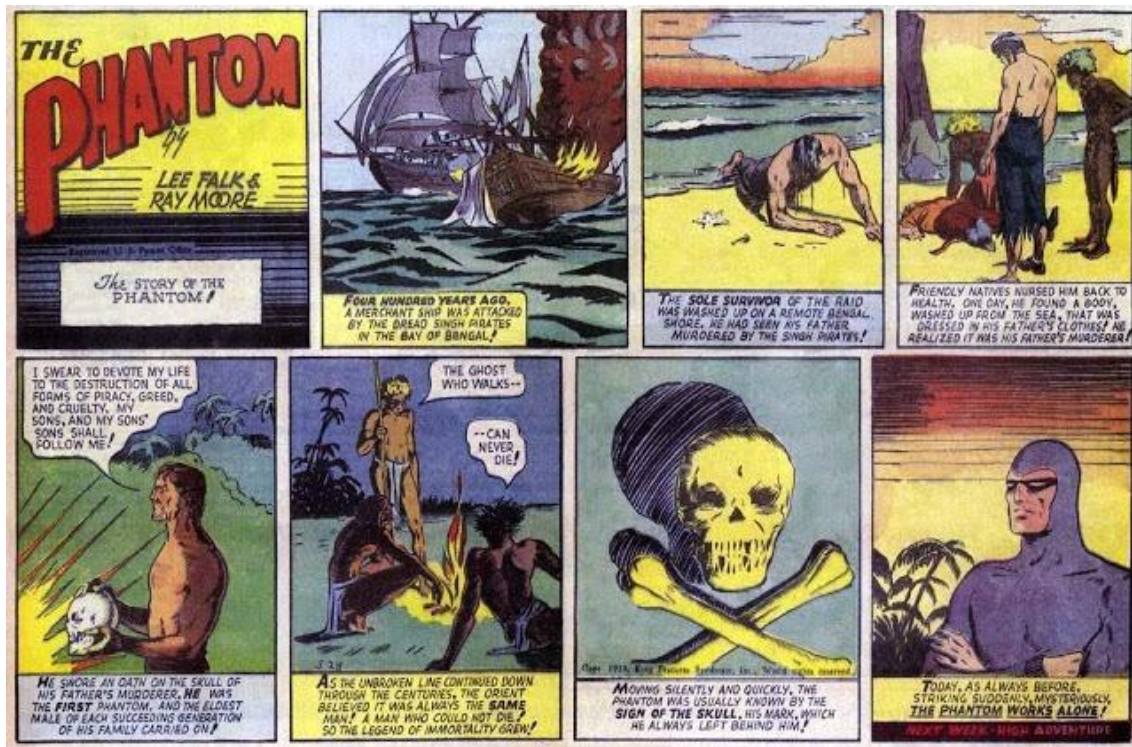
Os suplementos não estavam limitados pela quantidade de tiras diárias, podendo ter mais quadros, devido ao seu tamanho, entretanto elas não tinham um título de abertura, como “o propósito de compor as histórias por tiras parece óbvio: dar também aos jornais que não tinham edições dominicais a possibilidade de dividir cada página em quatro tiras, uma para cada dia, sucessivamente”. (JUNIOR, 2006, 10). As edições dominicais do Fantasma foram produzidas e editadas de uma forma ao qual o comprador poderia lançar diariamente, as aventuras não tinham título, mas sim descrição que iria ocorrer naquela edição. Caso um jornal não tivesse em sua publicação, o formato dominical, que seria bem maior que as edições diárias, seus leitores não perceberiam a diferença.

A forma como é apresentada a origem do Fantasma nas edições semanais e nos suplementos dominicais diferente no formato. A primeira aventura do personagem é apresentada aos vilões, a Irmandade Singh, um grupo de piratas que atuam principalmente nos mares asiáticos, a pesquisadora Diana Palmer e o Fantasma. A estrutura narrativa se aproxima do estilo noir, tanto na parte textual quanto na parte gráfica, são necessárias várias tiras (semanas) até sermos informados sobre a tradição que deu origem ao herói. Nas edições

XXI SEMANA DE HISTORIA

UEG MORRINHOS
MOVIMENTOS SOCIAIS, PODER E DEMOCRACIA
25 A 27 DE SETEMBRO DE 2025
UEG CAMPUS SUL, SEDE MORRINHOS

dominicais, apenas no final da quarta aventura, The Beachcomber (no Brasil saiu como O Vagabundo da Praia), é que somos apresentados.



O Fantasma por Lee Falk e Ray Moore, maio de 1939.

O primeiro quadro da aventura inicia com a narração de um ataque, a imagem que acompanha é de um navio sendo atacado “Há quatrocentos anos, um navio mercante foi atacado pelos temíveis piratas Singh na Baía de Bengala” (FALK & MOORE, 16, 2004), a origem do aventureiro começa em 1525, nos mares orientais, o nobre Christopher e seu pai alugam um barco para alcançar as índias, com a intenção de fazer comércio. Um grupo de piratas da Irmandade Singh foi até o navio, o pai de Christopher foi morto e ele, lançado ao mar. O quadro seguinte nos apresenta o jovem, sendo levado pelas ondas para a praia “O único sobrevivente do ataque foi arrastado até uma praia distante de Bengala. Ele viu seu pai sendo assassinado pelos piratas Singh!” (FALK & MOORE, 2004, 16), não somos informados. No terceiro quadro o homem e dois homens negros analisam um corpo na praia, com roupas que seriam de seu pai, no quadro seguinte o homem com a caveira do assassino de seu pai faz um juramento “Eu juro



devotar minha vida à destruição de toda forma de pirataria, ganância e crueldade. Meus filhos e os filhos de meus filhos irão me seguir” (FALK & MOORE, 2004, 16). Na publicação diária, O Fantasma comenta que o jovem foi resgatado por uma tribo de homens negros, que por nunca terem visto um branco, chamaram que ele seria uma espécie de divindade.

Esta primeira tira nos apresenta não apenas a origem do personagem, mas o legado das gerações seguintes. A máscara é a grande herança ao qual seus descendentes terão de compartilhar. O juramento, algo presente em muitas histórias em quadrinhos², determina a índole do personagem, mas não de forma maniqueísta, pois em momento algum temos a presença de uma força mítica ordenando entre o bem e o mal. Sua conduta se aproxima ao entendimento filosófico da ética, do fazer o bem ao próximo e combater toda forma de vilania, toda ação gananciosa, com a intenção de obter a sua realização, para que outrem não venha a sofrer o que ele sofreu.

Esta imposição acerca dos descendentes do primeiro Fantasma não deve ser entendida nem como dádiva e nem como maldição, mas sim como uma missão, “todos os Fantasmas, quando assumiram a titularidade, faziam um juramento sobre a caveira do assassino do primeiro deles” (NASSIF, 2004, 03), e desta forma o espírito não morre. Não é definido qual filho será o herdeiro, apenas diz que um deve ser. Sua criação será voltada para cumprir o juramento. O juramento também não define a idade ao qual o herdeiro assumirá o posto de seu progenitor. Por ser homem, acredita-se que sempre será um menino a herdar o manto, mas no juramento nada diz sobre a sexualidade do escolhido.

Para manter a lenda do Fantasma, uma colocação deve ser observada, as moças, que serão esposas, possivelmente teriam de ser sempre caucasianas, pois caso ocorra o envolvimento do Fantasma com uma mulher negra, o filho poderia vir a ser mestiço, e desta forma quebrar a mítica do mito criado. O mito para ser mantido existe uma consistência da estrutura que o cerca. A aparência do Fantasma tem de ser sempre do homem branco, forte. Como a linhagem nunca foi quebrada, acreditam que o Fantasma seja imortal, e que tenha

² “No dia mais claro, na noite mais densa/O mal sucumbirá ante minha presença/Todo aquele que venera o mal há de penar/Quando o poder do lanterna verde enfrentar!”. Juramento dos Lanternas Verdes, feito por Hal Jordan, é o mais icônico dos super-heróis.



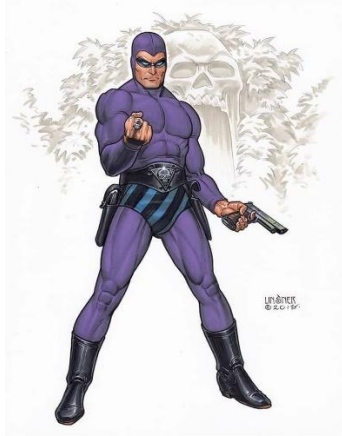
poderes místicos “o povo da selva começou a pensar que o herói era imortal. Esse aspecto da tira deu um significado maior à história, tornando-a mitológica por excelência” (OLIVEIRA, 2024, 49). Por várias vezes aparece alguns personagens comentando sobre os feitos míticos do Fantasma.

O atual Fantasma é a 21ª geração, Christopher “Kit” Walker, mantendo a tradição, estudou em Oxford, não falando qual curso, mas quando seu pai, que por sinal também não fala seu nome, o chamou para fazer o juramento, este se sentiu preparado e abandonou a vida cosmopolita para se dedicar ao combate aos piratas. Seu pai faleceu combatendo os Piratas Singh, as primeiras aventuras do atual Espírito que Anda, é sua primeira aparição. Quando necessário informar os leitores da intenções e motivações de luta do personagem, contra quem luta, seus ideais, esta tira inicial será lembrada e reforçada com o passar das edições.

O segundo aspecto inovador do personagem Fantasma está em seu uniforme, “teve o mérito de ser o primeiro herói de quadrinhos a usar máscara e malha colada ao corpo. Nesse sentido, todos os super-heróis devem a ele o seu visual” (OLIVEIRA, 2024, 50), para manter a importância da máscara, reza a lenda “que todos que visse Fantasma sem a máscara morreria” (NASSIF, 2004, 03). O uniforme do Fantasma é um *collant* em tom de roxo, onde dependendo do país, pode ser visto como azul ou vermelho, como no caso brasileiro, pois como observa Oliveira, as obsoletas máquinas brasileiras não conseguiam reproduzir a cor roxa, para tanto, trocaram pelo tom vermelho. Algumas editoras recebiam da *King Features Syndicate*, as matrizes sem cores, outro motivo pelo qual a vestimenta do herói era alterada.

Uma das características principais do uniforme dos aventureiros e super-heróis dos anos de 1930 está um detalhe, a cueca por cima da calça. Existem duas explicações para este uso. É comum se ler a explicação de Julius Schwartz³ em vários sites sobre esta ideia ter vindo dos trapezistas, homens fortes dos circos ambulantes. Estes homens faziam uso da vestimenta para ressaltar a masculinidade, e não seriam cuecas, mas sim calções, esta explicação é curiosa, apenas isso.

³ No site UniveroHQ, podemos encontrar as motivações do uso da cueca. Dando as duas respostas aqui vistas. [Cuecas por cima das calças - UNIVERSO HQ](https://univero.com.br/ueg/cuecas-por-cima-das-calças), visto em 11 de janeiro de 2025.



Fantasma de 1970



Superman de 1938



Batman de 1939

A motivação seria bem mais prática. As máquinas antigas de reprodução, quando se colocavam as pranchas depois de várias vezes de reprodução, moviam, saindo da forma. Com uma divisão feita na cintura dos personagens, era mais fácil observar quando as pranchas saiam da posição. Por este motivo, os heróis terem a cueca com um cinto, geralmente de uma cor diferente do por cima da calça, em alguns casos poderia aparecer um cinto de uma cor mais chamativa, outros tinham uma calça e camisa de cores diferentes, ou mesmo uma corda para fazer a separação dos membros superiores com os inferiores. Como os aventureiros não tinham um uniforme tão característico como o Fantasma, esta prática não era muito observada, posteriormente, as cuecas começaram a chamar atenção. Superman e Batman, da Editora *DC Comics*, apenas seguiram a tendência.

XXI SEMANA DE HISTORIA

UEG MORRINHOS

MOVIMENTOS SOCIAIS, PODER E DEMOCRACIA

25 A 27 DE SETEMBRO DE 2025
UEG CAMPUS SUL, SEDE MORRINHOS



Fantasma disfarçado, ao lado do fiel lobo Capeto, 1939



Coronel Wynn sentindo o calor africano, 1939

A frase do Fantasma, no quadro a cima, “É bom estar vestido como qualquer cidadão” na melhor das hipóteses, pode ser visto como um disparate. Em plena África, uma pessoa de sobretudo e chapéu, chamaria muita atenção. No quadro ao lado, vemos o Coronel Winn em um bar, pedindo um drink e com as mãos na testa, indicando o calor. O disfarce do Fantasma se faz presente em todos os momentos ao que precisa se misturar na multidão, nestes disfarces ele não retira o uniforme ou a máscara.

Os olhos do aventureiro são brancos, “Falk teria se inspirado em bustos gregos, que tinham olhos brancos, sem saber, na época que eles apenas tinham perdido a pintura dos olhos com o passar dos anos” (TADEU, 2022, 226). Pesquisas atuais, revelaram que as estátuas gregas, feitas de um mármore retirado das montanhas próximas, eram coloridas, tanto em vestimenta, quanto cabelo e seus olhos, como salienta o pesquisador Vinzenz Brinkmann do Departamento de Antiguidade, de que a escultura na Grécia Antiga, como no Egito e na escultura oriental. Os vizinhos da Grécia produziam com, assim como os gregos era colorida. Com o passar dos séculos, a pintura foi desaparecendo e por muitos anos se levantou a ideia de que eram brancas.

XXI SEMANA DE HISTORIA

UEG MORRINHOS
MOVIMENTOS SOCIAIS, PODER E DEMOCRACIA
25 A 27 DE SETEMBRO DE 2025
UEG CAMPUS SUL, SEDE MORRINHOS



Fantasma desenho por Ray Moore 1939

Com esta perspectiva das estátuas com olhos brancos, Falk idealizou os olhos do aventureiro, com este sentido, branco. Ao desenhista facilitava no momento da produção, pois não havia a necessidade de pintar os olhos. Esta artimanha foi colocada na maioria dos heróis posteriormente que fazem uso de máscaras, tendo os olhos brancos, no lugar da pupila.



O anel da caveira usado pelo Fantasma para punir os criminosos

Em seus dedos, o destemido aventureiro tem dois símbolos distintos e fundamentais para marcar os malfeitores e seus protegidos: “O Fantasma tem o anel da caveira, na mão direita, um símbolo que marca permanentemente aqueles punidos pelo Espírito que anda, com o sinal do crânio” (NAVANJO, 2004, 108), com seu forte punho e um soco capaz de levar a nocaute, seu opositor tem caveira marcada em sua face, levando o terror para aqueles que estão a lhe enfrentar.



O anel com a marca do bem, para proteger pessoas especiais.

“Na mão esquerda, um anel com a marca do bem, simbolizando proteção. Aqueles que detêm este símbolo estão sob o zelo de O Fantasma” (NAVANJO, 2004, 108), principalmente quando algum aliado precisa adentrar as terras da Floresta Negra, lar do bandar, uma temida tribo de pigmeus com suas lanças envenenadas.

A pontaria do Fantasma é rápida e primorosa, acertando seus algozes de forma eficaz, entretanto ele prefere nocautear seu inimigo, do que matá-lo, mesmo sabendo que acertaria as asas de uma mosca a 300 metros de distância. As mortes provocadas pelo Espírito que Anda são em legítima defesa, em geral, não agiu de forma deliberada em fazê-lo. Mesmo os líderes dos Piratas Singh, ou outros vilões inescrupulosos não sofrem o destino final nas mãos do herói, mas sim, serem presos e julgados pela justiça. Os aventureiros não eram os carrascos dos malfetores, estes vigilantes, eram os bons moços, ganhando a atenção do público para com suas boas ações.

Nas aventuras, onde o Fantasma precisa sacar suas pistolas, seus algozes não saiam com vida, pois o saque do Espírito que Anda é mais rápido do que o olho pode ver, ele acertava um criminoso com a intenção de matar, caso não houvesse condições de nocauteá-lo. A cena acima nos apresenta este entendimento, pois ao Coronel ser atingido, o disparo foi desferido de instinto. O que corrobora com a ideia central de sua pontaria sem igual, pois apenas se virou e acertou.

Elas são muitas, mas são como cópias de uma só original, *samba de uma nota só*. Mudam os nomes, as roupas, os cenários, mas no fundo, ou melhor, no interior de seus gestos, maneiras e falas, ou silêncio, deparamos com personagens reelaboradas com base naquelas já existentes na literatura infantil, na mitologia, nos contos, enfim, nas narrativas que descrevem as mulheres como sombra de algum herói masculino. (OLIVEIRA, 2007, 63).



As belas moças, companheiras dos heroicos e bravos, apresentadas nas tiras aventurescas eram diferentes das matronas das *family strips* e das moças das *girls strips*, “a fragilidade da mocinha valoriza a vitalidade do herói e reproduz a relação criança/adulto, cujo duplo corresponde à relação obediência/autoridade” (OLIVEIRA, 2007, 63), não eram dominadoras e não tinham nenhum tipo de controle social, financeiro ou poder, mesmo que fossem da realeza, não eram rainhas, mas sim princesas, estavam mais para donzelas em perigo, a aquela que de uma forma ou de outra se envolve com o vilão ou vilã e necessita do socorro do homem másculo e viril para lhe conceder a liberdade.

São as eternas namoradas, mesmo estando ao lado deles em tempo integral, não se tornam esposas, ou não deveriam se tornar. Pois ser marido, exclui a possibilidade de se lançar em aventuras. Um homem casado deve ser o prover e não alguém envolto em conflitos mortais, que pode deixá-lo dias, semanas, meses ou anos fora de casa e para fechar o ciclo das mocinhas, não deveria ter ou transparecer sexualidade, se estivessem com roupas decotadas, curtas, não devem fazer uso deste artifício para tirar proveito. Elas são a representação da pureza, do ser angelical. Em oposição às mocinhas, aparecem as vilãs, algumas carregadas de sensualidade e erotismo. Algumas são feias, como a Bruxa do Mar, em Popeye, mas outras são belas, como a Princesa Aura, filha do Imperador Ming. Se a donzela não possui poder, as vilãs, fazem uso do pouco poder de forma magistral, transparecendo sua ganância e malevolência.

As personagens femininas caucasianas estão presentes nas aventuras do Fantasma, de formas bem características, ou como a vilã imponderada ou como a jovem donzela em perigo. Algumas vezes, a vilã poderia passar por uma transformação, deixando de ser risco a vida do aventureiro para se tornar uma donzela necessitando de alguma ajuda dele. As personagens femininas negras quase não aparecem, e quando o fazem, são secundárias, com poucas falas e sem nenhuma importância central para a trama.

O amor apaixonado é urgente e invasivo; ele é perturbador, pois faz com que o indivíduo ignore suas obrigações; esse tipo de amor não promove a busca por complemento espiritual, mas sim a fuga em direção às fantasias provocadas pelo ardor sexual. Por essas razões, o amor apaixonado foi associado à perversão e personificação no modelo da garota má. (OLIVEIRA, 2007, 71).



Na primeira aventura diária, A Irmandade Singh, o vilão Kubai Singh aparece ao lado da bela e imponderada Sala. Sua posição ao lado do vilão jamais é de submissão, pois questiona Kubai sobre sua coragem de enfrentar as nêmeses da organização criminosa de forma inquisidora. Porém como uma *femme fatale*, sua beleza está envolta em luxúria, a vilã se declara ao nosso heroico aventureiro, deixando o ser uma vilã imponderada, para se tornar uma donzela indefesa, ao qual apenas as atitudes heroicas do Fantasma podem salva-la. Falk/Moore voltam a transformar Sala em vilã, em revelar que é uma das líderes dos Piratas do Ar, ao lado de outros pilotos mulheres, roubam aeronaves perto de Bengala, região de atuação do Fantasma.

As protagonistas das histórias em quadrinhos de aventuras são belas, indefesas e recatadas. O recato era demonstrado por atitudes contidas e sua recusa a qualquer aproximação sensual do vilão. A recusa da mocinha era reforçada pela sistemática resistência do herói às investidas sexuais da vilã. (OLIVEIRA, 2007, 65).

A eterna namorada do Fantasma é Diana Palmer, filha de um empresário, tem a beleza das divindades angelicais, suas intenções sempre estão envoltas em trabalhar para o próximo, e são suas ações que a colocam em situações de risco, para ser salva pelo Espírito que Anda. Diana é a motivação da primeira aventura do Fantasma nas tiras diárias, entretanto sua aparição nos suplementos dominicais demora em ocorrer. Sua inocência e pureza a faz ter milhões de questionamentos sobre tudo que não entende.

O altruísmo de Diana contrasta com a maldade de Sala. As duas personagens são para o Fantasma, a dualidade entre a donzela e a vilã, ao qual a primeira conquista o coração do aventureiro, ao passo que a segunda o repele. A mensagem para os jovens leitores é clara, fuja das mulheres vis, para ter o carinho e atenção das belas moças,

Conclusão

Os aventureiros venciam seus vilões com ao final de cada grande aventura épica com inteligência, força atlética e alguns com uma alta dose de tecnologia para o período. Sua beleza, carisma e bondade venciam seus ardilosos malfeitores, as perigosas *femme fatale* com seus planos nefastos.



O Fantasma deu início aos heróis de *collant* e máscara com o intento de esconder sua identidade. O nobre aventureiro combate seus inimigos, tendo ao seu lado o lobo Capeto, baseado no juramento feito pelo primeiro membro da família no século XVI. As boas ações do heroico vigilante lhe rendeu edições em alguns jornais, tanto diárias quanto nos suplementos dominicais de forma ininterrupta.

As mulheres em suas aventuras pertencem a dois grupos bem característico das *adventure strips*, ou são as donzelas em perigo ou as vilãs sedutoras e mortais. O Espírito que Anda encanta tanto um grupo quanto o outro, tendo em Diana Palmer sua eterna namorada.

Referências

- CIRNE, Moacyr. A explosão criativa dos quadrinhos – Petrópolis: Editora Vozes Ltda., 1977.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados – São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.
- FALK, Lee. A era de ouro dos quadrinhos / roteiro por Lee Falk, Mort Walker, Hal Foster; arte por Alex Raymond, Ray Moore, Milton Caniff – São Paulo: Mythos Editora, 2022.
- FALK, Lee. O Fantasma Omnibus, Volume 1 / roteiro por Lee Falk; arte Ray Moore; tradução por Hécio de Carvalho e Antônio Tadeu. – São Paulo: Mythos Editora, 2022
- FALK, Lee. MOORE, Ray. O Fantasma: Sempre aos domingos – São Paulo: Opera Graphica Editora, 2006.
- JUNIOR, Gonçalo. Quando os domingos era dia de quadrinhos. In FALK, Lee. MOORE, Ray. O Fantasma: Sempre aos domingos – São Paulo: Opera Graphica Editora, 2006.
- MAZUR, Dan e DANNER, Alexandre. Quadrinhos: história moderna de uma arte global – São Paulo: WMF Martins Fontes Ltda., 2014.
- MOYA, Álvaro de. Vapt-Vupt – São Paulo: Clement & Gramani Editora e Comunicações Ltda., 2003.
- NASSIF, Luís. Fantasma, o Espírito-que-anda, in FALK, Lee. MOORE, Ray. O Fantasma: Sempre aos domingos – São Paulo: Opera Graphica Editora, 2006.
- NAVANJO, Marcelo. 70 motivos para lembrar e saudar o Fantasma. In FALK, Lee. MOORE, Ray. O Fantasma: Sempre aos domingos – São Paulo: Opera Graphica Editora, 2006.



OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. História dos quadrinhos – Macapá: UNIFAP, 2024

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. Mulher ao quadrado: As representações femininas nos quadrinhos Norte-Americanos: Permanências e ressonâncias (1895-1990) – Brasília: Editora Universidade de Brasília: Finatec, 2007.

SANTOS, Roberto Elísio. Para reler os quadrinhos Disney: Linguagem, evolução e análise de HQs – São Paulo: Paulinas, 2002.

TADEU, Antônio. Um tesouro de reis. In: FALK, Lee. A era de ouro dos quadrinhos / roteiro por Lee Falk, Mort Walker, Hal Foster; arte por Alex Raymond, Ray Moore, Milton Caniff – São Paulo: Mythos Editora, 2022.