

# Reação patriarcal à nova mulher: de Cesário Verde ao Gamergate

Carlos Eduardo Klimick Pereira\*

Anna Macacchero Detoni

Universidade Federal de Juiz de Fora

## RESUMO

Este artigo propõe uma analogia entre a reação do poeta português Cesário Verde ante o surgimento da mulher moderna em Portugal do final do século XIX, uma mistura de fascínio e repulsa que traz um contraponto à mulher idealizada, e a reação de muitos homens gamers a iniciativa feminina na área de jogos na poética, Zoe Quinn produzindo jogos, bem como na crítica, Sarkesian criticando representação feminina em jogos. A mulher gamer seria vista por determinado segmento social como subversão, de forma similar ao modo como Cesário Verde vê a mulher que tem iniciativa, moderna, como subversora. Propõe-s então que pode estar ocorrendo uma guerra cultural pela identidade gamers e por quais seriam as práticas socialmente aceitas no meio.

**Palavras-chave:** identidade gamer; subversão, mulher.

## 1 INTRODUÇÃO

A 2ª metade do século XIX trouxe grandes transformações para a sociedade ocidental com a consolidação do capitalismo, o crescimento das cidades e esvaziamento dos campos, e desenvolvimento da industrialização. Na literatura o romantismo cedeu lugar ao realismo, e a poética clássica que buscava uma relação clara e empática com o leitor foi posta em cheque pela ironia, relativismo e hermetismo da modernidade. Neste ambiente, Cesário Verde, poeta marcante na literatura portuguesa, construiu sua obra até ser vitimado precocemente pela tuberculose.

Na poesia de Cesário Verde sua infância vivida no campo é retratada como saudável e digna, ainda que dura, em oposição à vida na cidade, que é opressora e doentia. A moral cristã, herdada de sua família, é desafiada pelos novos tempos, intensificando a tensão entre moral e desejo. A figura da mulher é frequentemente usada em sua obra para retratar essas tensões. Para o poeta, a mulher da cidade é aristocrata, opressora, fria e dominadora:

Esta aborrece quem é pobre. Eu, quase Jó,  
Aceito os seus desdêns, seus ódios idolatro-os  
(*Humilhações*- estrofe 1)[1]

Enquanto a mulher do campo, mesmo na cidade, é angelical e deve ser protegida.

E eu, que urdia estes fáceis esbocetos,  
Julguei ver, com a vista de poeta,  
Uma pombinha tímida e quieta  
Num bando ameaçador de corvos pretos.

E foi, então, que eu, homem varonil,  
Quis dedicar-te a minha pobre vida,  
A ti, que és tênue, dócil, recolhida,  
Eu, que sou hábil, prático, viril  
(*Débil*. Estrofes 12 a 13.c)[1]

---

\*e-mail: carlosklimick@gmail.com

A oposição campo-cidade é marcante na obra de Cesário Verde e a partir dela surgem outros temas na obra do poeta, como a industrialização, as relações hierárquicas na sociedade, mas o recorte deste artigo se refere à figura da mulher. Propomos a leitura de uma reação do poeta que espelha uma reação geral do patriarcado, simultaneamente de fascínio e repulsa à nova mulher da modernidade que invade espaços masculinos ao tornar-se sujeito autônomo, escrevendo e falando de seu desejo

Lançastes, no papel  
As mais lascivas frases;  
A carta era um painel  
De cenas de rapazes!  
(*Lúbrica*. 1ª e 2ª estrofes)[1]

Cesário Verde, em alguns de seus poemas, inicialmente demonstra uma admiração, mas termina por francamente ameaçar essa mulher moderna que se julga tão senhora de si.

Mas cuidado, milady, não se afoite,  
Que hão de acabar os bárbaros reais,  
E os povos humilhados, pela noite,  
Para a vingança aguçam os punhais.  
(*Deslumbramento* 9a estrofe) [1]

De forma similar à sociedade urbana do século XIX, o meio de jogos ou games, incluindo videogames, RPGs, dentre outros, vem passando por grandes transformações nas últimas décadas. A composição demográfica de jogadores mudou radicalmente, do antigo estereótipo de adolescentes e rapazes brancos heterossexuais de classe média para um ambiente muito mais diverso com grande participação feminina e de pessoas de outros grupos sociais. Essa transformação refletiu-se na entrada de mulheres na produção de jogos e numa postura crítica diante da representação da figura feminina e da própria representatividade feminina nos jogos.

Esses movimentos causaram uma reação violenta por parte de um segmento significativo de jogadores homens que chegou ao nível de perseguição e assédio moral e sexual contra mulheres produtoras e críticas de jogos. O auge foi a controvérsia “Gamergate” em que, a partir de agosto de 2014, apoiadores do movimento que ficou conhecido como Gamergate iniciaram uma campanha de assédio contra várias mulheres da indústria de games, incluindo as desenvolvedoras de jogos Zoë Quinn e Brianna Wu, bem como a feminista crítica de mídia Anita Sarkeesian, apresentadora do canal Feminist Frequency, na plataforma digital do Youtube. A série de assédios foi conduzida principalmente usando a hashtag #GamerGate e incluiu a divulgação de dados privados de seus alvos, como endereço de moradia e documentos pessoais, bem como ameaças de violência física, estupro e assassinato.

Neste artigo procuraremos elaborar uma relação entre o desconforto de Cesário Verde com a nova mulher e os ataques poéticos por ele elaborados contra essa figura que invadiu o espaço tradicionalmente masculino e colocou em questão a figura

tradicional feminina, com o desconforto que jogadores de games sentiram com a crítica feita a representações femininas que eram seu objeto de desejo e ao verem seu espaço, antes exclusivo, invadido por jogadoras e desenvolvedoras mulheres.

## 2 ABJEÇÃO

Consideramos interessante trabalhar nesse texto com o conceito de “abjeção” conforme utilizado por Judith Butler como uma perspectiva para compreender a relação de Cesário Verde com a nova mulher moderna e o fenômeno de assédio misógino e machista do caso Gamergate.

Judith Butler é uma filósofa pós-estruturalista estadunidense, com trabalhos de grande relevância para os movimentos feministas contemporâneos. Em 1990, publicou o livro “Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade”, trabalho fundador dos estudos *queer*, no qual discorre sobre o sujeito do feminismo, se preocupando com a busca dessa identidade. Partindo da célebre frase de Simone de Beauvoir, “Não se nasce mulher, torna-se mulher”, Butler questiona a existência de uma “mulher universal”, e nega a perspectiva essencialista, encarando o gênero como uma construção social, isto é, como performativo. [2] [3] Dessa forma, baseia-se na definição de atos performativos de J. L. Austin (1990) para definir gênero como um conjunto de atos repetidos culturalmente, uma performance reencenada de normas e significados estabelecidos socialmente que se legitimam pela imitação de convenções dominantes. [4] As identidades de gênero, portanto, não possuem uma “materialidade”, mas são produzidas através dos signos.

A filósofa, além disso, recorre às ideias de teóricas feministas como Monique Wittig (1992), para evidenciar e criticar a “matriz heterossexual” através da qual a sociedade percebe e categoriza os corpos de forma a dar-lhes inteligibilidade. [5] Essa matriz heterossexual é caracterizada pela lógica de sexo-gênero-desejo, na qual um corpo que nasce com uma genital é designado a um gênero, e espera-se que tenha um desejo heterossexual. Por exemplo, um indivíduo que nasce com uma vagina é designado ao gênero feminino, e espera-se que tenha desejo por indivíduos do gênero masculino. Em “Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do ‘sexo’” (2015), Butler aponta que “esta **matriz excludente**<sup>1</sup> pela qual os sujeitos são formados exige, pois, a produção simultânea de um domínio de **seres abjetos**, aqueles que ainda não são ‘sujeitos’, mas que formam o exterior constitutivo relativamente ao domínio do sujeito”. [3]

## 3 DISCUSSÃO

Propomos agora um debate a partir do referencial teórico de abjeção para a relação proposta entre a reação de poetas como Cesário Verde diante da entrada da nova mulher moderna na sociedade portuguesa do final do século XIX e a entrada de uma nova presença agente feminina no contexto social gamer de início do século XXI.

### 3.1 Histórico na indústria de videogames e construção da identidade “gamer”

Brendan Keogh, crítico de mídia, acadêmico e palestrante sobre design de jogos do *SAE Creative Media Institute*, apresenta em seu artigo “*Hackers, Gamers and Cyborgs*” uma análise crítica da história do desenvolvimento dos jogos digitais. [6] Atrelados desde o início à indústria da computação e engenharia, os videogames cresceram em um ambiente de cultura patriarcal

masculina, ainda que alternativa à cultura masculina “atleta *jocker*” por ser “*nerdgeek*”.

Esse histórico de desenvolvimento em um ambiente majoritariamente masculino por décadas levou a uma identidade masculina enraizada de quem seriam os criadores e consumidores de videogames: homens brancos heterossexuais ligados à engenharia, informática ou matemática. Os antigos *nerds* ou *geeks* que, como coloca Keogh, eram reprimidos por seus colegas em ambientes escolares como “os caras que não pegavam garotas” que agora tinham um espaço para demonstrar sua competência e criatividade, bem como para exercer seus desejos.

Essa percepção de *nerds* e *geeks* como um grupo marginalizado continuou com um discurso de perseguição, em que os jogadores de videogames percebiam seu hobby como sendo discriminado por educadores, que não o viam com bons olhos, bem como por legisladores que por vezes tentavam proibi-lo.

Formou-se, dentro desses grupos, uma noção de quais seriam as características de um videogame de boa qualidade, o chamado “*gameplay*”. Segundo a visão dominante desse segmento, um jogo podia ter qualidade gráfica pobre e um enredo e personagens fracos, mas podia se salvar como um bom jogo se tivesse um bom *gameplay*. O conceito de *gameplay* diz respeito às ações que os jogadores tomam, às habilidades que eles aprendem, essencialmente, a o que “fazem” no jogo. Segundo Keogh, em jogos criados predominantemente por homens, sendo estes a grande maioria, trata-se tipicamente de atirar, correr, esfaquear, lutar e exercer a dominância. De uma forma ou de outra, o *gameplay*, ou melhor, a “apreciação do *gameplay*” tornou-se o elemento normativo que define um “verdadeiro *gamer*”. Um fator que perpetua qualidades historicamente entendidas como masculinas. Keogh cita um artigo de 2012 de Graeme Kirkpatrick, pesquisador sobre tecnologia, jogos computacionais e estética da Universidade de Manchester, no qual Kirkpatrick afirma: “o verdadeiro *gamer* é aquele que entende e aprecia o bom *gameplay* e o “jogo do jogador” é aquele que o tem em abundância”.<sup>2</sup>

Em um desdobramento natural, o setor de marketing das empresas de jogos e de revistas sobre jogos passou a perceber esse segmento como tendo identidade e demandas bem definidas – masculino, jovem, hábil em “*gameplay*” e tecnologicamente competente – e reforçou essa percepção com publicidade e artigos nessa direção. Era uma situação ideal para criar uma linha estável de produtos para um mercado que basicamente queria sempre consumir as mesmas coisas com apenas algumas mudanças de roupagem, ou seja, um mercado cativo e estável.

A identidade *gamer* foi então formada não apenas considerando que era necessário ter determinadas qualidades para se ser “um verdadeiro *gamer*”, mas também pela exclusão de outras identidades. Apesar de existirem mulheres na indústria de jogos e computação, desde seus primórdios, a exemplo da matemática inglesa Ada Lovelace, elas simplesmente não eram consideradas. Quando as pesquisas, como as que apresentaremos na próxima sessão, passaram a apontar que o número de mulheres jogando videogame se tornara equivalente ao de homens jogadores, surgiram comentários afirmando que mulheres jogavam apenas jogos de passatempo, como *Candy Crush Saga* ou *Farmville*, portanto elas não contavam como “verdadeiras jogadoras”. [6]

Dessa forma, valendo-se de uma definição arbitrária de “*gameplay*”, segmentos sociais dentro do meio *gamer*, que se identificam como “*core gamers*”, desconsideravam diversos jogos e jogadoras para manter intacta a identidade *gamer*. Em resumo, quem não apreciava o “verdadeiro *gameplay*”, não seria “um

<sup>2</sup>The true gamer is the one who understands and appreciates good gameplay and the “gamer’s game” is the one that has it in abundance. Tradução nossa

<sup>1</sup>Negritos nossos

verdadeiro gamer” e não entenderia sobre o que videogames realmente se tratam. Esta situação cômoda viria a ser desafiada nos anos 2010.

### 3.2 Identidade gamer e os novos jogos

Uma pesquisa realizada em 2015 pelo *PEW Research Center* revelou que cerca de 49% dos americanos jogam videogames, mais precisamente, 50% dos homens e 48% das mulheres. [7] Contudo, apesar desses dados, a percepção de que a maioria das pessoas que joga é composta por homens persiste. Vejamos alguns dados.

Dentre os homens americanos em geral 59% acham que a maioria das pessoas que jogam videogames é composta por homens, essa é a mesma opinião de 63% dos homens que jogam videogame. A opinião das mulheres é quase a mesma. Dentre as mulheres em geral 61% acha que a maioria dos jogadores é do sexo masculino e 57% das mulheres que jogam videogame pensa o mesmo. Essa distorção entre a realidade da composição masculina-feminina de jogadores e sua percepção é ainda maior entre os jovens jogadores na faixa de 18 a 29 anos de idade, homens e mulheres, dos quais 71% considera que a maioria dos jogadores é masculina. Uma pista sobre os motivos dessa distorção pode estar na percepção da “identidade *gamer*” que discutimos. Como visto 50% dos homens americanos e 48% das mulheres americanas joga videogame, contudo, 15% dos homens se identifica como *gamer* e apenas 6% das mulheres reclamam essa identidade para si.[7]

Vemos então que a identidade “*gamer*” conseguiu manter-se como sendo majoritariamente masculina, apesar de essa não ser mais a realidade do mercado. Seguindo a hipótese de Keogh, podemos considerar que isso se deve à junção da identidade *gamer* com a estrita noção de *gameplay* por ela defendida. Mas, o que ocorre quando novos videogames fora desse *gameplay* se tornam populares?

Já há alguns anos que a tecnologia não é mais domínio exclusivo de engenheiros e informatas ou hackers. Ela é usada por pessoas que não tem interesse em dominá-la ou compreendê-la a fundo. Usamos smartphones, TVs digitais, softwares, *datashows*, internet no nosso dia a dia, tendo um “técnico de computador” a mão para os problemas que não conseguimos resolver. O mesmo ocorreu com os videogames. Há jogos casuais, para passatempo, jogos para smartphones (mobile), jogos experimentais, jogos artísticos, jogos de textos interativos etc. Videogames em que se sai para caminhar e “caçar” animais virtuais, em que se brinca com sons e cores, ou se joga pássaros em porcos, enfim, jogos que não possuem um “bom *gameplay*” conforme a estrita definição dos “*hard core gamers*” ou “*true gamers*”. Esse segmento, então, não consegue compreender por que esses jogos “sem *gameplay*” estão sendo tão bem recebidos enquanto jogos de tiro e ações militares ou simuladores de ações criminosas estão sendo tão criticados. De acordo com eles só há uma explicação: conluio entre os desenvolvedores desses jogos e jornalistas que os resenham. [6]

Vejamos um exemplo citado por Keogh, o jogo “*Gone Home*”, que é um jogo que leva relativamente poucas horas para ser completado. Este jogo é sobre voltar para casa, do exterior, sendo situado em 1995 em Portland, Oregon. O jogador assume uma história de exploração pelos olhos da personagem Katie. Esta vai explorar a nova casa da sua família caminhando por ela e olhando para os objetos. Por meio dessas ações simples e banais você descobre como seu pai está estressado, sua mãe entediada e que sua irmã mais nova está tendo que lidar com a sexualidade dela. Segundo diversos críticos, “*Gone Home*” é um jogo comovente. Contudo, não para alguns *gamers* que o resenharam no site Metacritic: “o único resquício de *gameplay* que *Gone Home* tem para oferecer é 90 minutos de uma exploração dolorosa e miseravelmente fácil...chamar isso de videogame é um

insulto!”<sup>3</sup>[6],um comentário de um feroz defensor da ideologia normativa restrita da identidade *gamer* e seu estrito conceito de *gameplay* ao se sentir desafiado por jogos criados por e para jogadores que não se consideram *gamers*. Pelo menos, não no sentido estrito de um segmento que se identifica como “*true gamers*”.<sup>4</sup>[6] Jogos que estariam fora do seu conceito de *gameplay* seriam um insulto, não seriam verdadeiros videogames. Comparemos essa reação com a de Cesário Verde ao se ver desafiado pela nova mulher moderna que difere da mulher clássica, angelical, por ele idealizada e defendida.

Ó áridas Messalinas  
Não entreis no santuário,  
Transformareis em ruínas  
O meu imenso sacrário!

Oh! A deusa das doçuras,  
A mulher! Eu a contemplo!  
Vós tendes almas impuras,  
Não me profaneis o templo!

A mulher é ser sublime,  
É conjunto de carinhos,  
Ela não propaga o crime,  
Em sentimentos mesquinhos.

Vós sois umas vis afrontas,  
Que nos dão falsos prazeres,  
Não sei se sois más se tontas,  
Mas sei que não sois mulheres!  
(Ó áridas messalinas) [1]

Cesário Verde afirma que elas não são mulheres, da mesma forma que “*true gamers*” afirmam que quem não aprecia o verdadeiro *gameplay* não é um *true gamer*. Um *gameplay* que busca manter características entendidas como masculinas” [6] Pode-se dizer que a nova mulher, na visão de Cesário Verde, e os novos videogames e jogadores, na visão dos “*true gamers*”, são seres abjetos.

## 4 CONCLUSÃO

A controvérsia envolvendo *Gamergate* parece estar ligada à identidade da comunidade *gamer*, a qual está mudando de “homem branco heterossexual com definição estrita de *gameplay*” para uma identidade mais ampla tanto em termos demográficos quanto de preferências de jogos. L. Rhodes, crítico de mídia popular e cultura digital, em seu artigo “*Gamer Gate and the Balkanization of Videogames*” propõe que nas décadas anteriores as identidades que participavam da indústria de videogames, produtores e consumidores, eram vistas como a “comunidade de jogadores”, mas que a controvérsia demonstrou que isso não era real, e o que de fato temos são muitas comunidades, compostas por pessoas com diferentes backgrounds e pontos de vista. [8] É significativo que membros do *Gamergate* tenham visto artigos que apontavam a crescente diversidade da comunidade de jogadores de videogames como uma ameaça à “identidade *gamer*”. [6]

Algumas críticas de membros do *Gamergate* merecem ser trazidas a debate, como a de que alguns jogos teriam recebido boas

<sup>3</sup>“The only semblance of *gameplay* *Gone Home* has to offer is 90 minutes worth of pitiful, painfully easy exploration ... To call this a video game is insulting!” Tradução nossa.

<sup>4</sup>“The people who do not appreciate ‘real *gameplay*’ are not true gamers. They don’t understand.”

<sup>5</sup>“*Gameplay*, then, as the normative taste through which the ‘true gamer’ is marked, perpetuates historically masculine qualities.”

resenhas por seu caráter politicamente correto em vez de suas qualidades como jogos em si, o que seria similar a crítica de que uma obra literária receberia maior aprovação por ser política ou ideologicamente engajada, em vez de por suas características literárias *per se*. Há similaridades aqui com a discutida questão da “arte pela arte vs arte engajada” e sobre os critérios a partir dos quais o mérito de uma obra é avaliado.

Contudo, um discurso misógino, machista, homófobo, racista e transfóbico tem tido forte presença em muitas das ações do *Gamergate* até onde se pôde constatar para esse artigo. Reiteramos, é sintomático que esse grupo tenha visto a diversidade e o surgimento de novas comunidades como ameaças à sua identidade como *gamers*.

Em seu tempo, Cesário Verde testemunhou a ascensão das grandes cidades e do capitalismo como trazendo características que ameaçavam a identidade portuguesa campestre que ele prezava. Ele viria associar em uma de suas temáticas identidades femininas à cidade e ao campo e uma imagética própria. Segundo Maria Verônica de Oliveira o poeta traz uma “imagética feminina, associada à cidade, e representada através da figura da mulher fatal, bela, fria, distante e que ignora e humilha o eu poético, como também a imagética feminina associada ao campo, sendo que nesta a mulher é representada como um ser puro angelical.” (OLIVEIRA, 2015: 10). Olga Pólakova tem opinião similar contrastando os tipos femininos em Cesário Verde a partir da análise de diferentes poemas do autor. [9] Olga Pólakova tem opinião similar contrastando os tipos femininos em Cesário Verde a partir da análise de diferentes poemas do autor.

“Já sabemos que A Débil representa valores opostos aos da cidade e que ela se distingue das mulheres fatais o que é também sublinhado pelo facto de ela andar acompanhada pela mãe que se preocupa pelo seu casamento adequado, em comparação com damas cidadinas depredatórias que sempre andam sozinhas.” (PÓLAKOVA, 2009: 59) [10]

A oposição cidade-campo é personificada, de certa forma, na oposição mulher do campo versus mulher da cidade trabalhada na poesia não deixa de mostrar que há um tipo feminino aceitável e um que não o é. Uma mulher cidadina que ao invadir espaços antes considerados masculinos, e esse é um ponto chave para a relação com o *Gamergate*, é atacada por Cesário Verde, que, como vimos, chega a não considerá-la mulher.

Podemos considerar que tanto na controvérsia *Gamergate* como na poética de Cesário Verde a representação feminina, os tipos de mulher, tornaram-se pontos focais para crises identitárias em que novas comunidades surgem ante o que antes se considerava uma comunidade coesa. O debate sobre a posição dos indivíduos abjetos e a possibilidade de conquistarem um espaço de falarem e serem ouvidos é extenso e, considerando sua importância para os dias atuais, deve continuar a ser discutido e desenvolvido para além deste trabalho, que não pode contemplar toda a complexidade desse assunto. G. C. Spivak, em seu artigo “Pode o subalterno falar?” (2008), lança a questão da possibilidade de que essas classes, construídas pela exclusão do mercado, tenham voz fora do discurso hegemônico. [11]

Outro debate promovido por Spivak é sobre o quanto indivíduos detentores de privilégios das classes hegemônicas podem falar sobre o contexto das classes subalternas. Vemos na controvérsia *Gamergate* uma clara intenção de silenciar mulheres produtoras, como Zoe Quinn e Brianna Wu, e críticas, como Anita Sarkeesian, para que o papel da mulher como objeto na visão restrita “*gamer*” e de “*gameplay*” dos membros do *Gamergate* não seja contestada. Mesmo na poética de Cesário Verde ainda temos a visão masculina sobre a mulher, que ataca as mulheres

autônomas, proativas, donas de seu desejo, o que ameaça o desejo do poeta.

Nossa posição, em concordância com a de Spivak, é de que o papel dos indivíduos das classes hegemônicas é o de ceder lugar para que as classes subalternas falem de sua própria realidade. É, portanto, importantíssimo lutar para criar um espaço em que o abjeto se torne sujeito, que tenha voz e que fale por si e seja ouvido. Assim, as comunidades podem florescer em um ambiente de tolerância e respeito à diversidade. No momento em que vivemos de disputa entre uma postura cultural de esmagamento das diferenças e outra de sua valorização, este debate e um posicionamento pela diversidade torna-se ainda mais necessário. Seja na crítica, seja na poética.

## REFERÊNCIAS

- [1] Cesário Verde. Poemas. In Pereira, Edmilson de Almeida. Apostila de Literatura Portuguesa. UFJF. Setembro de 2017..
- [2] Judith Butler. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- [3] \_\_\_\_\_. *Cuerpos que importan: sobre los limites materiales y discursivos del “sexo”*. 2ª ed. Traducido por AlciraBixio. Buenos Aires: Paidós, 2015.
- [4] J. Austin. Quando dizer é fazer. Trad. Danilo Marcondes de Souza Filho. Porto Alegre: Artes médicas, 1990.
- [5] Monique Wittig. *The Straight Mind and Other Essays*. Boston: Beacon, 1992.
- [6] Brendan Keogh. Hackers, gamers and cyborgs. 2015 Disponível em: <https://overland.org.au/previous-issues/issue-218/feature-brendan-keogh/>
- [7] Pew Research Center Internet & Technology. Gaming and Gamers. 2015 <http://www.pewinternet.org/2015/12/15/gaming-and-gamers/>
- [8] L. Rhodes. “GamerGate and the Balkanization of Videogames”. 2015. Disponível em: <https://www.pastemagazine.com/articles/2015/04/gamergate-and-the-balkanization-of-videogames.html>
- [9] Maria Verônica de Oliveira. Entre “humilhações” e “contrariedades”: representações de conflitos sociais na poesia de Cesário Verde. TCC para Licenciatura em Letras na Universidade Estadual da Paraíba na área de Língua Portuguesa.
- [10] Olga Polákova. MULHER NA POESIA DE CESÁRIO VERDE. Master'sthesis. MASARYKOVA UNIVERZITA - FILOZOFICKÁ FAKULTA. 2009. Disponível em: <https://theses.cz/id/b15148/?lang=en;furl=%2Fid%2Fb15148%2F>
- [11] GayatriChakravorty Spivak. Pode o subalterno falar?. 1. ed. Trad. Sandra Regina Goulart Almeida; Marcos Pereira Feitosa; André Pereira. Belo Horizonte: UFMG, 2010. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/10290/1/PDF%20-%20Maria%20Ver%20C3%B4nica%20de%20Oliveira.pdf>