

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ CAMPUS CURITIBA –
SEDE CENTRAL
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL CURSO
TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

KARINE ELLEN BERNO

**PROJETO GRÁFICO E EDITORIAL DE UM LIVRO DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**CURITIBA
2019**

KARINE ELLEN BERNO

PROJETO GRÁFICO E EDITORIAL DE UM LIVRO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Henrique
Ferreira da Silva

CURITIBA

2019



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Câmpus Curitiba
Diretoria de Graduação e Educação Profissional
Departamento Acadêmico de Desenho Industrial

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO 117

Projeto gráfico e editorial de um livro de histórias em quadrinhos

por

Karine Ellen Berno – 1720732

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no dia 03 de dezembro de 2019 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O aluno foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora: Prof. Liber Eugenio Paz (Dr.)
Avaliador Indicado
DADIN – UTFPR

Prof. Ed Sarro (Dr.)
Avaliador Convidado

Prof. Luciano Ferreira Da Silva (Dr.)
Orientador
DADIN – UTFPR

“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.

RESUMO

BERNO, Karine. **Projeto gráfico e editorial de um livro de histórias em quadrinhos.** 2019. 59f. Trabalho de Conclusão de Curso – Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, da Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

Este trabalho apresenta os dados parciais do projeto intitulado “Projeto gráfico e editorial de um livro de histórias em quadrinhos”, com o propósito de reunir uma coletânea de histórias em quadrinhos, originalmente feitas para rede sociais, no formato impresso de um livro. O projeto visa entender como é realizado o processo de editoração, analisando outros livros semelhantes e busca chegar à realização do produto de forma a ter boa qualidade e que possa ser produzido em larga escala futuramente.

Palavras-Chaves: História em quadrinhos. Tiras. Ilustração. Design editorial. Humor.

ABSTRACT

BERNO, Karine. Graphic and editorial project design of a comic book. 2019. 59f. Trabalho de Conclusão de Curso - Tecnologia em Design, from the Federal Technology University – Parana, Curitiba.

This paper presents the partial data from the project entitled "Graphic and Editorial Design of a Comic Book", with the purpose of gathering a collection of comics, originally made for social networks, in the printed format of a book. The project aims to understand how the publishing process is performed, analyzing other similar books and seeks to reach the product realization in order to have good quality and can be produced on a large scale in the future.

Keywords: Comic books. Comic strips. Illustration. Editorial design. Humor.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Etapas da Metodologia de Bruno Munari (2002).....	16
Figura 2 - Página da revista Tico-Tico	19
Figura 3 – Yellow Kid.....	21
Figura 4 – Caricatura de Barack Obama, feita por Luciana K. Araújo	23
Figura 5 – Charge por Brum	24
Figura 6 – Tira por Quino.....	26
Figura 7 – Nhô-Quim	27
Figura 8 – Popeye	29
Figura 9 – Bidu	29
Figura 10 - Charge por Ziraldo.....	30
Figura 11 - Chiclete com Banana.....	32
Figura 12 – Tira por Dahmer.....	33
Figura 13 – Primeira tira feita no grupo Quadrinhos UTFPR pela autora	35
Figura 14 - Referência visual da personagem Kazie.....	36
Figura 15 – Referência visual da personagem Mintie	37
Figura 16 – Referência visual da personagem Kaidiô	38
Figura 17 – Referência visual do personagem Túlio	39
Figura 18 – Referência visual da personagem Amanda.....	40
Figura 19 – Esboço de tirinha	41
Figura 20 - Tirinha completa	42
Figura 21 – Tirinha vertical	43
Figura 22 – Tirinha horizontal	43
Figura 23 – Cartum pela autora	44
Figura 24 – Exposição de tiras do evento Animatic	45
Figura 25 – Livro <i>Jovem Adulto</i> por Gabriel Lage	48
Figura 26 – Livro <i>Ângulo de Vista</i> , por Rafael Fritzen	48
Figura 27 – <i>Ninguém vira adulto de verdade</i> , por Sarah Anderson.....	49
Figura 28 – Livro <i>Não tá fácil pra ninguém</i> , por Tsyaston Andrew	50
Figura 29 – Alternativas para o design da capa	51
Figura 30 – Alternativas para o design da contracapa	51
Figura 31 – Sugestão de diagramação	52

Figura 32 – Capa do livro	53
Figura 33 – Contracapa	54
Figura 34 – Teste de impressão da capa e orelha	55
Figura 35 – Testes de impressão do miolo	56
Figura 36 – Capa e contracapa	57
Figura 37 – Miolo do boneco	58

LISTA DE SIGLAS

HQ – História em Quadrinhos

EUA – Estados Unidos

PR – Paraná

UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

CAF – Campinas Anime Fest

SUMÁRIO

RESUMO.....	4
ABSTRACT	5
LISTA DE FIGURAS.....	6
LISTA DE SIGLAS.....	11
SUMÁRIO.....	12
1 INTRODUÇÃO	14
1.1 OBJETIVO GERAL.....	14
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
1.3 JUSTIFICATIVA	15
1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	15
1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO	16
2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS	18
2.1 HUMOR NAS HQS.....	20
3 GÊNEROS DOS QUADRINHOS.....	23
3.1 CARICATURA.....	23
3.2 CHARGE	24
3.3 CARTUM.....	25
3.4 TIRA	25
4 QUADRINHOS DE HUMOR BRASILEIROS	27
5 DESVENTURAS KMK.....	34
5.1 OS PERSONAGENS.....	35
5.1.1 Kazie.....	36
5.1.2 Mintie	36

5.1.3	Kaidiô.....	37
5.1.4	Túlio.....	38
5.1.5	Amanda	39
5.1.6	Outros Personagens	40
5.2	OS QUADRINHOS	40
5.3	DIVULGAÇÃO E EVENTOS.....	45
6	EDITANDO UM LIVRO DE QUADRINHOS	47
6.1	ANÁLISE DE SIMILARES.....	47
6.2	GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	51
6.2.1	CAPA.....	51
6.2.2	DIAGRAMAÇÃO	52
6.3	EXECUÇÃO	53
6.3.1	Boneco.....	57
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS DO PROJETO DE PESQUISA.....	59
	REFERÊNCIAS	60

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta a proposta definida para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O projeto proposto visa desenvolver um livro de histórias em quadrinhos autoral, a partir de análise e comparação de exemplos atuais de produção de quadrinhos, com temática de humor. História em quadrinhos é a arte de narrar histórias por meio de desenhos e texto, e é um grande rótulo que junta variadas características em comum. Assim, de acordo com Maingueneau (2005;2006), “quadrinhos” seriam “um hipergênero que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades”. De acordo com esse conceito, será desenvolvido um livro reunindo histórias em quadrinhos com elementos dotados de características visuais distintas, mas todas focadas no gênero de humor. O conteúdo presente na edição a ser produzida é feito e produzido somente pela autora, categorizando assim esta produção como autoral. Este trabalho traz uma breve pesquisa visando apresentar o que são histórias em quadrinhos e suas características principais. Além da pesquisa, este projeto aborda as etapas realizadas para a produção de um livro de histórias em quadrinhos autoral, utilizando a metodologia de Bruno Munari em 12 etapas, contando com análise de dados e semelhantes, geração de alternativas, testes e finalização do produto final.

1.1 OBJETIVO GERAL

Fazer uma coletânea de quadrinhos feitos pela autora e editá-los em um livro.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Pesquisar os elementos gráficos e editoriais que compõe um livro de história em quadrinhos;
- Desenvolver o projeto gráfico e editorial livro;
- Imprimi-lo a fim de que possa ser comercializado.

1.3 JUSTIFICATIVA

Com o avanço tecnológico da imprensa, tornou-se mais fácil a elaboração dos quadrinhos independentes, em que são atribuídas todas as partes do projeto a um único autor. Dentro deste cenário, existem variadas possibilidades de atuação e estudo para o designer, e este projeto visa abordar esse assunto. O objetivo deste trabalho procura reunir diversas histórias em quadrinhos de humor gráfico autoral, originalmente publicados somente por meios digitais pela autora, em um livro impresso. Assim, utiliza do conhecimento adquirido nos estudos de design, agregando da melhor maneira possível a diagramação, composição, comunicação e outros fatores que contribuam para produção de uma edição independente impressa, para gerar um produto único e de grande valor, que possa ser comercializado futuramente.

1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Cada quadrinista possui um processo de produção que mais se adequa à seu estilo, técnica e necessidade. Entretanto, é importante considerar que a idealização e execução de uma história em quadrinhos é um projeto que envolve um processo. E como tal, pode ser aplicada uma metodologia a fim de facilitar sua organização e execução, possibilitando que o processo ocorra com menos imprevistos.

Para esse projeto, os procedimentos metodológicos de Bruno Munari (2002) (

Figura 1) podem ser aplicados. O método original cartesiano de Munari explora 12 passos – que envolvem o problema até sua solução – que podem ser flexíveis e adaptados para cada tipo de projeto, conforme suas necessidades; inclusive para a execução de um livro de histórias em quadrinhos. Nesse trabalho, a adaptação da metodologia consistirá em seguir seus passos, mas repetindo-os, dependendo de cada ramificação que o trabalho proporcionará.

ramificação dos quadrinhos. Ao longo do sexto capítulo haverá a análise dos similares de publicações autorais.

O sétimo capítulo dedica-se ao desenvolvimento do projeto, contendo geração de alternativas para a diagramação e capa, fase de testes e finalizando com o conceito e protótipo do projeto.

2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos datam de um surgimento antigo, tais como desenhos rupestres e hieróglifos: imagens sequenciais, que ao longo do tempo podiam ser acompanhadas de letras e texto. Eisner (2001, p. 38) afirma que a função principal dos quadrinhos é de “comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras. Acerca ainda da definição de quadrinhos, McCloud (1995, p. 9) vai um pouco além: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Em tempos mais modernos, as histórias em quadrinhos se popularizaram por meio do jornal, em forma de tiras. De acordo com Cirne, (1970, p. 45):

[...] os quadrinhos nasceram dentro do jornal — que abalava (e abala) a mentalidade linear dos literatos, — frutos da revolução industrial... e da literatura. Seu relacionamento com a televisão seria posterior — que o esquema literário que os alimentavam culturalmente seria modificado, mas não destruído. Em contradição dialética, os quadrinhos (e o cinema) apressariam o fim do romance, criando uma nova arte — ou um novo tipo de literatura — tendo o consumo como fator determinante de sua permanência temporal.

Mendonça (2002), relata que com o passar do tempo as HQs foram ganhando estabilidade e alcançaram sucesso com publicações especializadas, denominadas gibis. No Brasil, o primeiro gibi de expressão foi *O Tico-Tico*, no Rio de Janeiro, em 1905 (

Figura 2). Acredita-se que foi o início dos quadrinhos infantis, pois trazia contos, curiosidades, poesia, datas históricas e textos informativos como afirma Penteado (2008). As publicações reuniam diversas expressões culturais, com ênfase na literatura, abrindo um generoso espaço da arte que começava a se firmar no país (MAGALHÃES, 2005).

“encontraram nas pessoas mais cultas um vivo interesse pelas histórias em quadrinhos, uma alta estima como gênero, como meio de expressão, e uma firme oposição contra as opiniões que as condenavam totalmente (...) os ‘comics’ estão intimamente ligados às lembranças da infância, porém mais de 50% dos entrevistados declararam que a leitura das histórias não era um mero passatempo, mas um prazer positivo.”. (Couperie, 1970, p.151)

Especificamente, o gênero humor contribuiu com a noção dos quadrinhos como algo positivo dentro dessa disseminação dos quadrinhos no mundo.

2.1 HUMOR NAS HQS

O humor possui grande relevância em suas publicações, presente principalmente nos jornais do mundo todo. Isso ajudou os quadrinhos a serem altamente difundidos também em outros meios impressos, juntamente com o avanço dos meios de impressão. Fonseca (1999) afirma:

Ninguém pode negar a importância do desenho humorístico na imprensa, seja como documento histórico, como fonte de informação social e política, como termômetro de opinião, como fenômeno estético, como expressão artística e literária ou como simples forma de diversão e passatempo. (FONSECA, 1999, p. 13).

As primeiras HQs se consolidaram através do humor. Nos Estados Unidos, foi dado a elas o termo comics. Yellow Kid (

Figura 3) foi o primeiro quadrinho americano, criado em 1895 por Richard Felton Outcault. Até então, os textos eram associados à imagem como uma espécie de legenda ao rodapé dela; Outcault inovou no sentido de unir texto e imagem dentro do mesmo quadro, um início do que surgiria então os balões de fala.

Figura 3 – Yellow Kid



Fonte: Site mparaschos

Assim, os quadrinhos ficaram cada vez mais populares e deram origem às *comic strips*, tiras publicadas diariamente nos jornais estadunidenses. Sua principal característica é o uso de personagens fixos em suas narrativas e regularidade de publicação. Dessa forma, surgiram as *syndicates*, empresas responsáveis por comercializar e distribuir histórias em quadrinhos em massa. De acordo com Magalhães (2006, p.140) “dominam não só o processo criativo como também o produtivo e de comercialização, a ponto de terem o gênero como um valor identitário”.

Dessa forma, o mercado de quadrinhos foi estabelecido e passou a marcar presença a seus leitores. Se tornaram fontes de inspiração para jovens desenhistas em suas gerações, que desenvolveram suas próprias histórias e personagens. Porém, não conseguindo atingir o mesmo alcance que os *syndicates* americanos. Magalhães (2006) critica:

O processo de massificação das histórias em quadrinhos nos Estados Unidos, imbricado com o desenvolvimento da imprensa, acabou por eclipsar o início promissor dessa arte tanto na

Europa quanto no Brasil. Para muitos estudiosos, tudo o que vem antes da criação do Yellow Kid são precursores dos quadrinhos. Nesse caso, a origem dos quadrinhos está ligada a sua produção sistemática promovida pela indústria cultural norte-americana. Contudo, não se pode perder de vista as expressivas manifestações dessa arte em várias partes do mundo, que antecederam a sua massificação. (MAGALHÃES, 2006, p. 16).

Além das tiras, dentro dos quadrinhos de humor, existem gêneros distintos que podem ser classificados em: caricatura, cartum, charge e a anteriormente mencionada tira.

3 GÊNEROS DOS QUADRINHOS

3.1 CARICATURA

A palavra caricatura (do italiano *caricare*) significa “exagerar, aumentar as proporções de alguma coisa”. Surgiu primeiramente a partir das obras do artista Agostino Carraci da Bolonha, no século XVII. Fonseca (1999, p. 17) a classifica como “[...] a representação plástica ou gráfica de uma pessoa, tipo, ação ou ideia interpretada voluntariamente de forma distorcida sob seu aspecto ridículo ou grotesco.” Santos (2014) complementa a definição como:

Representação da figura humana (normalmente de pessoa conhecida pelo público) composta por traços anatômicos exagerados e distorcidos, a caricatura não tem intenção de contar uma história, pois se trata de uma ilustração e não de uma narrativa pictórica. (SANTOS, 2014, p. 14).

A caricatura possui cunho humorístico leve e sutil (Figura 4).

Figura 4 – Caricatura de Barack Obama, feita por Luciana K. Araújo



Fonte: Site Brasil Escola

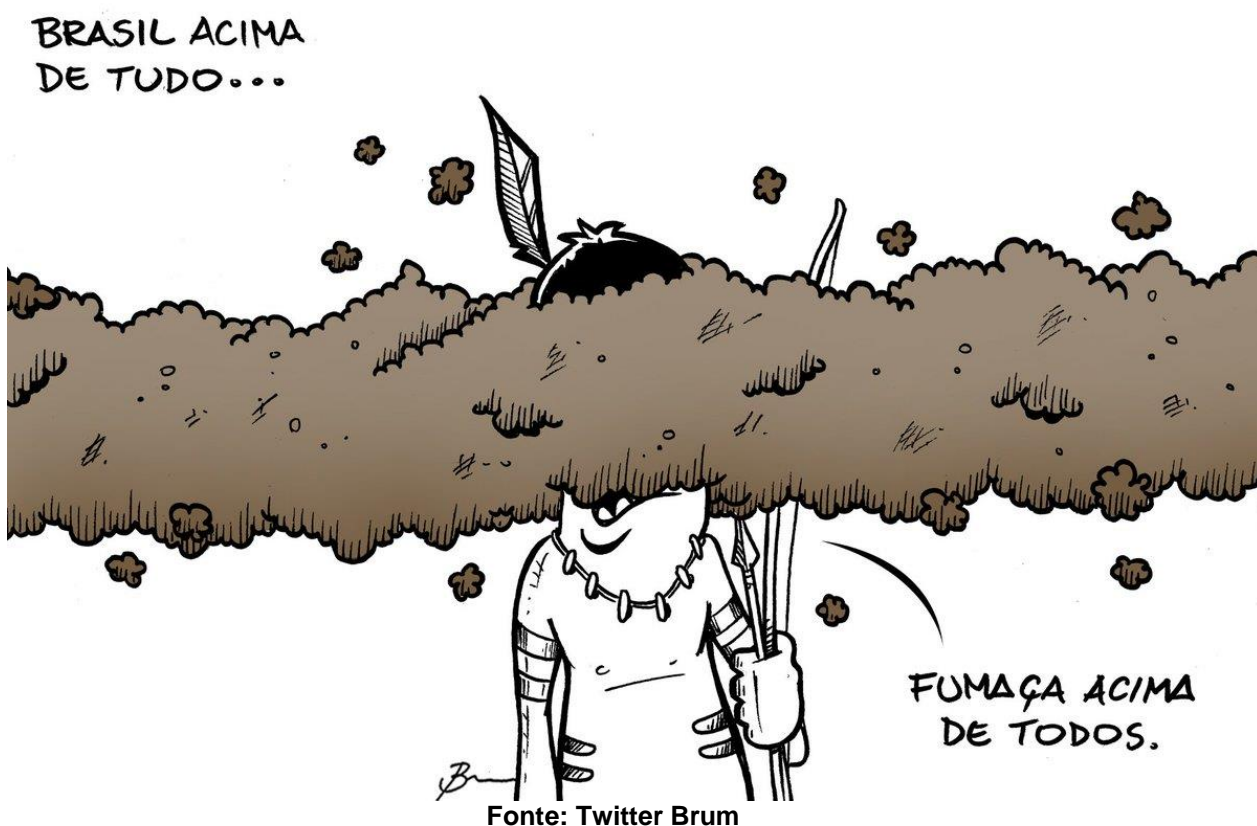
A primeira caricatura brasileira desenhada foi datada de 1837, de Araújo Porto-

Alegre, devido ao desenvolvimento tardio da imprensa no Brasil. Entretanto, a caricatura já se manifestava por outros meios artísticos, principalmente em festas como o carnaval. A partir de 1837, se tornou mais difundida por Porto-Alegre em publicações impressas regulares.

3.2 CHARGE

O termo charge é oriundo do francês *charger*, e que significa carga, exagero e ataque violento. As charges retratam acontecimentos recentes na sociedade, possuindo uma abordagem limitada pelo tempo curto de relevância em que é publicado. Segundo Silva (2008, p. 77), “A charge geralmente apresenta em um desenho único (embora isso não seja uma regra fixa) uma crítica a um fato jornalístico, um acontecimento recente ou que esteja ainda em evidência”.

Figura 5 – Charge por Brum



Por tratar de notícias e fatos recentes, costumam ser publicados em jornais, acompanhados de notícias sobre o assunto. Assim, devido ao seu caráter efêmero,

ela perde o efeito cômico rapidamente.

3.3 CARTUM

O cartum muito se assemelha à charge, principalmente em seu formato: geralmente dispendo de (mas não limitado a) um único quadro, podendo possuir texto ou legenda. Silva (2008) diz:

Diferente das charges, os cartuns são atemporais. Geralmente, eles não fazem referência a nenhuma personalidade ou fato do noticiário. O cartum pode ser considerado um texto de humor universal. Isso significa dizer que a compreensão desses textos não apresenta maiores dificuldades, como no caso das charges que exigem por parte do leitor um conhecimento da época, das pessoas e dos fatos envolvidos. São comuns os cartuns de naufragos, bêbados e pessoas não identificadas. (SILVA, 2008, p. 80).

Seu principal tema é o comportamento humano, assim não perdendo o potencial de humor ao longo do tempo. Assim, este gênero está presente em considerada quantidade no projeto desenvolvido, considerando que será impresso e não perderá relevância cômica.

3.4 TIRA

Finalmente, a tira é o gênero dos quadrinhos mais popular dentro do humor, tendo grande presença em jornais. Ela é composta por uma sequência de cerca de 3 a 4 quadros, podendo possuir maior quantidade ou não. Também pode vir acompanhada de texto ou não. Ela narra uma pequena história, finalizada com o clímax no último quadro, podendo conter uma crítica como as charges e cartuns (Figura 6). Segundo Magalhães (2006):

A história em quadrinhos, em particular a tira, é um ótimo meio para o autor expressar um amplo conjunto de vivências, experiências e problemas da vida cotidiana. A tira de caráter humorístico, com economia de espaço e tempo, prende a

atenção do leitor por meio da linguagem mordaz, irônica e com pluralidade de sentido. (MAGALHÃES, 2006, p. 47).

Figura 6 – Tira por Quino



Fonte: Site Compauta

A cerca da importância da tira na cultura brasileira, Guimarães (2005) afirma:

A agilidade e imediatismo da tira fazem-nos crer que elas são imprescindíveis para a construção do pensamento de um país, quando elas não se dobrassem à massificação niveladora, quando se permitem à liberdade inventiva. É por este caminho que os autores de tiras tem seguido no Brasil e, sem dúvida, é este o diferencial em relação ao material importado que as torna verdadeiramente relevantes. (GUIMARÃES, 2005, p. 85).

4 QUADRINHOS DE HUMOR BRASILEIROS

Como citado anteriormente, a caricatura deu início aos quadrinhos de humor no Brasil, pelo artista Araújo Porto Alegre, em 1873. Ainda que existam relatos sobre caricaturas prévias a essa data, de acordo com Lucio Muruci (2012) “Ele foi o primeiro porque era completo. Fazia tanto a charge, ou seja, a caricatura política, como a caricatura pessoal, o retrato fisionômico. E teve uma produção maior, mais sistemática, mais regular.”

A primeira história em quadrinhos brasileira foi produzida no ano de 1869, pelo artista Angelo Agostini, publicada no jornal *Vida Fluminense*. Intitulada *As Aventuras de Nhô-Quim* (Fig. 5), que contava a história de um jovem caipira que visita a corte do Rio de Janeiro. Foi considerada pioneira no Brasil por fazer uso de personagens fixos, inovando a sequencialidade dos quadrinhos e utilizava de humor e aventura. Magalhães (2006, p. 12) diz: “Seus quadrinhos, mesmo não tendo o formato de tiras, incorporavam o humor sintético deste gênero e faziam uma caricatura da vida cotidiana”.

Figura 7 – Nhô-Quim



Fonte: Site blog dos quadrinhos, 2015

O Brasil, durante o início do século XX, passou pelo processo do avanço tecnológico das técnicas de impressão, assim abrindo espaço para maiores

publicações a fim de atingir público-alvo distintos. Santos (2014, p. 29) afirma que: “Nesse sentido, a história em quadrinhos (especialmente a de humor) se aperfeiçoa (principalmente graças ao aprimoramento das técnicas de impressão), desenvolve sua linguagem e sua narrativa e conquista o público”.

Assim, surgiu a primeira revista em quadrinhos em 1905, *O Tico-Tico*. Voltada para o público infantil, continha histórias de humor e aventura, informações e fatos, atividades e jogos. Santos (2014) diz:

O Tico-Tico seguia o modelo de revistas europeias da época, especial as inglesas e as francesas, a exemplo do periódico *La Semaine de Suzette*. Assim como na Europa, as histórias em quadrinhos editadas na publicação brasileira traziam os textos impressos na parte inferior das vinhetas – e até mesmo os *comics* estadunidenses tinham seus balões de fala ou de pensamento apagados. Em relação às questões formal e estética, o leiaute acompanhava a tendência artística característica da Belle Époque, o estilo art nouveau, com suas curvas e cores que sobressaíam umas às outras. (SANTOS, 2014, p. 30).

Diferentemente da *Tico-Tico*, que possuía influência europeia acerca do estilo de publicações impressas, *A Gazeta Edição Infantil*, ou *A Gazetinha*, seguia um modelo baseado nas publicações americanas, contando com balões de fala, representações gráficas mais realistas e até mesmo o nome dos personagens criados passou a ser americanizados. (SANTOS, 2014).

Em 1907, os *syndicates* americanos passaram a distribuir no mundo todas suas tiras, assim controlando a produção e os direitos sob o personagem, tirando a personalidade do seu autor. Assim, ela perde parte de sua autenticidade e vira um mero produto. (MAGALHÃES, 2006). Muitos personagens podem ser usados como exemplo, tais como Popeye (Figura 8), Betty Boop, Gato Felix, entre tantos outros. Este sistema de distribuição em massa apresenta um problema para se publicar tiras no Brasil, pois contam com um trabalho famoso mundial por um preço econômico.

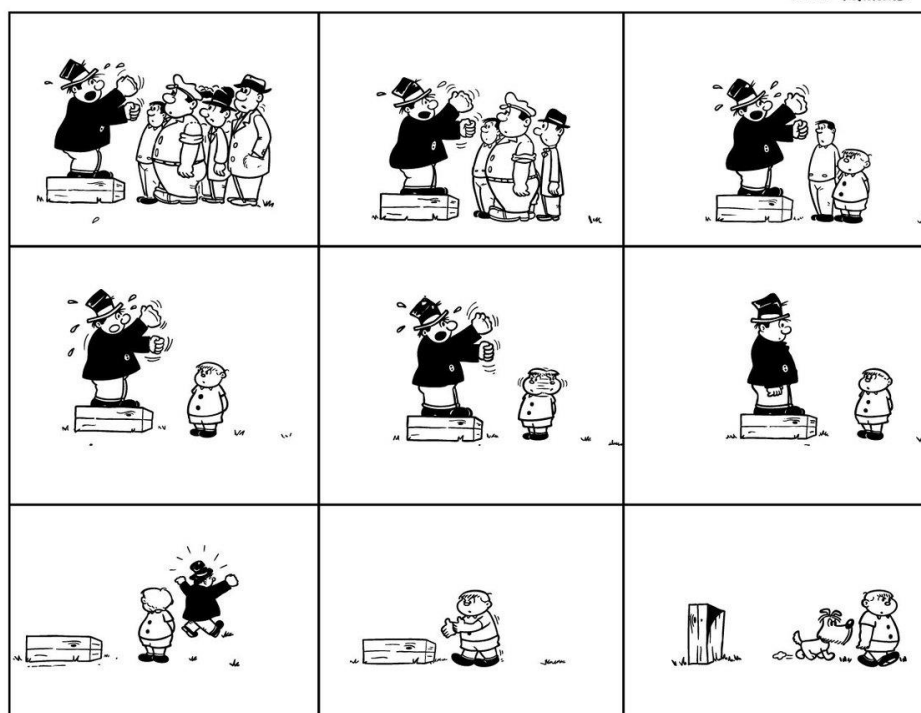
Figura 8 – Popeye



Fonte: Site comicartfans

Um dos artistas mais conhecidos hoje no Brasil com suas publicações de quadrinhos, é Maurício de Souza, que iniciou seu trabalho em 1959, com as tirinhas do personagem Bidu (Figura 9), publicados na revista *Zaz Traz* e no jornal *Folha de S. Paulo*. Em 1960, Bidu protagonizou com sua própria revista publicada.

Figura 9 – Bidu



Fonte: Twitter Turma da Monica, 2019

Em 1964, ocorreu o golpe militar no Brasil, dando início à censura aos meios de comunicação convencionais, entre eles os quadrinhos de humor. Os artistas que

iam contra o governo encontraram espaço para suas charges, tiras e caricaturas em publicações alternativas, sendo independentes e consideradas underground. Assim surgiu o *O Pasquim*, lançado em 1969, que se tornou um dos jornais mais populares e duradouros no país, contava com caráter humorístico e satírico. Seus artistas resistiram às perseguições e censuras do governo, entre eles artistas como Ziraldo e Millôr Fernandes.

Figura 10 - Charge por Ziraldo



Fonte: Site memorial da Democracia, 2019

Chinem (1995) define *O Pasquim* como:

O Pasquim não era um jornal político, era apenas um jornal debochado, de contestação, indignado, que queria sair do

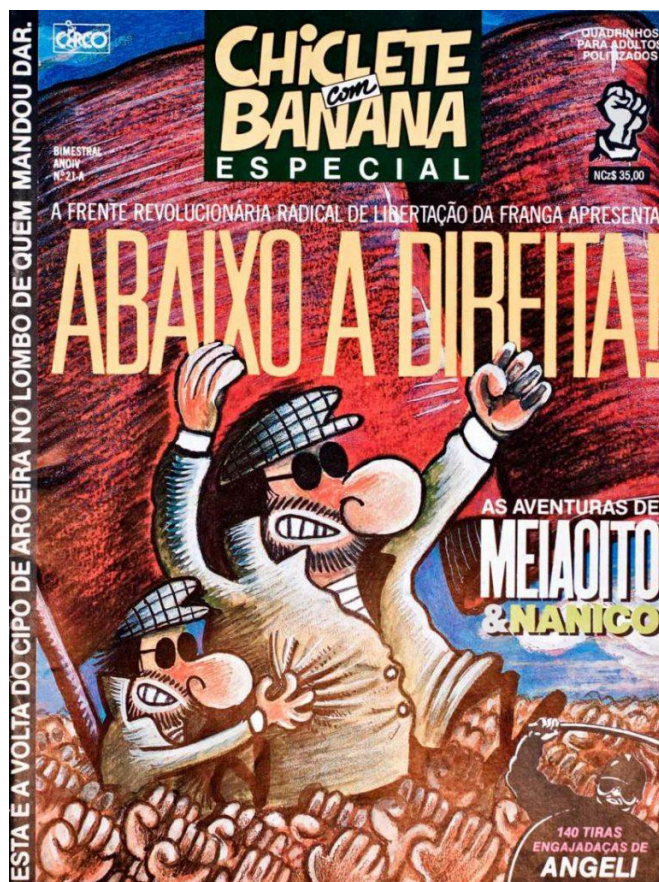
sufoco, um jornal que não suportava mais ver os outros jornais como a primeira página do Jornal do Brasil, cheia de insinuações e legendas, e o censor dentro da redação. *O Pasquim* saiu sem nenhum projeto. Irreverente, moleque, com uma linguagem desabrida, bastante atrevido para os padrões de comportamento da imprensa na época e com boa distribuição. Fez sucesso extraordinário. Os leitores acreditavam no que *O Pasquim* dizia. Cada pessoa que estava na oposição, inconformada com aquele estado de coisas, via nele o seu jornal. E assim o jornal conquistou várias faixas de leitores. (CHINEM, 1995, p. 43)

Durante o início da década de 1980, os quadrinhos no Brasil não possuíam grande presença no mercado editorial. Exemplos como o cartunista Francisco Marcatti Junior conseguiram reverter um pouco desse cenário, em que utilizavam de impressões em preto e branco em offset, de baixa qualidade e custo. Esses tipos de publicações não seguiam modelos tradicionais das editoras, assim podendo ser chamados de “publicações alternativas” (SANTOS, 2014).

No período do fim da ditadura e a redemocratização da sociedade brasileira, o humor político nos quadrinhos não foi apagado. Alguns dos considerados melhores cartunistas do país (Laerte, Jaguar, Glauco, entre outros) tinham seus trabalhos publicados na revista *Careta*, que focava em humor político. Logo depois, foi idealizado a criação do Circo Editorial em 1984, que publicou a revista *Chiclete com Banana* (

Figura 11), de duração de 1985 até 1990, com muito sucesso e popularidade no país. (SANTOS, 2014).

Figura 11 - Chiclete com Banana



Fonte: Site Itaú Cultural, 2019

Magalhães (2006) define a abordagem dos quadrinhos da época como:

As tiras brasileiras estariam se voltando para a problematização de figuras comuns, dos tipos pitorescos, das excentricidades, aproximando-se em parte da universalidade neutralizadora comum aos quadrinhos dos *syndicates*. Contudo, ainda que se pense nesse grau de nivelamento, as tiras estrangeiras não provocam a mesma empatia das brasileiras, pois estas trazem de algum modo a expressão do nosso contexto cultural, das particularidades e idiosincrasias de nosso povo. (MAGALHÃES, 2006, p. 60).

Existiram outras tentativas de publicar quadrinhos de humor por meio de revistas, mas o meio que mais se torna comum hoje em dia é a internet, em que os próprios artistas divulgam seus blogs, sites e redes sociais seus trabalhos, desde autores amplamente conhecidos aos que estão apenas começando. A publicação via internet aproxima e facilita a comunicação entre leitor e autor, permitindo que haja um

engajamento maior entre a fidelização do público que lê quadrinhos, assim como amplia o alcance deste. Um exemplo entre diversos artistas que iniciariam sua carreira na internet é André Dahmer, criador da série Malvados e entre outras. Depois de atingir popularidade com seus quadrinhos na internet, Dahmer passou a publicar também em jornais de grande circulação do país, publicou livros por meio de editoras grandes contendo conteúdo inéditos em conjunto com os já publicados na internet e também possui uma loja online com produtos baseados em seus personagens e histórias.

Figura 12 – Tira por Dahmer

MALVADOS ANDRÉ DAHMER

palestra sobre os novos tempos



Fonte: Site Jornal GGN

O meio digital proporciona aos quadrinhos algumas opções estruturais, tais como o uso de som e animação, possibilitando aos artistas meios de inovação e até mesmo surgindo histórias feitas somente para serem contadas pela internet. (SANTOS, 2014).

5 DESVENTURAS KMK

Esse trabalho conta com um projeto iniciado em 2014, dentro do grupo Quadrinhos UTFPR. Em encontros semanais, foi desenvolvido pela autora uma série de quadrinhos que contam as desventuras de diversos personagens fixos, cada qual com uma personalidade marcante, de forma humorada e de fácil identificação com o público jovem. Foi dado o nome *Desventuras KMK* à página do Facebook, sendo inicialmente publicado uma tira a cada semana. Ao longo do tempo, a autora também passou a publicar em outros sites, traduzindo os quadrinhos para o inglês a fim de atingir ainda outro público.

Desde 2014, foi proposto no grupo a criação de tiras de humor, para assim iniciar o estudo sobre como são feitos quadrinhos, de forma extremamente prática. Foi executado diversos testes nessa fase inicial antes de ser estabelecido um estilo único que se manteria por algum tempo, sofrendo mudanças naturais pela melhoria do traço artístico e outras escolhas de técnicas de desenho. Entre as características, estão a presença ou não do balão de fala, qual tipografia seria utilizada, como se daria a presença da cor, qual seria a sequência dos quadros (se quadros alinhados horizontalmente, verticalmente ou ambos), que personagens seriam utilizados, entre outros.

Em primeiros testes, não havia ainda uso de personagens fictícios, mas sim uma personagem baseada na autora (

Figura 13). Porém, a ideia acabou sendo deixada de lado para dar espaço à personagens criados pela autora sem serem necessariamente representações de pessoas reais, mas que ainda assim geram empatia e narram situações que os leitores podem se identificar.

Figura 13 – Primeira tira feita no grupo Quadrinhos UTFPR pela autora



Fonte: A autora

5.1 OS PERSONAGENS

As histórias são narradas não apenas por um personagem, mas uma variedade

deles, cada qual com características físicas e personalidades únicas. Assim, o tema de uma história pode ser abordado com um personagem em específico em detrimento de outros, pois acompanha a personalidade e interesse dele. Um exemplo, tiras em que o assunto principal se passa em torno do tópico desenhar; geralmente a personagem que aparece nesses quadrinhos é conhecida por gostar de desenhar. Assim, é possível aprender sobre os personagens de forma sutil, sem de fatos tê-los descrito posteriormente. Foram feitos também referências visuais de cada personagem a fim de que pudessem facilmente ser consultados pela autora, para padronizar a aparência dos personagens nos quadrinhos, evitando variações indesejadas. Aqui, serão expostos brevemente sobre os personagens mais recorrentes.

5.1.1 Kazie

Se necessário apontar um personagem principal, Kazie poderia ser considerada tal. Foi a primeira a ser desenvolvida, com intenção inicial de que estivesse presente na maior parte das tiras. Ela é uma adolescente agitada, rebelde e que gosta de passar tempo com seus amigos. É conhecida por gostar de desenhar e apesar de ser esperta, não é muito inteligente; por isso é comum se meter em confusões. O primeiro “K” do nome Desventuras KMK é em sua homenagem.

Figura 14 - Referência visual da personagem Kazie



Fonte: A autora

5.1.2 Mintie

Mintie é a melhor amiga de Kazie, mas é quase o oposto em questão de personalidade. É calma, gentil e sensata; traz equilíbrio entre as personalidades fortes dos diversos personagens. Gosta de ler e também de praticar esportes, é mais sensível e emotiva. A letra “M” no nome Desventuras KMK é em sua homenagem, unindo as outras letras que representam Kazie e Kaidiô.

Figura 15 – Referência visual da personagem Mintie

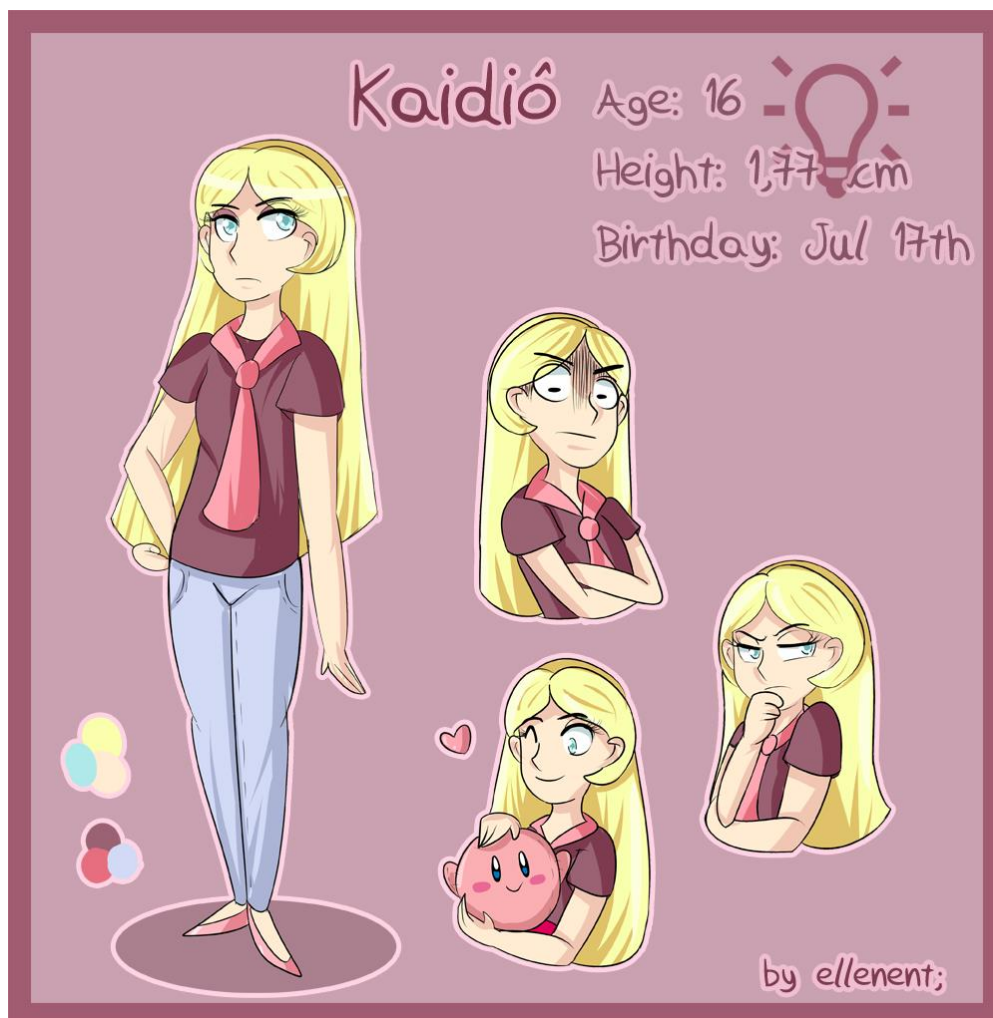


Fonte: A autora

5.1.3 Kaidiô

Kaidiô era inimiga de Kazie, mas passou a ser sua amiga quando Mintie uniu as duas. Mesmo assim, elas não se dão bem e é comum brigarem o tempo todo, tendo pavio curto. Kaidiô também possui contraste com as duas, sendo de personalidade fria e calculista, considerada a mais inteligente. Possui senso de humor apesar de não aparecer, o que surpreende os outros. A última letra K em Desventuras KMK é em sua homenagem.

Figura 16 – Referência visual da personagem Kaidiô



Fonte: A autora

5.1.4 Túlio

Entre os que podem ser considerados personagens secundários, está Túlio. É amigo de todos e é uma pessoa tranquila e carinhosa, que gosta especialmente de música e gatos. É muito popular e todos gostam dele. É considerado sensível e distraído, porém.

Figura 17 – Referência visual do personagem Túlio



Fonte: A autora

5.1.5 Amanda

Amanda é uma personagem mais recente, por isso não possui grande recorrência inicial nos quadrinhos. Ela é considerada intimidadora para a maioria dos personagens, estando quase sempre com uma expressão séria. É bastante sincera, beirando ser rude. Alguns quadrinhos em que protagonista possuem temática de amor não correspondido.

Figura 18 – Referência visual da personagem Amanda



Fonte: A autora

5.1.6 Outros Personagens

Além dos citados anteriormente, existem outros personagens que parecem com menor frequência nas tiras, que atuam juntamente com os principais, evitando aparecerem sozinhos nos quadrinhos. Dessa forma, a respeito do conteúdo a ser selecionado para a versão impressa dos quadrinhos, evita-se criar confusão acerca dos personagens, mesmo que não seja necessário saber seus nomes ou suas personalidades para entender o humor presente.

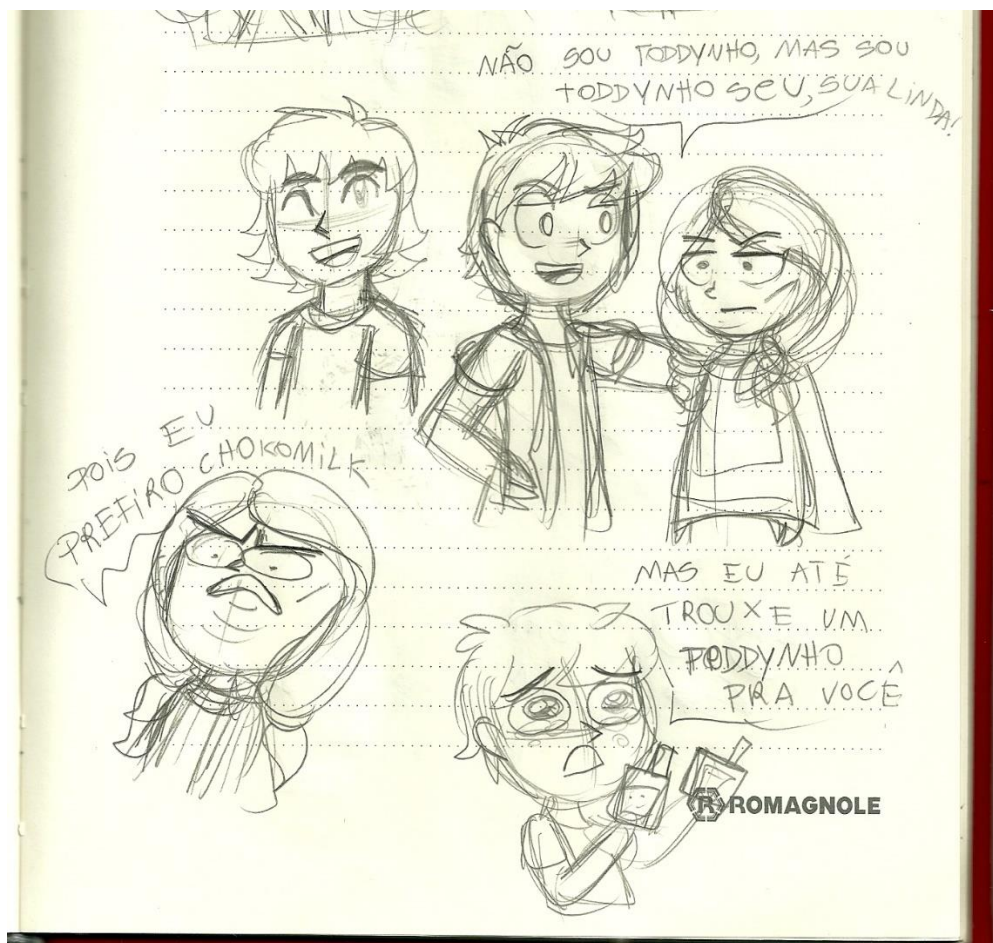
5.2 OS QUADRINHOS

Entre os objetivos do grupo Quadrinhos UTFPR, estava focado a produção de tiras. Assim, o início da produção e maior parte do repertório da autora é composto de tirinhas, variando grandemente quantidade de quadros e suas sequências.

O processo de criação de uma tira se dá pela escolha inicial de uma ideia surgida a partir de situações do cotidiano, vividas tanto pela autora ou por pessoas

conhecidas. As ideias são anotadas assim que surgem, para que não se percam no processo. Após decidido que ideia seria usada em uma tira, é realizado um esboço em um caderno primeiro (Figura 19). Ele é digitalizado e aberto no programa Paint Tool SAI, onde é redesenhado e passado a limpo, além de acrescentar cores e sombreamento.

Figura 19 – Esboço de tirinha



Fonte: a autora

Logo após essa etapa, ele é aberto no programa Adobe Photoshop, onde são adicionados os textos, além de uma camada que clareia a tirinha como um todo. (Figura 20).

Figura 20 - Tirinha completa



Fonte: A autora

Após a finalização, ela é postada nas redes sociais. Dependendo de qual é utilizada, ela passa por certas modificações. Algumas possuem espaço limitado de visualização, então cada quadro é cortado e colocado em sequência, em vez de uma imagem inteira contendo a tirinha completa. Em outros sites, a tirinha é traduzida ainda no passo de inserção de texto no Photoshop.

Em questão de formato, as tiras possuem três, no geral: tiras mais horizontais (Figura 22), verticais (

Figura 21) ou quadradas. Na hora de montar a tirinha, é levado em conta a quantidade de falas e o tamanho do desenho de cada quadro para se escolher a melhor disposição dos quadros.

Figura 21 – Tirinha vertical



Fonte: A autora

Figura 22 – Tirinha horizontal



Fonte: A autora

Por conta dessa variação de formato, que se adequou às publicações na internet, teria que haver uma seleção somente das tiras que teriam boa visualização no formato escolhido para o livro, tendo em vista que não seria feito edições individuais nos arquivos originais das tiras.

Posteriormente, além das tiras, foi sendo produzido os mencionados anteriormente cartuns (Figura 23). Possuindo apenas um quadro, fazem uso de texto como legenda ou como fala. Foi modificado um pouco o uso de cores, dando um toque a mais na diferenciação das tiras. Por conta de seu formato, a sua inserção no livro será dada sem muitas dificuldades.

Figura 23 – Cartum pela autora



Fonte: A autora

5.3 DIVULGAÇÃO E EVENTOS

Os quadrinhos Desventuras KMK são publicados nas plataformas digitais Facebook, Instagram e DeviantArt, em português e inglês. Porém, o projeto que esse trabalho propõe não será a primeira versão impressa dos quadrinhos. O grupo Quadrinhos UTFPR participou em 2018 da organização do evento Animatic – Encontro de Quadrinhos e Animação. Contou com oficinas, palestras e exposições na área de quadrinhos e animação. Entre as exposições, estava o acervo de tiras (Figura 24). Foram impressos em papel adesivo cerca de 20 quadrinhos da autora, para a exposição e posteriormente, para quem quisesse levá-las e possivelmente colar em outro espaço.

Figura 24 – Exposição de tiras do evento Animatic



Fonte: Grupo de Narrativas Visuais UTFPR

Também em 2018, ocorreu o evento Campinas Anime Fest, em que a autora expôs seus trabalhos artísticos no Artists Alley, além de comercializá-los. Foi feita uma coletânea de quadrinhos para a exposição, consistindo em algumas tiras impressas em papel sulfite A4 e posicionadas dentro de uma pasta, separadas por plásticos, de

forma que pudesse ser folheada. Porém, foi visto que essa não foi a maneira mais prática de expor os quadrinhos, além do que não foi possível distribuí-los. O livro então seria uma maneira extremamente viável para possíveis futuros eventos, tais como o CAF e a Bienal de Quadrinhos, que ocorre a cada dois anos em Curitiba.

6 EDITANDO UM LIVRO DE QUADRINHOS

A produção autoral e independente dá muita liberdade de escolha ao designer e artista, porém ao desenvolver esse projeto, foi utilizada uma metodologia com base na coleta de dados de trabalhos existentes semelhantes, a fim de ser feita uma análise comparativa do que poderia se encaixar ou não no produto final. Assim, seria feita uma geração de alternativas com base nesses dados, e por fim testes do produto e finalização impressa.

Os quadrinhos em si foram previamente produzidos como projeto da autora no grupo de estudos Quadrinhos UTFPR, sendo publicados na internet semanalmente, chamados de Desventuras KMK. Neles são narradas curtas histórias sobre uma menina chamada Kazie e seus amigos, sobre o cotidiano da vida do grupo, mas em que diversos leitores podem se identificar com as situações retratadas.

6.1 ANÁLISE DE SIMILARES

Os livros escolhidos são todos por autores que originalmente publicaram pela internet, alcançando popularidade nas redes sociais e que tornaram suas coletâneas de quadrinhos disponíveis também em livros próprios. Entre eles estão brasileiros e artistas internacionais. Foi importante para a análise ter os livros em mãos, a fim de serem observadas especificações e tipo de papel também.

Figura 25 – Livro *Jovem Adulto* por Gabriel Lage



Fonte: A autora

Lançado pela editora Shockdown, *Jovem Adulto* é uma coletânea de tiras e ilustrações feitas por Gabriel Lage, originalmente publicadas no Facebook. Além das tiras que se concluem a cada página (contendo entre 3-4 quadros), possui ao final uma história em quadrinhos um pouco maior, além de ilustrações dos personagens ao final do livro. Possui o formato 19x18 cm, com encadernação por cola e capa de brochura. As tiras estão presentes em uma por página.

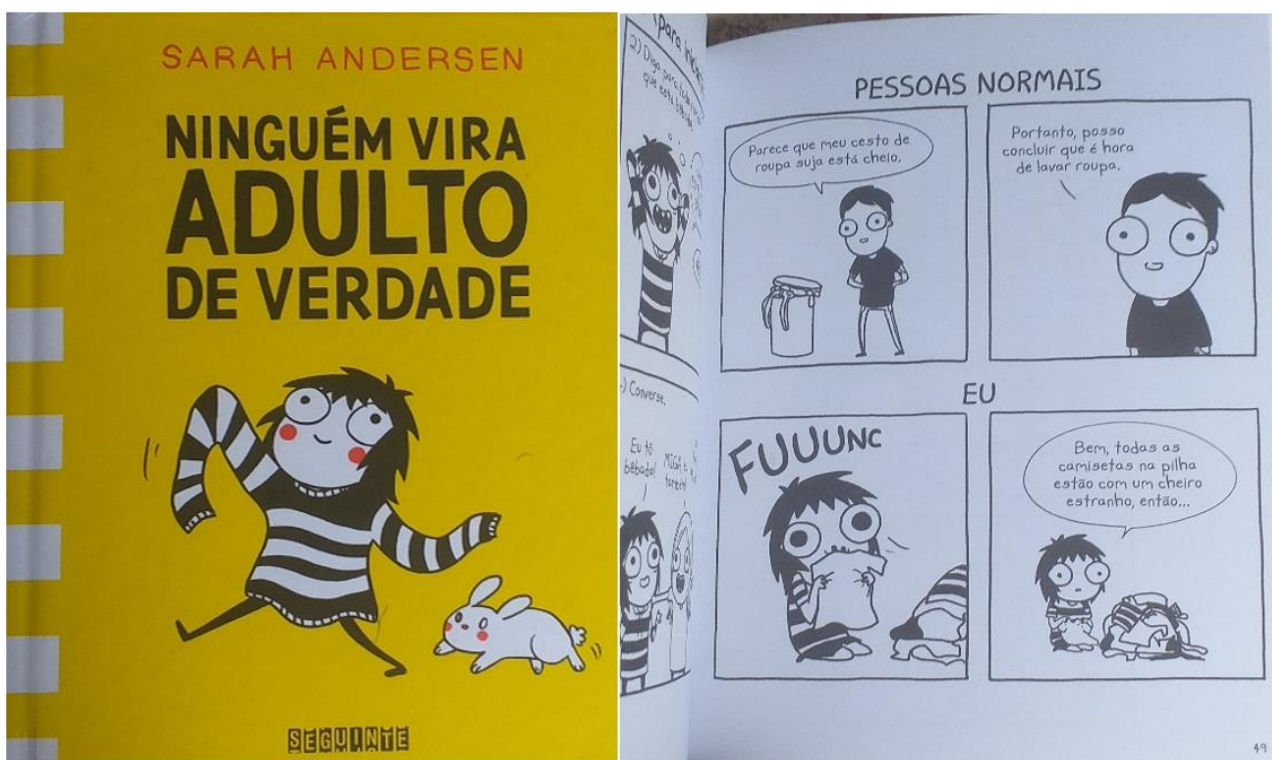
Figura 26 – Livro *Ângulo de Vista*, por Rafael Fritzen



Fonte: A autora

Livro publicado pela editora Pulp, possui uma coletânea de tiras originalmente publicadas pelo artista Rafael Fritzen em suas redes sociais. O formato é 21x14cm, adotando uma forma mais horizontal, com encadernação por cola e capa de brochura. As tiras estão presentes em uma por página.

Figura 27 – Ninguém vira adulto de verdade, por Sarah Anderson



Fonte: A autora

Publicado pela editora Seguinte no Brasil, Sarah Anderson originalmente publica suas tiras em sua página do Facebook, *Sarah's Scribbles*. O livro, traduzindo suas tirinhas do inglês para o português, reuni cerca de 100 tiras em seu primeiro livro intitulado *Ninguém vira adulto de verdade*, publicado em 2018. Seu formato é 19,6 por 15,8 cm, contendo uma tira por página e encadernação com costura e capa dura.

Figura 28 – Livro Não tá fácil pra ninguém, por Tsyaston Andrew



Fonte: A autora

Publicado e traduzido pela editora Seguinte no Brasil, *Não tá fácil pra ninguém* reuni tirinhas originalmente publicadas por Andrew Tsyaston em seu Instagram e Twitter, pelo nome *Shen Comix*. Algo a se notar sobre o livro é a presença da orelha na contracapa, que possui um espaço para ser destacado um marcador de páginas. Possui formato 19,5 por 16 cm, uma tira por página, encadernação com cola e a capa de brochura.

Reunindo os dados coletados, foi possível perceber que a maioria dos livros possuem um formato mais quadrado que retangular, a fim de melhor abrigar os quadrinhos que são tanto verticais quanto horizontais. Todos possuem numeração de páginas, contendo cada página uma tira. Os livros de brochura com orelha apresentam uma capa mais resistente, que não se amassa ou dobra facilmente. As capas de todos possuem uso predominante de branco e/ou amarelo, porém as cores dos quadrinhos no interior variam, sendo que alguns são em preto e branco.

6.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Após a coleta de dados, é possível começar a desenvolver o livro, dividido entre a capa e a diagramação do interior. Foi escolhido a princípio um formato mais quadrado, de 19x15 cm, para melhor ocupar os quadradinhos.

6.2.1 CAPA

Para a capa, foi considerado a presença do personagem principal estando em destaque, juntamente do título. A contracapa, foi deixado um espaço para um texto sobre o livro, possivelmente dando menos destaque para o desenho dos personagens.

Figura 29 – Alternativas para o design da capa



Fonte: A autora

Figura 30 – Alternativas para o design da contracapa

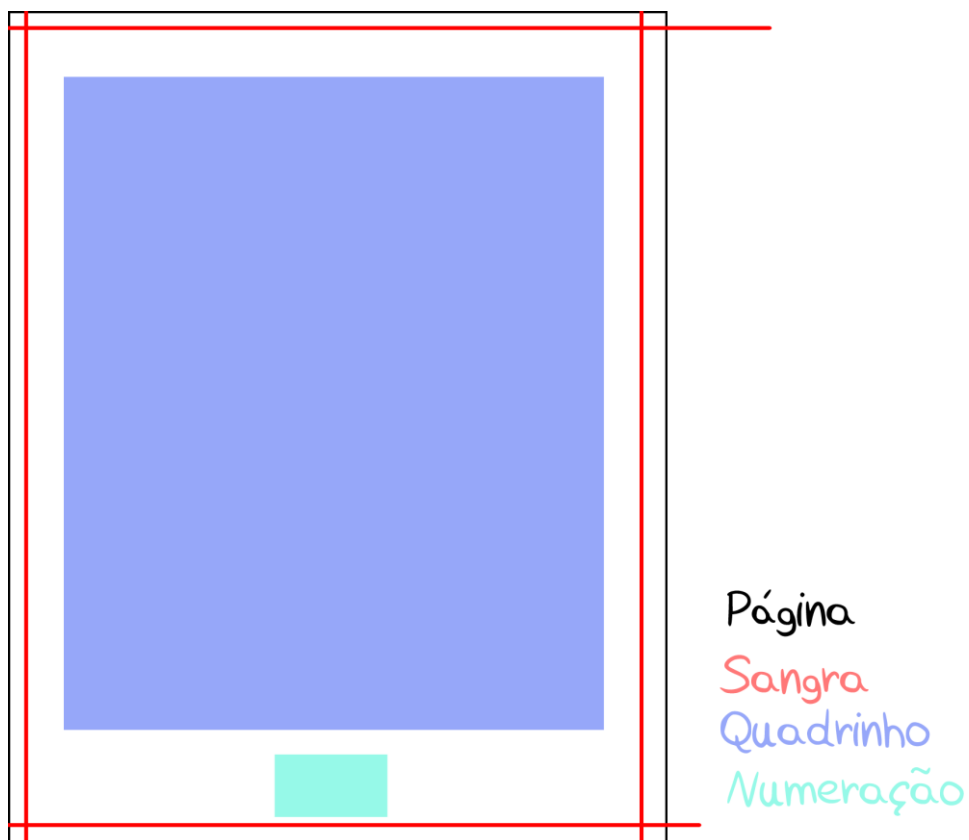


Fonte: A autora

6.2.2 DIAGRAMAÇÃO

Para a diagramação, foi considerado que a maioria dos quadrinhos ocuparia a página mais verticalmente que horizontalmente. Teria um espaço para numeração abaixo, e sangras que delimitariam o limite da página.

Figura 31 – Sugestão de diagramação



Fonte: A autora

6.3 EXECUÇÃO

Dentro dos raves, foi escolhido aquele com a personagem Kazie em destaque, principalmente dando ênfase ao detalhe do seu cabelo incomum, que é a marca de sua aparência. (Figura 32). As outras personagens principais (Mintie e Kaidiô) aparecem na contracapa (Figura 33). O papel escolhido foi o Cartão 250g.

Figura 32 – Capa do livro



Fonte: A autora

Figura 33 – Contracapa



Fonte: A autora

As fontes utilizadas são as mesmas das tirinhas, feitas pela autora. E sobre as cores, após a análise de semelhante, foi optado por sair do padrão apresentado de utilizar poucas cores. Como constatado, os diversos livros de tirinhas fazem uso da cor amarela ou branca em suas capas. Por isso, para dar maior destaque ao livro em vez de padronizá-lo a exemplo dos existentes, foi optado por um tom de verde que remete à personagem principal Kazie. Ele dá contraste suficiente com a cor vermelha

de seu cabelo, que ocupa boa parte da capa. O objetivo é ser chamativo, como que anunciando o colorido das tiras dentro do livro. No verso do papel da capa, em vez de deixa-lo 4x0, foi optado por utilizar um tom de vermelho claro, quase rosa, para remeter o primeiro ícone da página do Facebook do Desventras KMK. O padrão de bolinhas brancas dá um toque de surpresa para a parte de dentro do livro.

Na orelha esquerda foi deixado uma breve descrição sobre a autora e as tiras, além dos nomes das diversas redes sociais onde pode ser encontrado as tirinhas e outros desenhos. Na orelha direita, foi repetido o padrão de bolinhas, já que não houve necessidade da presença de mais textos.

Foi feito um teste de impressão para verificar se o tamanho dos textos estava legível, além da qualidade da resolução das ilustrações e se a cores estavam em harmonia (Figura 34).

Figura 34 – Teste de impressão da capa e orelha



Fonte: A autora

Para o miolo, foram feitos testes de impressão para definir que papel seria utilizado. Os objetivos em vista seriam de manter a cores originais das tirinhas, mas ao mesmo tempo que a cor do papel não desse um contraste muito grande e incomodasse a leitura. Além disso, seria preferível um papel que pudesse ter uma melhor absorção da tinta, sem falhas e sem que o verso da folha atrapalhasse na

visualização dos quadrinhos. Tendo por base a análise de similares, com os exemplares em mãos, foi possível discernir os papéis que mais poderiam se adequar a esses critérios.

Pequenos testes de impressão foram feitos, para melhor visualização da diferença entre os papéis e suas gramaturas (Figura 35). Foram utilizados papéis de duas gráficas, Couchê e Sulfite, nas gramaturas 150g, 120g e 115g.

Figura 35 – Testes de impressão do miolo



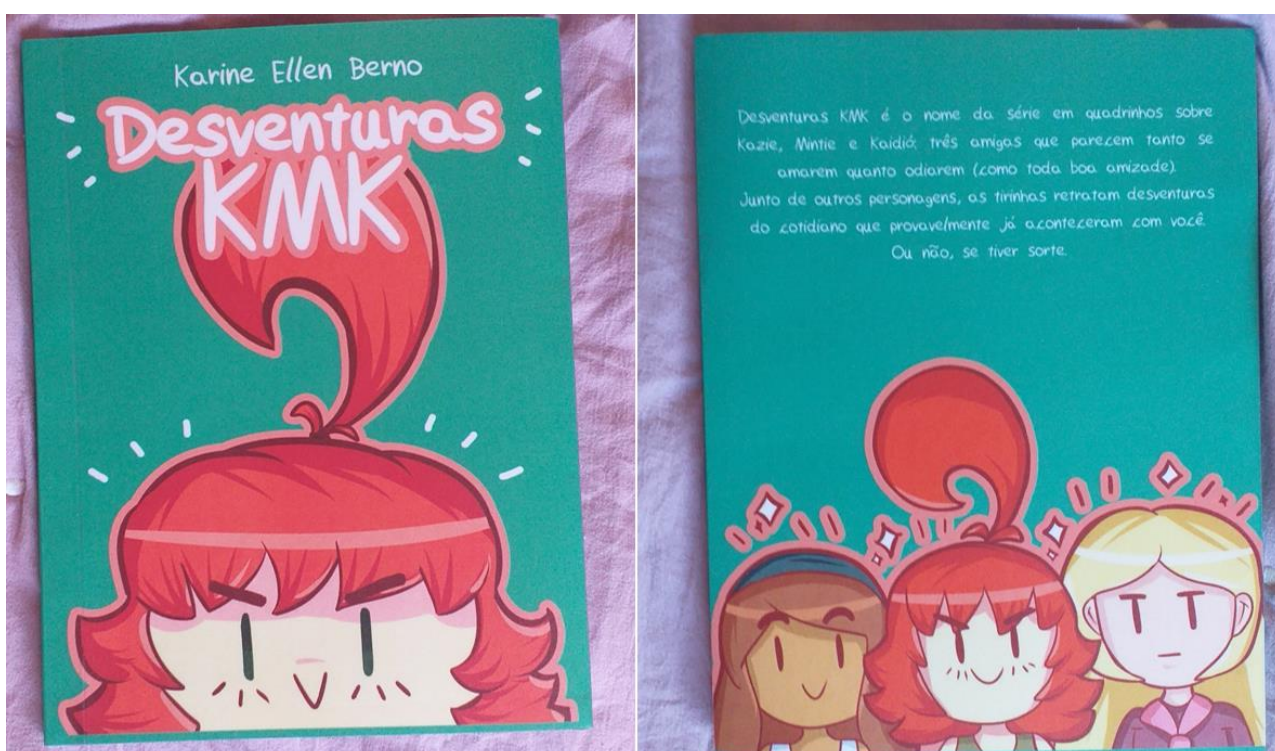
Fonte: A autora

Foi por fim utilizado o Couchê 115g, por manter a qualidade da impressão e das cores, além de ser mais econômico financeiramente. Uma gramatura maior, como 150g, dificultaria o processo de acabamento da dobra.

6.3.1 Boneco

Foi feito uma impressão do livro inteiro de teste na gramatura escolhida, para ver se atende aos requisitos do projeto. Por conta de disponibilidade, o boneco foi feito utilizando impressão digital. A capa e contracapa (Figura 36) saíram conforme o esperado, com exceção do tom de verde do fundo, que obteve uma tonalidade menos azulada.

Figura 36 – Capa e contracapa



Fonte: A autora

Em questão do miolo (

Figura 37), as cores e a qualidade de impressão das tiras saíram boas. Mesmo nas tiras menores, cujo texto ficou diminuído em comparação às tiras que ocupavam melhor o espaço vertical, possuem boa legibilidade. Porém, o centro do miolo acabou unindo as folhas de forma que comprometeram uma parte maior da margem interna das páginas que o esperado, fazendo com que, em algumas partes do boneco, fosse necessário abri-lo e estica-lo com as duas mãos para visualizar a tirinha por completo. Seria necessária uma adaptação no modelo de diagramação, aumentando as margens internas.

Figura 37 – Miolo do boneco



Fonte: A autora

Fora esses detalhes, o boneco mostrou que o projeto é bem executado, e depois de feitos os pequenos ajustes, pode ser encaminhado para produção em maior escala.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS DO PROJETO DE PESQUISA

Elaborar e pensar um livro de história em quadrinhos, com uma metodologia aplicada, tem sido uma experiência inédita. Se antes se fazia quadrinhos quase sem planejamento, agora é visto o quanto é importante seguir passos, realizar pesquisas e estudar mais profundamente o tema para chegar a um resultado de maior qualidade.

Agora, com o boneco em mãos, é possível realizar os ajustes faltantes para que o livro seja produzido em maior escala.

Em conclusão, foi possível notar certas dificuldades em adaptar o que antes era apenas digital (um formato maleável) para o livro, mantendo a mesma qualidade para o novo formato. Porém, foi possível chegar a um resultado que cumprisse os objetivos apresentados, dando fim a este trabalho.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Aurélio Augusto de Oliveira; SOBRINHO, Gilberto Alexandre. **O saco de risada e tudo mais no liquidificador: a invenção televisiva de “Hermes e Renato”**. 2013.

ARAÚJO, Luciana Kuchenbecker. "O que é caricatura?"; **Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/portugues/o-que-e-caricatura.htm>>. Acesso em 5 de setembro de 2019.

BELLEY, Mariana. Primeira história em quadrinhos no Brasil completa 145 anos. **Estadão**, 30 de jan. de 2014. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,primeira-historia-em-quadrinhos-no-brasil-completa-145-anos,1124792>>. Acesso em: 5 de set. de 2019.

BRITO, Danielle Santos De. A IMPORTÂNCIA DA LEITURA NA FORMAÇÃO SOCIAL DO INDIVÍDUO. **Periódico de Divulgação Científica da FALS**, [S.L], jun. 2010. Disponível em: <http://www.fals.com.br/revela12/Artigo4_ed08.pdf>. Acesso em: 14 abr. 2017.

BRUM, Rodrigo. **Charge da Tribuna do Norte**. Brasil, 24 ago. 2019. Twitter: @brummmmm. Disponível em: <<https://twitter.com/Brummmmm/status/1165218004952633344>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

CHINEM, Rivaldo. **Imprensa alternativa – Jornalismo de oposição e inovações**. São Paulo: Ática (Série Princípios, 250), 1995.

DIANA, Daniela. Gênero Textual Charge. **Toda Matéria**. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/genero-textual-charge/>>. Acesso em: 5 set. 2019.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. 1ª ed. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4 ed. BRASIL: WMF MARTINS FONTES, 2010. 192 p.

FONSECA, Joaquim da. **Caricatura: A imagem gráfica do humor**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.

LUPTON, Ellen. **Intuição, ação, criação**. Tradução: Mariana Bandarra. São Paulo: Editora G. Gili, 2013

LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott. **Design escrita pesquisa: a escrita no design gráfico**. Porto Alegre: Bookman

MAGALHÃES, Henrique. **Humor em Pílulas: a força criativa das tiras brasileiras**. João Pessoa:

MCCLOUD, Scott. **Desenhando os Quadrinhos**. 1ª ed. São Paulo: M. Books, 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. 1ª ed. São Paulo: M. Books, 2004.

Memorial da Democracia. **Chega o "pasquim" para fazer rir e pensar**. Disponível em: <<http://memorialdademocracia.com.br/card/chega-o-pasquim-para-fazer-rir-e-pensar>> Acesso em: 5 set. 2019.

NASSIF, Lourdes. Pitaco sobre os trilhos desses novos tempos, por André Dahmer. **Jornal GGN**. Brasil, 19 nov. 2017. Disponível em: <<https://jornalggn.com.br/noticia/pitaco-sobre-os-trilhos-desses-novos-tempos-por-andre-dahmer/>>. Acesso em: 04 set. 2019.

NICOLAU, M. As tiras e outros gêneros jornalísticos: uma análise comparativa. **Revista Eletrônica Temática**, n. 02, p. 1-12, fev. 2010.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

REZENDE, Camila. Tirinha. **Com Pauta**, 27 de nov. de 2017. Disponível em: <<http://compauta.com.br/tirinha-141/>>. Acesso em: 5 set. 2019.

SAGENDORF, Bud. **Popeye**. Disponível em: <<https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=1245739>>. Acesso em: 12 de set. 2019.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **HQs de Humor no Brasil**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2014.

SILVA, Ivam C. da. **Humor gráfico: o sorriso pensante e a formação do leitor**.

2008. 131 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Ciências Sociais Aplicadas, UFRN, Natal, 2008.

Turma da Mônica. **Sessenta anos! No dia 18 de julho de 1959, Bidu, o cachorrinho azul criado por Mauricio de Sousa, apareceu pela primeira vez.** Brasil, 18 jul. 2019. Twitter: @TurmadaMonica. Disponível em: <<https://twitter.com/turmadamonica/status/1151994693070155776>>. Acesso em: 04 set. 2019.

UCHA, Francisco. A primeira HQ de aventuras do mundo é brasileira!. **Um blog em quadrinhos.** Disponível em: <<https://quadrinhos.wordpress.com/tag/as-aventuras-de-nho-quim/>>. Acesso em 5 de set. de 2019.

Página da revista O Tico-Tico. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/tico-tico-o-n-1/ti173100/24467>>. Acesso em 5 de set. de 2019.

Quadrinho Yellow Kid. Disponível em: <<http://mparaschos.com/Courses/yk.html>>. Acesso em 5 de set. de 2019.

VENTURA, MAURO. Páginas da história da caricatura no Brasil. **O Globo**, 17 de dez. de 2012. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/paginas-da-historia-da-caricatura-no-brasil-7067366>>. Acesso em: 5 de set. de 2019.

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. **Revista Eletrônica Darandina**, n. 02, p. 1-20, 2016.