

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

LEONARDO POMPILHO PRADO

**DESENVOLVIMENTO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DE
HUMOR**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA
2015

LEONARDO POMPILHO PRADO

DESENVOLVIMENTO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DE HUMOR

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Henrique Ferreira da Silva

CURITIBA
2015

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO Nº 112

“DESENVOLVIMENTO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DE HUMOR’

por

LEONARDO POMILHO PRADO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no dia 24 de junho de 2015 como requisito parcial para a obtenção do título de BACHAREL EM DESIGN do Curso de Bacharelado em Design, 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(a). Msc. Tânia Maria de Miranda
DADIN - UTFPR

Prof(a). MSC. Daniela Fernanda Ferreira da Silva
DADIN - UTFPR

Prof(a). Dr. Luciano Henrique Ferreira da Silva *Orientador(a)*
DADIN – UTFPR

Prof(a). Esp. Adriana da Costa Ferreira
Professor Responsável pela Disciplina de TCC
DADIN – UTFPR

CURITIBA / 2015

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

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Professora Luciana Silveira por todas as conversas, indicações e orientações que nortearam meu caminho até aqui e irão continuar por toda a vida. À Professora Tânia Miranda por me ajudar a encontrar uma área que me interessasse tanto dentro do Design.

Aos amigos que conheci no período da Universidade que sempre me ajudaram e apoiaram a chegar até esta etapa. Muito obrigado Valdir, Nelson, Lucas, Gustavo, Stephanie, Yago, Mateus, Rafael, Luana, Jessica, Lorenza, Vanessa, Taís, Mariana, Paulo, Leonardo, Cassio.

Agradeço ao Guilherme, Luciana, Liber, Graciela, Kando, Diogo, Gustavo e todos os colegas do Ateliê persistente de Ilustração que contribuíram muito pela minha formação como cartunista.

Agradeço ao Professor Luciano pela orientação na pesquisa de histórias em quadrinhos, à Professora Suellen por incentivar a pesquisa de *fanzines*, à Professora Ana Verdasca por todas as orientações durante a universidade, à Professora Adriana pela paciência em todo o desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço a Editora Marca de Fantasia e ao Henrique Magalhães que através de suas publicações permitiram aprofundar o estudo em Histórias em Quadrinhos Brasileiras.

Agradeço aos meus pais Lauro e Lucila, e meu irmão Gabriel pelo apoio durante todo estes anos na Universidade e por incentivar meu trabalho.

“It's a positive thing to talk about terrible things and make people laugh about them.” (Louis C.K., 2011)

“É algo positivo falar sobre coisas terríveis e fazer as pessoas rirem a respeito delas.” (Louis C.K., 2011)

RESUMO

PRADO, Leonardo Pompilho. **Desenvolvimento de uma História em Quadrinhos de Humor**. 2015. N f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Bacharelado em Design), Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2015.

Existem poucos trabalhos no contexto nacional que dão diretrizes para o processo de criação de quadrinhos de humor. Esta carência torna relevante uma seleção de parâmetros para guiar a concepção do trabalho gráfico autoral. O desenvolvimento do presente trabalho se deu por meio de pesquisa e análise histórica da produção nacional de quadrinhos, especificamente na categoria do humor, bem como da investigação de embasamentos teóricos para a produção e publicação de quadrinhos de humor e *fanzines*. O presente trabalho apresenta como resultado a criação autoral de um gibi humorístico aplicando os conceitos desenvolvidos na pesquisa teórica.

Palavras chave: Design. História em Quadrinhos. Humor.

ABSTRACT

PRADO, Leonardo Pompilho. **Development of a Humorous Comic Book**. 2015. N f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Bacharelado em Design), Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2015.

There are few works in the national context that offer directions to the creation process of comic books. This lack asks for a selection of parameters to guide the conceiving of authorial graphic works. The development of this work took place through research and historical analysis of the national production of comic books, especially those in the humor category, as well as an investigation of the theoretical basis for the production and publication of humorous comic books and fanzines. The present work shows as a result the authorial creation of a humorous comic book applying the concepts developed in the theoretical research.

Keywords: Design. Comics. Humor.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - EXEMPLOS DE PUBLICAÇÕES INDEPENDENTES ATUAIS	19
FIGURA 2 - FEIRA DE BOLSO EM CURITIBA.....	20
FIGURA 3 - CAPA ZAP COMIX #2	22
FIGURA 4 - CAPA DO JORNAL O PASQUIM	23
FIGURA 5 - YELLOW KID.....	25
FIGURA 6 - CARICATURAS DE ADEMIR PAIXÃO.....	26
FIGURA 7 - TIRA CÔMICA DE RAPHAEL SALIMENA	29
FIGURA 8 - TIRA SERIADA FANTASMA	30
FIGURA 9 - TIRA CÔMICA SERIADA MAGIAS & BARBARIDADES	31
FIGURA 10 - TIRA LIVRE DE LAERTE	32
FIGURA 11 - CHARGE DE JOÃO MONTANARO	32
FIGURA 12 - CARTUM DE CAIO GOMEZ.....	34
FIGURA 13 - NHÔ-QUIM	35
FIGURA 14 - REVISTA TICO-TICO	37
FIGURA 15 - GATO FÉLIX.....	38
FIGURA 16 - AMIGO DA ONÇA	39
FIGURA 17 - NICO DEMO	39
FIGURA 18 - GRAÚNA	40
FIGURA 19 - CAPA DA REVISTA CRÁS!.....	41
FIGURA 20 - FRÁUSIO.....	42
FIGURA 21 - REVISTA CIRCO	43
FIGURA 22 - CAPA DA REVISTA CHICLETE COM BANANA.....	44
FIGURA 23 - CAPA DA REVISTA F.HUMOR	45
FIGURA 24 - QUADRINHO DE ANDRÉ DAHMER.....	46
FIGURA 25 - CAROLINA	49
FIGURA 26 - O BANHEIRO DO FAUNO	51
FIGURA 27 - ESBOÇOS E ESTUDOS	53
FIGURA 28 - TRAÇO A LÁPIS.....	53
FIGURA 29 - ARTE FINAL – TRAÇO	55

FIGURA 30 - ARTE FINAL – CORES E TEXTURAS.....	56
FIGURA 31 - COMPARAÇÃO ENTRE TIPOGRAFIAS.....	57
FIGURA 32 - ALTERNATIVAS DE CAPA.....	58
FIGURA 33 - EVOLUÇÃO DA ARTE DA CAPA.....	59
FIGURA 34 - DIAGRAMAÇÃO DE UMA PÁGINA	60
FIGURA 35 - TESTES DE IMPRESSÃO.....	61
FIGURA 36 - TIPOS DE ENCADERNAÇÃO.....	62

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 JUSTIFICATIVA.....	12
1.2 OBJETIVOS.....	13
1.2.1 Objetivo Geral.....	13
1.2.2 Objetivos Específicos.....	13
1.2.3 Visão geral do trabalho.....	14
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
3 HISTÓRIA EM QUADRINHO	17
4 FANZINE E PUBLICAÇÃO INDEPENDENTE NO BRASIL	18
4.1 PRODUÇÃO ALTERNATIVA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	20
5 HUMOR GRÁFICO	24
5.1 CARICATURA.....	26
5.2 TIRA.....	27
5.2.1 Tiras Cômicas.....	28
5.2.2 Tiras Seriadas.....	29
5.2.3 Tiras Cômicas Seriadas.....	30
5.2.4 Tiras Livres.....	31
5.3 CHARGE.....	32
5.4 CARTUM.....	33
6 HUMOR GRÁFICO BRASILEIRO	35
7 CONCEITOS DE HUMOR	47
8 PRODUÇÃO DO QUADRINHO	52
8.1 CRIAÇÃO DAS OBRAS DE HUMOR GRÁFICO.....	52
8.2 arte FINALIZAÇÃO.....	54
8.3 TIPOGRAFIA.....	56
8.4 CAPA.....	57
8.5 DIAGRAMAÇÃO.....	59
8.6 TIPOS DE IMPRESSÃO.....	61
8.7 tipos de ENCADERNAÇÃO.....	62
8.8 PUBLICAÇÃO.....	63
9 CONCLUSÃO	65
REFERÊNCIAS	67
SITES CONSULTADOS	68

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta a proposta definida para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de Bacharelado em Design da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O projeto proposto visa desenvolver uma história em quadrinhos autoral, a partir de análise e estudo de uma amostra da atual produção nacional de quadrinhos, com foco principal em humor gráfico.

A definição de “quadrinhos” se encaixa dentro de um grande rótulo, um hipergênero, termo utilizado por Maingueneau para definir um rótulo que informa coordenadas para uma formatação textual onde engloba vários gêneros diferentes, com suas próprias peculiaridades mas também características em comum. Entre esses gêneros específicos encontra-se um que possui cunho cômico, composto pelas charges, cartuns, caricaturas, tiras cômicas e afins, compondo um rótulo denominado humor gráfico. A utilização de um hipergênero anteciparia informações sobre a obra ao leitor facilitando sua identificação (RAMOS, 2010). Com base nesta definição, desenvolver-se-á um trabalho de histórias em quadrinhos autoral com elementos dotados de características visuais distintas, mas todas focados no gênero de humor. O conteúdo presente na edição a ser produzida é elaborado e produzido somente pelo autor, categorizando assim esta produção como autoral.

Inicialmente este trabalho traz uma breve pesquisa visando apresentar o que são histórias em quadrinhos e suas características principais, com um foco principal na produção nacional. Aprofunda a pesquisa no gênero temático do humor gráfico explicando a forma e a temática dos elementos que o compõem, como a caricatura, charge, tira e cartum, e um breve estudo sobre humor e o que provoca o riso. Realiza também uma pesquisa histórica revelando a importância do humor gráfico na história do Brasil, desde o seu surgimento, com as caricaturas dos jornais ilustrados e os quadrinhos de Angelo Agostini, até os dias atuais com as *webcomics* e publicações independentes. Ao falar de publicação alternativa, chamada também de *Fanzine*, este trabalho busca informar sua origem, a produção nacional e as características principais de tema e estrutura deste tipo de publicação.

Além da pesquisa, este trabalho aborda as etapas realizadas para a produção de um gibi de histórias em quadrinhos autoral. Trazendo desde o desenvolvimento

dos conceitos que fundamentaram a criação, passando pelos primeiros rascunhos feitos a lápis, finalização digital do material produzido, composição e diagramação da edição, tipos de impressão e encadernação possíveis até as opções que foram utilizadas no produto final, o gibi humorístico autoral.

1.1 JUSTIFICATIVA

A ascensão dos quadrinhos independentes (onde a responsabilidade de todas as etapas, de produção até distribuição e comércio, eram atribuídas ao seu autor) facilitou em muito a produção de obras dentro deste gênero, bem como a comunicação direta do autor com o público leitor. Dentro deste cenário, encontram-se diversas possibilidades de atuação e estudo para o designer, e o proposto trabalho pretende inserir-se neste caso.

A intenção deste projeto é criar uma história em quadrinhos de humor gráfico autoral, e através da utilização do conhecimento adquirido nos estudos de design, agregar da melhor maneira possível com a diagramação, composição, comunicação e outros fatores que contribuam para produção de uma edição independente. Os quadrinhos independentes não se diferem muito dos *fanzines* de quadrinhos, segundo Guimarães (2005, p. 11), “o *Fanzine* é toda publicação feita pelo fã. Seu nome vem da contração de duas palavras inglesas e significa literalmente revista do fã (de *fanatic magazine*)”. As principais diferenças entre os dois tipos de publicações são de que os quadrinhos independentes devem apresentar conteúdos inéditos, elaborado exclusivamente pelos autores. Também se diferem no fator comercial, já que a qualidade de impressão destes resultam em um custo muito maior que os *fanzines*, usualmente feitos através de máquinas copadoras. Atualmente o acesso a melhores formas de impressão possibilitam o autor independente alcançar qualidade similar as edições produzidas por grandes editoras, fazendo assim com que a principal diferença entre os dois tipos de produção seja a liberdade que o autor possui no processo autoral.

O produto deste trabalho justifica o papel do designer, que como editor de uma publicação tem a capacidade de unir texto, imagem, diagramação e produção

final de uma forma singular, em que utiliza sua capacidade visual e conhecimentos do ramo editorial para gerar um produto único e de grande valor.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo deste trabalho é unir o projeto visual de narrativa em quadrinhos a pesquisa de humor gráfico no contexto nacional e processo de criação gráfica autoral para, como produto final, desenvolver um gibi autoral de humor gráfico através de técnicas manuais de desenho e finalização digital.

1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Pesquisar e fundamentar quadrinhos e os elementos que o englobam
- Coletar informações a respeito do humor gráfico no Brasil.
- Pesquisar publicações independentes no contexto nacional.
- Estudar sobre a fundamentação do efeito cômico.
- Elaborar roteiro autoral baseado em fatos do cotidiano.
- Desenvolvimento de projeto de humor gráfico.
- Produzir um produto impresso com todo o conhecimento adquirido ao longo do projeto.

1.2.3 VISÃO GERAL DO TRABALHO

Buscando compreender a base das produções de humor gráfico, o presente trabalho parte de uma fundamentação teórica a fim de associar a pesquisa do tema com a produção de uma edição autoral de histórias em quadrinhos. Essa pesquisa apresenta o tema “histórias em quadrinhos” e logo aprofunda-se no gênero temático humor gráfico, os elementos que o compõem, sua importância histórica no Brasil, os conceitos de humor que provocam o riso e a produção de *fanzines* e publicações independentes. Após esta preparação, inicia-se o desenvolvimento de uma edição de histórias em quadrinhos composta por obras de humor gráfico, com produção e publicação baseada na produção alternativa de histórias em quadrinhos estudada. Em seguida, são apresentadas as etapas de produção do gibi, descrevendo detalhadamente as decisões tomadas e os passos realizados pelo autor a fim de colaborar com estudos e produções futuras.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Ao introduzir o conceito de humor gráfico, Silva (2008, p. 52) afirma que “a leitura imagética sempre esteve implícita em todas as discussões sobre os efeitos do riso. Rimos de uma cena engraçada, de uma expressão facial ou de um gesto que nos surpreende”. Essa leitura imagética do humor é um elemento crucial para o gênero de quadrinhos com abordagem cômica rotulado como “humor gráfico” estendendo-se até aos quadrinhos que não participam desse rótulo mas, de forma generalizada, tentam provocar o riso no leitor.

É difícil porém categorizar os fatores motivadores do riso, Fonseca (1999, p. 22), por exemplo, discute o assunto dizendo que “ninguém conseguiu até hoje explicar exatamente por que rimos ou por que alguma coisa engraçada possa nos causar esta reação tão peculiar.”

Este projeto buscará aprofundar-se na temática do humor e dos elementos motivadores do riso através do desenvolvimento de histórias em quadrinho. Para esse desenvolvimento buscar-se-á apoio em autores que expõem teorias sobre os quadrinhos como uma forma de linguagem. Eisner (2001, p. 38) estabelece que a função fundamental dos quadrinhos é de “comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras”. Essa comunicação se dá a partir do encapsulamento de eventos num fluxo narrativo decomposto em segmentos sequenciais. Esse fluxo narrativo é um dos elementos que determina o humor quando fala-se de quadrinhos cômicos.

Ramos (2010, p. 24) determina que o gênero de tiras cômicas “é construído em um ou mais quadrinhos, [...] que cria uma narrativa com desfecho inesperado no final”. Esse elemento inesperado é, normalmente, o elemento gerador do humor no quadrinho, e é também o elemento motivador da leitura, já que, segundo Eisner (2001, p. 40), “o artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa”.

Além dos elementos de humor e das teorias relacionadas à estrutura dos quadrinhos, também serão buscadas referências sobre *fanzines*. Os *fanzines*, a partir da conceituação de Guimarães (2005):

São o resultado da iniciativa e esforço de pessoas que se propõem a veicular produções artísticas ou informações sobre elas, que podem ser reproduzidas

e enviadas a outras pessoas, fora das estruturas comerciais de produção cultural. (GUIMARÃES, 2005, p. 12).

Como os *fanzines* de quadrinhos compõem uma produção fora do circuito *mainstream* – geralmente direcionados a um público-alvo bastante restrito –, eles geralmente apresentam uma linguagem solta, pessoal e irreverente. Essa forma de linguagem também se reflete na colocação do humor nesses quadrinhos, geralmente presente de forma muito mais direta e explícita do que em veículos midiáticos mais convencionais.

Neste projeto essa forma de linguagem será explorada a partir dos estudos sobre o efeito cômico, os quadrinhos e a produção autoral de *fanzines*. Buscar-se-á criar uma narrativa autoral e uma produção autoral completa – desde a iniciativa de edição e editoração até a impressão do resultado final.

3 HISTÓRIA EM QUADRINHO

Consagrada com o título de Nona Arte, as Histórias em Quadrinhos possuem diversas definições. Eisner (2001, p. 8) adota o termo “Arte Sequencial”, mas segundo McCloud (1995, p. 9) este termo pode ser expandido para uma definição mais precisa, e sugere: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

É fácil encontrar história em quadrinhos em bancas de jornais e livrarias hoje em dia, mas esta forma de arte já foi renunciada durante anos conforme é apresentado por Guimarães (2005, p. 28) “a História em Quadrinhos [...] foi de certa forma muito desprezada e tida como infantil, distintamente das outras artes”. Esta aceitação do público pode estar de certa forma associada as adaptações de quadrinhos para outras mídias, como o cinema e a televisão, fazendo com que um maior número de pessoas entre em contato com os materiais de origem, e sintam-se convidados a se aprofundar mais no meio em questão.

Em relação a estrutura de uma história em quadrinhos, Magalhães (2006) explica desta forma:

Normalmente os quadrinhos trazem personagens fixos, narrativa sequencial em quadros ou cenas numa ordem de tempo onde os fatos se desenrolam por meio de desenhos, legendas e balões de falas e diálogos. A história pode se apresentar no formato de tira, ou vinheta, em uma página ou mais páginas, publicadas em jornais, álbuns ou revistas. (MAGALHÃES, 2006, p. 19).

Apresentado os parâmetros que categorizam um trabalho como histórias em quadrinhos, resta saber como estes funcionam no país, a fim de definir uma história em quadrinhos brasileira. Ao abordar este assunto, Guimarães (2005) apresenta sua opinião:

Quando, então, uma História em Quadrinhos poderá ser caracterizada como uma História em Quadrinhos Brasileira? Quando, na elaboração de uma HQ, o autor usar como base seus conhecimentos mais profundos, aqueles que foram construídos durante sua vida através da interação com todo tipo de ambiente a que esteve exposto, aqueles conhecimentos – valores, sentimentos, experiências pessoais etc. – que fazem parte de sua própria essência. Como a construção da mente e personalidade de um brasileiro no Brasil é feita predominantemente através da interação com a Cultura Brasileira, quando esta pessoa faz uso desta base cultural para produzir uma obra, esta obra expressará a Cultura Brasileira. (GUIMARÃES, 2005, p. 66).

4 FANZINE E PUBLICAÇÃO INDEPENDENTE NO BRASIL

O termo *Fanzine* vem da contração de duas palavras da língua inglesa, *fanatic magazine*, e significa literalmente “revista do fã”. Inicialmente este tipo de publicação trazia informações, textos e matérias sobre algum assunto específico abordado na edição, porém, este se espalhou de tal forma que hoje engloba todo o tipo de publicação feita sem intenção de lucro, de caráter amador e motivado pela paixão sobre o assunto abordado. Atualmente este tipo de publicação traz em seu conteúdo experimentações gráficas, textos diversos, histórias em quadrinhos do editor ou dos leitores, divulgação de bandas independentes, colagens, contos, poesias e qualquer outra coisa que o editor julgar interessante. (GUIMARÃES, 2005).

A pauta de um *Fanzine* é definida pelo desejo de seu editor, neste aspecto diferencia-se de revistas tradicionais vendidas em bancas, que possuem grande tiragem e visam ao lucro. Guimarães (2005) resume este tipo de publicação como:

Os *Fanzines* são o resultado da iniciativa e esforço de pessoas que se propõem a veicular produções artísticas ou informações sobre elas, que possam ser reproduzidas e enviadas a outras pessoas, fora das estruturas comerciais de produção cultural. (Guimarães, 2005, p. 12).

A denominação *Fanzine* foi criada em 1941 por Russ Chauvenet, no entanto este tipo de publicação começou a ser produzido nos Estados Unidos a partir de 1930 pelos leitores mais ativos das revistas convencionais de ficção científica, após esta data há registros deste tipo de publicação amadora por todo o mundo. A primeira publicação brasileira neste formato foi feita em 1965, quando Edson Rontani criou o *Fanzine Ficção* na cidade de Piracicaba com o objetivo de manter contato com outros colecionadores de revistas em quadrinhos, mas também apresentava diversos textos informativos a respeito do assunto no conteúdo da edição. (GUIMARÃES, 2005).



Figura 1 - Exemplos de publicações independentes atuais
Fonte: Acervo do autor (2015).

No começo da década de 1980, os *Fanzines* se expandiram em grande volume por todo território brasileiro. Esta expansão ocorreu devido a difusão das máquinas xerográficas e fotocopiadoras, o que facilitou o acesso e reduziu os custos econômico e físicos para produzir as edições. Estas mudanças favorecem o cenário atual brasileiro para produção e comercialização de *Fanzines* e publicações independentes. Segundo Guimarães (2005, p. 81) “No país tem surgido um trabalho persistente de alguns editores independentes procurando divulgar as novas expressões dos quadrinhos e seu próprio trabalho.” Os custos de impressão estão mais acessíveis e possibilitam uma qualidade similar às publicações de grandes editoras para as produções independentes, também aumentou a procura do público por este tipo de publicação. Estes fatores, somados à facilidade de divulgação por meio da *internet* e de feiras destinadas a comercialização deste tipo de produção, como a Feira Plana em São Paulo e a Feira de Bolso em Curitiba, onde os expositores divulgam seus trabalhos diretamente ao público, faz com que o cenário de produção independente seja um grande motivador à produção de quadrinhos autorais (Fig. 1). A participação neste cenário contribui para a divulgação do trabalho e para consolidar

a presença do artista no cenário de quadrinhos, fazendo com que no futuro este possa ser convidado a participar de projetos maiores, envolvendo uma grande editora ou a união entre vários artistas independentes.



Figura 2 - Feira de Bolso em Curitiba
Fonte: O autor (2015).

4.1 PRODUÇÃO ALTERNATIVA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A produção alternativa está totalmente ligada aos movimentos de contracultura e *punk*. A ideia do “faça você mesmo” é uma das bases da produção de *Fanzines* incentivando o trabalho de muitos autores.

A contracultura ganhou força ao fim da década de 1960 nos Estados Unidos, provocando mudanças radicais na produção cultural, em especial nas histórias em quadrinhos. Robert Crumb, Gilbert Shelton, Spain Rodriguez e a revista *underground*

Zap Comics (Fig. 3) desencadearam um meio de produção gráfica inovadora onde o editor de uma revista era ao mesmo tempo seu distribuidor e por muitas vezes vendedor. Produzida em gráficas improvisadas, de fundo de quintal, revistas como a *Zap* tinham tiragem curta e periodicidade irregular, sendo por muitas vezes os autores encarregados de distribuir as revistas pela cidade de São Francisco. A *Zap* não só era inovadora do ponto de vista produtivo, como também trazia estética e linguagem não convencionais entre as publicações contemporâneas, que permeariam toda a produção humorística ao longo dos centros urbanos mundiais durante as décadas de 1970 e 1980.

O humor tórrido, as temáticas cotidianas apócrifas, a crítica social inflamada, o desrespeito às instituições e costumes hegemônicos, o desenho pesado e a colagem, a representação crua da violência e da pornografia, a representação dos gostos das subculturas urbanas marginalizadas para os bens de consumo como a música, literatura e cinema; todos são itens recorrentes do ponto de vista temático e linguístico que se destacam em *Zap* e que integrarão gerações de publicações semi-artesaniais ou massificadas.

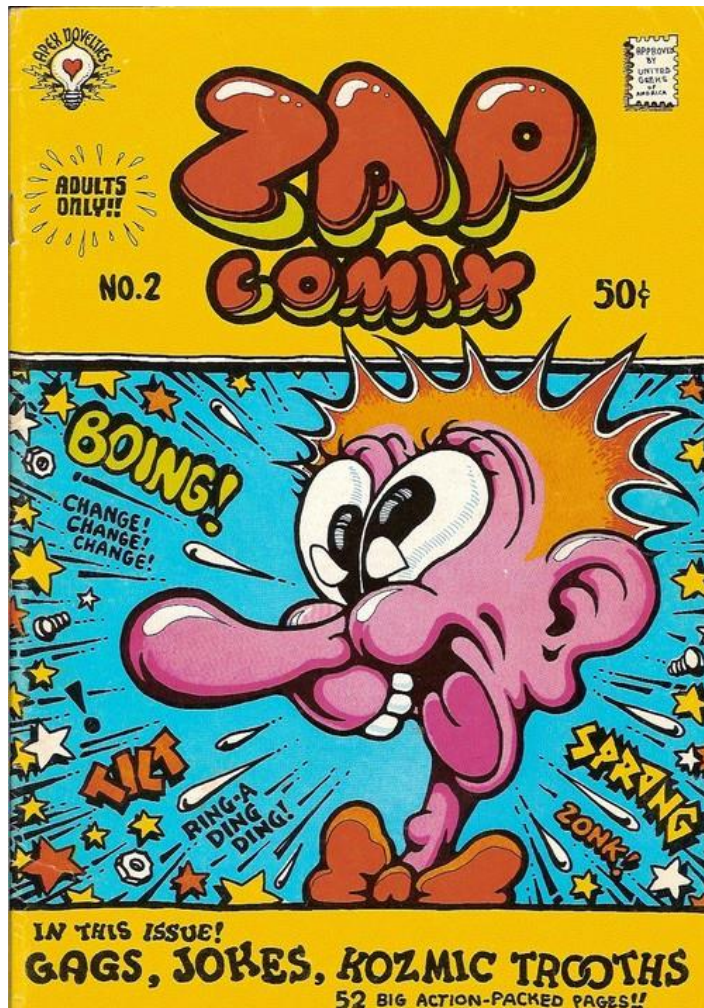


Figura 3 - Capa Zap Comix #2

Fonte: Site undergroundcollectibles (2015).

No Brasil, nos cerca de 20 anos de duração do Regime Militar, apesar da repressão sofrida, muitas publicações com características contraculturais circularam de maneira aberta ou clandestinamente, sendo que periódicos como *O Grilo* e *O Pasquim* mantiveram-se com vozes importantíssimas de resistência à ditadura, baseadas no humor tórrido de seus colaboradores e nas críticas contundentes ao regime de governo, tal como observa Magalhães (2006):

O humor foi a forma encontrada para se dizer o que não podia ser dito, o que era vetado pela censura. Ainda assim, em tempo de ditadura, a liberdade mesmo no humor era parcial, pois o humor gráfico também sofrera com o olho castrador do poder. (Magalhães, 2006, p. 47).

Utilizando o humor gráfico como uma de suas principais formas de expressão, *O Pasquim* (Fig. 4) se tornou uma das publicações mais importantes da história brasileira. A seguir este trabalho apresenta uma pesquisa mais específica sobre o humor gráfico e sua história no Brasil.



Figura 4 - Capa do jornal *O Pasquim*
Fonte: Blog resende (2015).

5 HUMOR GRÁFICO

Dentre os diversos gêneros das histórias em quadrinhos, este trabalho terá seu foco principal em humor gráfico. Este gênero está presente nos principais jornais do mundo e possui grande relevância neste tipo de publicação. Fonseca (1999) diz que:

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).

Com o aprimoramento das técnicas de impressão, a partir do século XVIII, o humor gráfico se difundiu em diversos jornais e panfletos, sendo um fator importante para a popularização e consolidação da mídia impressa. (SANTOS, 2014).

Diversos títulos dos primeiros quadrinhos produzidos se consolidaram através do humor. Nos Estados Unidos, por exemplo, o gênero humorístico foi responsável por atribuir a denominação das histórias em quadrinhos no país, chamados de *comics*. O primeiro quadrinho americano foi o *Yellow Kid* (Fig. 5), criado por Richard Felton Outcault em 1895. As histórias se passavam nos bairros de imigrantes da cidade de Nova Iorque, e eram publicadas no jornal *New York World*. Esta série tem grande importância histórica porque até então, os textos só eram associados a imagens através de notas no rodapé, como uma espécie de legenda. E este quadrinho de Outcault inovou ao incluir o texto na imagem, em forma de narração e diálogo. Ainda não foi o surgimento do balão de fala, mas foi o primeiro passo para a comunicação direta das personagens. (MAGALHÃES, 2006).



Figura 5 - Yellow Kid
Fonte: Site cartoons (2015).

As tiras em quadrinhos caíram no gosto popular e este fator incentivou a formação de diversas produções deste tipo, com este cenário favorável os quadrinhos foram conquistando espaço em diversos jornais. Devido ao espaço regular destinado aos quadrinhos nos jornais estadunidenses, iniciou a produção de tiras diárias, denominada de *comics strips*. Este tipo de publicação tem como característica sua regularidade e a presença de personagens fixos nas histórias. A massificação deste tipo de produção impulsionou a criação dos *syndicates*, empresas norte americanas que distribuem tiras em quadrinhos por todo mundo à um preço baixo, esta massificação estimulada pelos *syndicates* atrapalham a produção de artistas locais, que passam a competir por espaço nos jornais contra tiras em quadrinhos de personagens consagrados e com custo de produção muito baixo.

Magalhães (2006) critica a exportação das distribuidoras de quadrinhos norte-americanos para o mundo todo:

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).

Existem categorias dentro do gênero Humor gráfico que classificam as obras, são elas: a caricatura, a tira, o cartum e a charge.

5.1 CARICATURA

Historicamente, a caricatura foi a primeira forma de humor gráfico. 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).

Esta representação cômica geralmente busca provocar de forma sutil o riso nos leitores (Fig. 6).



Figura 6 - Caricaturas de Ademir Paixão
Fonte: Site Prefeitura de Curitiba (2015).

A primeira caricatura impressa brasileira foi um desenho feito em 1837, esse aparecimento relativamente tardio da caricatura na história do Brasil revela a demora que a imprensa levou para chegar no país. Embora o Brasil tenha sido privado da imprensa em seu período colonial, a caricatura já se manifestava nas festas de carnaval, bumba-meu-boi, e através de bonecos e fantasias. (FONSECA, 1999). As caricaturas foram responsáveis por tornar os jornais ilustrados mais atraentes ao público, a partir de 1860, os jornais satíricos tornaram-se um dos principais veículos de informação no país. (SANTOS, 2014).

A caricatura está presente na imprensa brasileira até os dias de hoje. Sua forma de representação provoca o riso do observador ao realizar alterações estéticas. Este estilo de traço pode estar inserido também em charges, colaborando com o assunto abordado e ressaltando a comicidade da obra.

5.2 TIRA

As tiras em quadrinhos são um dos elementos mais populares dentro do humor gráfico. Muitos jornais reservam um espaço em suas publicações para elas. Em aspectos formais, as tiras são pequenas histórias em quadrinhos, compostas geralmente por 3 ou 4 quadros. Elas contam uma história completa trazendo o clímax no seu último quadrinho, uma piada que pode ser ingênua ou crítica, aproximando-se do cartum e da charge, mas elas também podem ser seriadas, neste caso, procuram criar um clima de suspense no último quadro gerando expectativa no leitor. (MAGALHÃES, 2006).

Este tipo de arte sequencial é a forma predominante no volume de quadrinho produzido, por isso que a pesquisa focou-se neste ponto, de modo a provir um maior embasamento na produção atual e futura. 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).

Guimarães (2005) afirma a importância da tira em quadrinhos na formação cultural brasileira:

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 dobram 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).

Apesar do formato mais conhecido de tiras em quadrinhos serem as tiras cômicas, Ramos (2014, p. 39) apresenta quatro gêneros de tiras, com características de produção e circulação própria: “as *tiras cômicas* (as mais comuns), as *tiras seriadas*, as *tiras cômicas seriadas*, e as *tiras livres*.” Estes segmentos citados podem ser vistos de uma forma mais aprofundada nos capítulos subsequentes.

5.2.1 Tiras Cômicas

A *tira cômica* (Fig. 7) é a forma mais comum nas produções do país, dominam os espaços destinados a quadrinhos nos jornais brasileiros e nas páginas de mídias virtuais. Ao analisar a construção das tiras cômicas, identificou-se um conjunto de características que estabelecem suas regularidades genéricas, portanto as tiras cômicas possuem a tendência de apresentar formato fixo de uma coluna (geralmente em formato horizontal, mas pode aparecer na vertical, em dois andares ou com formato alargado); usar poucos quadrinhos (gerando narrativas mais curtas); utilizar imagens desenhadas (existem casos de utilização de fotografias, apesar destes serem escassos); ter a presença de personagens (fixos ou não); abordar assuntos humorísticos; empregar uma sequência narrativa dotada de diálogos; produzir um desfecho surpreendente, assemelhando-se a uma piada; produzir uma narrativa que gere um contexto temático que pode ser utilizável (ou não) em tiras futuras; possuir título e nome do autor quando for publicada em jornais. (RAMOS, 2014).



Figura 7 - Tira cômica de Raphael Salimena
 Fonte: Site linhadotrem (2015).

5.2.2 Tiras Seriadas

As *tiras seriadas* (Fig. 8) possuem como característica principal o seu formato. Elas narram uma história maior contada em pequenas partes, como são feitos os capítulos de uma novela, a tira retoma o final da cena anterior e promove o gancho para a próxima. Esse mecanismo estrutural fisga a atenção do leitor para acompanhar os próximos acontecimentos até que a narrativa maior seja concluída, fazendo com

que o leitor compre o exemplar do dia seguinte, e assim sucessivamente. Este formato de tira se popularizou nos jornais estadunidenses a partir da década de 1930, embora tenha surgido na década anterior. Posteriormente, muitas dessas histórias foram reunidas na forma de revistas ou livros trazendo a história por inteira, distanciando-se da tira. Muitas revistas em quadrinhos publicadas no Brasil utilizaram este recurso, como as publicações de *Fantasma* e *Mandrake*, fazendo os leitores acreditar que as histórias haviam sido criadas especialmente para aquele formato de revista. (RAMOS, 2014).



Figura 8 - Tira seriada Fantasma
Fonte: Site wilsonmccoy (2015).

5.2.3 Tiras Cômicas Seriadas

As *tiras cômicas seriadas* (Fig. 9) possuem uma composição híbrida, reunindo características dos dois gêneros citados anteriormente: ao mesmo tempo em que narra um capítulo por dia, toda tira termina com um desfecho inesperado, resultando em uma fonte do humor. São raras as produções que utilizam este formato exclusivamente, é comum ver títulos que transitam entre as tiras cômicas e as tiras cômicas seriadas, narrando histórias que se resolvem em apenas uma tira, e também histórias narradas de forma mais longa, dividida em vários capítulos diários que possuem uma piada no desfecho de cada capítulo. Este formato pode ser visto nos quadrinhos de *Calvin e Haroldo*, criado por Bill Watterson.



Figura 9 - Tira cômica seriada Magias & Barbaridades
 Fonte: Site cafecomhq (2015).

5.2.4 Tiras Livres

As *tiras livres* são muito jovens se comparadas aos outros gêneros temáticos de tiras em quadrinhos, em termos de produção e de estudo sobre o tema. Mas, apesar do pouco tempo de produção, os trabalhos realizados já permitem que se identifiquem pontos convergentes entre eles. Este tipo de tira distancia-se das *tiras cômicas* por não apresentar humor em seu conteúdo, e se afasta das *tiras seriadas* ao apresentar a história que se inicia e termina na mesma tira. O termo *tira livre* refere-se aos novos trabalhos realizados por alguns autores brasileiros, onde existe uma liberdade nos temas e na abordagem, diferindo do que vinha sendo produzido até então no território nacional. Este tipo de produção parece já ter encontrado estabilidade em sua forma, mesmo que esta seja marcada por irregularidades gráficas e temáticas, reforçando o argumento de ser um gênero de tiras próprio e autônomo. (RAMOS, 2014).

O maior exemplo de *tiras livres* (Fig. 10) é o trabalho de Laerte Coutinho, que no ano de 2005 mudou radicalmente o modo de produzir suas tiras. Criando tiras sem nenhum padrão estabelecido, pautada pela liberdade tanto no tema quanto no estilo, Laerte abandonou os personagens fixos e a estrutura tradicional de produzir uma piada no final da tira.

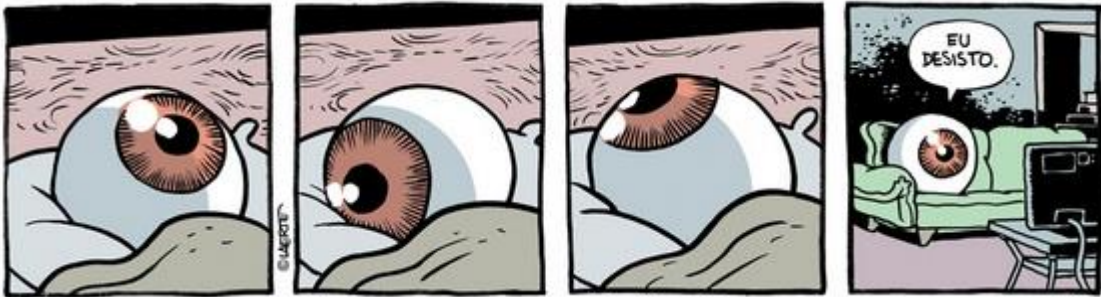


Figura 10 - Tira livre de Laerte
Fonte: Site deborando (2015).

5.3 CHARGE

A charge é uma das formas de humor gráfico mais populares no Brasil, sendo comum ver pessoas atribuindo erroneamente o termo charge a outras formas de humor gráfico. Portanto, é necessário especificar as formas estruturais que possibilitam a identificação de uma obra de humor gráfico como charge.

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”. Graficamente, a charge geralmente representa os seus personagens importantes de maneira caricata, e os demais elementos são representados de maneira simplificada (Fig. 11).



Figura 11 - Charge de João Montanaro
Fonte: Site ambrosia (2015).

Por tratar de fatos recentes, as charges geralmente acompanham reportagens jornalísticas, estabelecendo relações intertextuais com o texto publicado, elas são elementos essenciais nos jornais brasileiros de grande e pequena tiragem. A intensidade do humor deste tipo de representação é limitada, por abordar um evento específico e de curta duração em seu conteúdo, é comum que perca sua comicidade com o passar do tempo. (SANTOS, 2014).

5.4 CARTUM

Em relação aos elementos que compõem os cartuns e às características que os diferem das charges, 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).

Ao abordar situações atemporais em suas publicações, é comum que a temática do cartum represente o comportamento humano, fazendo com que sua comicidade não seja perdida após muito tempo de sua publicação. Relacionando com a publicação diária em jornais, geralmente este tipo de humor gráfico distingue-se dos demais elementos dessa mídia, que abordam fatos e acontecimentos atuais. (SANTOS, 2014).

Estruturalmente, o cartum tende a possuir traços simples e pode ou não conter texto em seu conteúdo. Caso possua texto, este pode estar presente na forma de balões ou na parte inferior do cartum, em ambos os casos geralmente são utilizados textos breves (Fig. 12).



Figura 12 - Cartum de Caio Gomez
Fonte: Site talentosamaodireita (2015).

Esta forma de humor gráfico está presente em grande quantidade na publicação desenvolvida, devido ao fato de possuir temática atemporal, já que o trabalho será impresso, faz mais sentido que seu conteúdo não perca a comicidade com o passar do tempo.

6 HUMOR GRÁFICO BRASILEIRO

Como já vimos, a caricatura foi a primeira forma de humor gráfico. No Brasil, inicialmente vendiam-se caricaturas de forma avulsa, portanto não há unanimidade entre os pesquisadores brasileiros sobre o início deste tipo de representação gráfica. Mas pode ser considerado como marco inicial a caricatura do político Justiniano José da Rocha, feita em 1837 pelo artista Manoel de Araújo Porto-Alegre. (SANTOS, 2014).

A primeira história em quadrinhos brasileira foi feita em 1869, o artista italo-brasileiro Angelo Agostini criou *As aventuras de Nhô Quim* ou *Impressões de uma Viagem à corte* (Fig. 13) que foi publicada nas duas páginas centrais do jornal *Vida Fluminense*. Ela é considerada a primeira história em quadrinhos brasileira pelo fato de contar com um personagem fixo e apresenta inovações com o uso da sequencialidade nos quadrinhos, sua temática traz ao leitor, histórias com humor e aventura deste personagem, um caipira rico, ingênuo e atrapalhado. Sobre as histórias de Nhô Quim, 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 quotidiana”. Uma publicação que se destaca é a *Revista Ilustrada*, fundada no Rio de Janeiro por Angelo Agostini, circulou entre 1876 e 1898 e foi importante na época por ser uma publicação satírica, política, abolicionista e republicana.



Figura 13 - Nhô-Quim

Fonte: Blog blogdosquadrinhos (2015).

No início do século XX, o Brasil passava pelo processo de industrialização por ser uma República recente, conseqüentemente, a imprensa passa a se

profissionalizar e começa a segmentar suas publicações para atender diferentes tipos de leitores. 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”.

Em 1905 foi lançada uma das publicações brasileiras mais importantes da época, a revista *O Tico-Tico*. Em seu conteúdo, a revista trazia história em quadrinhos de humor e aventura protagonizada por crianças, jogos, informações e contos. O objetivo da publicação era levar entretenimento e educação para os leitores infantis. Sobre o formato da publicação, 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).

Enquanto a revista *O Tico-Tico* (Fig. 14) seguia o modelo europeu de publicações impressas, *A Gazeta Edição Infantil*, mais conhecida como *A Gazetinha*, adotava o formato de edições americanas e seguia o modelo estético e de linguagem dos quadrinhos estadunidenses. Utilizava-se de balões de fala, representações gráficas mais realistas e até mesmo o nome dos personagens criados passou a ser americanizados. (SANTOS, 2014).

ANNO I RIO DE JANEIRO—QUARTA-FEIRA, 11 DE OUTUBRO DE 1905 NUM. 1

JORNAL DAS CRIANÇAS PUBLICA-SE ÀS QUARTAS-FEIRAS

TICO-TICO

MANDA QUEM PODE




O MALHO: —Mas isso é grêve? E revolução? que é que vocês querem, afinal de contas, ó pequenas esperanças da Pátria?
— Queremos um jornal exclusivamente para nós. Você, seu MALHO, é muito bem feito, é muito divertido, mas ... não nos basta!



O MALHO: —Eu acho que vocês todos tem razão. Na verdade chega a ser uma injustiça que no Brasil todas as classes tenham o seu jornal e só vocês não o tenham. Pois bem! Futuros salvadores da Pátria e mães de família futuras, d'aqui em diante, às quartas-feiras, exigi de vossos paes o Tico-tico!
— Bravos! Viva O MALHO, viva o Tico-tico! Viva Vivóóóó!



CARLITO E ZEZE: — Papae! Papae! que é que o sr. traz ahí?
A MULHER E A SOGRA: — Satisfiez o desejop das creanças, naturalmente ...
O PAE: — Penso que sim, ora tomem lá, seus magandões ... São gostosíssimos estes biscoitos!



CARLITO E ZEZE: (furiosos, atirando os embrulhos e esborrachando-os no chão)
— Não era isto o que estávamos esperando! Era o Tico-tico. Então papae não se lembrou de que hoje era quarta-feira!
A MULHER: — Também você não trazer uma coisa que as creanças estavam esperando há tanto! A SOGRA: — Realmente, sr. meu genro!



— E olhem que não tive remédio senão vir mesmo comprar este tal Tico-tico! Para que é que O MALHO foi inventar mais esta! Só se vêem os pequenos por todos os cantos a lerem o Tico-tico. Vá, passa-me 3 números, a sogra também há de querer, que os velhos viram creanças.



— Mas então os senhores estão nas suas sete quintas! E até a sogra! Eu não dizia! Sabes que mais, minha cara mulher? Nos dois não podemos ficar roubados! Vou comprar mais dois Tico-ticos, um pra mim, outro pra você. Vireia tudo creança, daqui em diante! Vira tudo creança!

REDACÇÃO E ADMINISTRAÇÃO Rua do Ouvidor, 132 RIO DE JANEIRO
(Publicação d' O MALHO)

Figura 14 - Revista Tico-Tico
Fonte: Site nanquim (2015).

A partir do ano de 1907, as tiras em quadrinhos produzidas nos Estados Unidos passam a ser distribuídas mundialmente (inclusive para edições brasileiras) por empresas denominadas *syndicates*. Magalhães (2006, p. 25) explica o avassalador esquema deste tipo de distribuição: “Eles controlam a produção, apossam-se dos direitos sobre o personagem, que perdem a personalidade do criador. Desenraizada da sua criação original, a personagem torna-se um mero produto [...]”. São muitos os personagens que podem ser exemplificados: *Gato Félix* (Fig. 15), *Popeye*, *Betty Boop* entre tantos outros. Este sistema de distribuição é a grande dificuldade de se publicar tiras no Brasil, pois eles oferecem um trabalho famoso mundialmente por um preço muito baixo.



Figura 15 - Gato Félix
Fonte: Site comicartfans (2015).

Uma das publicações brasileiras mais importantes da época, a revista *O Cruzeiro*, passa a publicar em 1943 histórias em quadrinhos do personagem O Amigo da Onça (Fig. 16), criado por Péricles de Andrade Maranhão. Este personagem é definido por Santos (2014, p. 40) como: “[...] espertalhão, canalha e sem caráter, mas simpático e loquaz, que não perde a oportunidade de tirar vantagem ou de aprontar safadezas em cima das fraquezas alheias”. Um perfil de personagem e de histórias diferente do que havia sido publicado anteriormente, já citado neste trabalho.



Figura 16 - Amigo da Onça
Fonte: Site tvsinopse (2015).

Mauricio de Sousa, conhecido pelas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, inicia seu trabalho como cartunista com as tirinhas do personagem Bidu em 1959, na revista *Zaz Traz* e no jornal *Folha de S. Paulo*. O cãozinho teria sua própria revista com 8 edições no início da década de 1960. Além destes personagens consagrados, Mauricio produziu outras séries em quadrinhos, como o garoto Nico Demo (Fig. 17) e a família *Os Sousa*. (SANTOS, 2014).

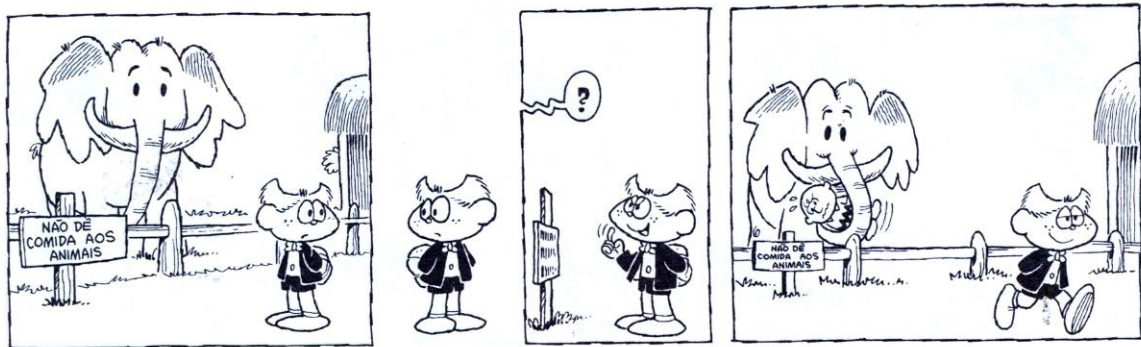


Figura 17 - Nico Demo
Fonte: Blog lpm-blog (2015).

Após o golpe de 1964, o humor gráfico brasileiro sofria com a censura nas publicações convencionais do país. As charges, caricaturas e tiras que não apoiavam o governo militar encontraram espaço na imprensa alternativa, chamada também de independente e *underground*. Uma destas publicações alternativas foi o jornal *O Pasquim*, lançado em 1969, que reunia em suas edições semanais jornalistas,

intelectuais e cartunistas como Henfil (Fig.18) e Jaguar (que também exercia a função de editor do jornal). Os membros da equipe editorial do jornal por diversas vezes foram censurados e até detidos devido a mordacidade de seus trabalhos. 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).



Figura 18 - Graúna

Fonte: Site causasperdidas (2015).

No entanto, os quadrinhos brasileiros não eram publicados apenas em edições independentes, segundo Santos (2014, p. 58), “Durante os anos 1970, os artistas brasileiros também encontraram espaço em publicações comerciais, editadas por grandes editoras”. Um exemplo deste tipo de publicação é a revista *Crás!*, (Fig. 19) lançada em 1974 pela editora Abril. Em seu conteúdo, a revista trazia uma grande variedade estilos gráficos e gêneros de histórias em quadrinhos, como histórias de terror, humor, infantis e aventura em uma mesma edição. Esta revista possuía artistas de grande talento em sua equipe, entre eles Renato Canini. No final da década de 1970, a Editora Abril iniciou um projeto que durou pouco mais de um ano, este projeto consistia na distribuição de tiras em quadrinhos de autores nacionais para jornais de diversas regiões do Brasil.

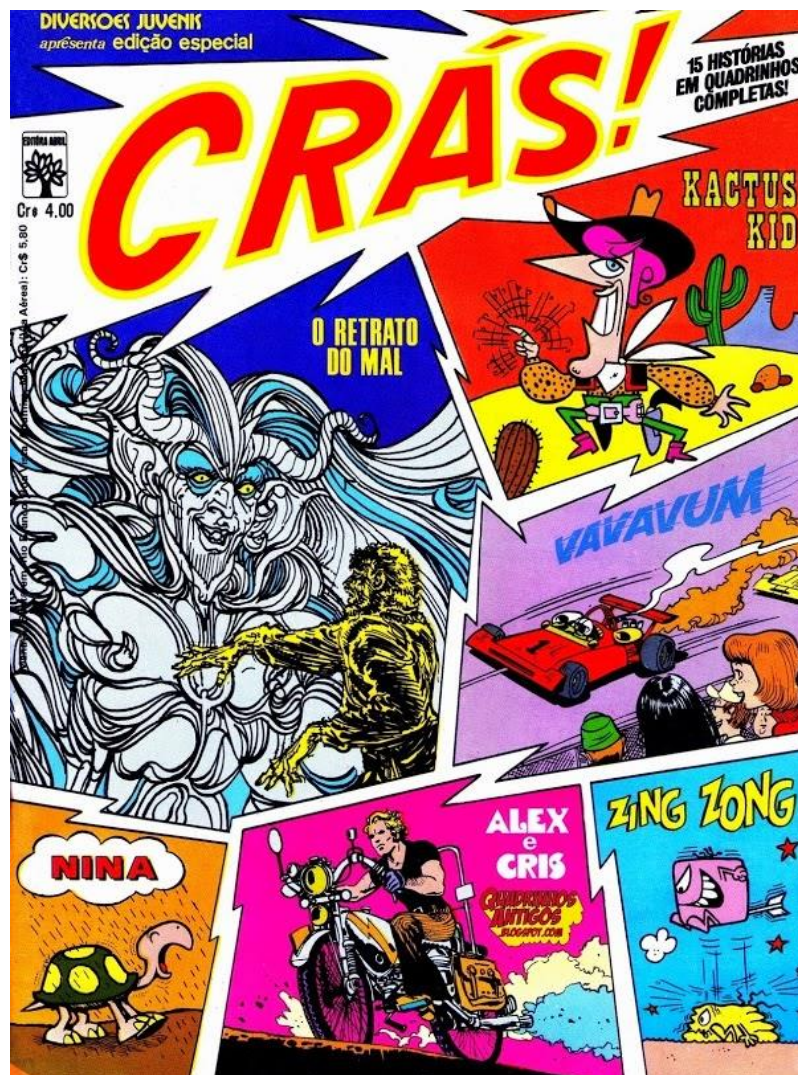


Figura 19 - Capa da revista *Crás!*
 Fonte: Blog revistacras (2015).

No início da década de 1980, os quadrinhos brasileiros contavam com pouca expressão no mercado editorial. Uma solução inovadora encontrada neste contexto comercial foi a do cartunista Francisco Marcatti Junior (Fig. 20). Segundo Santos (2014):

Com o dinheiro que recebeu de herança, comprou uma impressora off-set de mesa e fundou a editora Pro-C, pela qual editou revistas de quadrinhos de sua própria autoria, como *Lodo* e *Mijo*, cuja distribuição também era feita de forma alternativa, em livrarias e cineclubes. As histórias de humor, absurdas e escatológicas, tratavam principalmente de sexo, e de forma bizarra. Do



Figura 20 - Fráusio
Fonte: Acervo do autor (2015).

ponto de vista estético, seu estilo gráfico segue o de artistas do *comix underground* estadunidense. (SANTOS, 2014, p. 70).

Em São Paulo localizavam-se várias editoras pequenas que publicavam histórias em quadrinhos em edições de baixa qualidade, grande parte em preto e branco, para diminuir o custo de produção das edições. Essas publicações não seguiam o modelo estabelecido pelas editoras tradicionais, portanto podem ser denominadas como “publicações alternativas”. (SANTOS, 2014).

Mesmo com a redemocratização da sociedade brasileira, o humor político não desapareceu. Além do espaço tradicional nos jornais brasileiros, os melhores cartunistas do país (Laerte, Jaguar, Glauco, entre outros) publicavam também na revista *Careta*, edição que foi relançada em 1982 pela Editora Três, que trazia humor político para um país que voltava à realidade democrática.

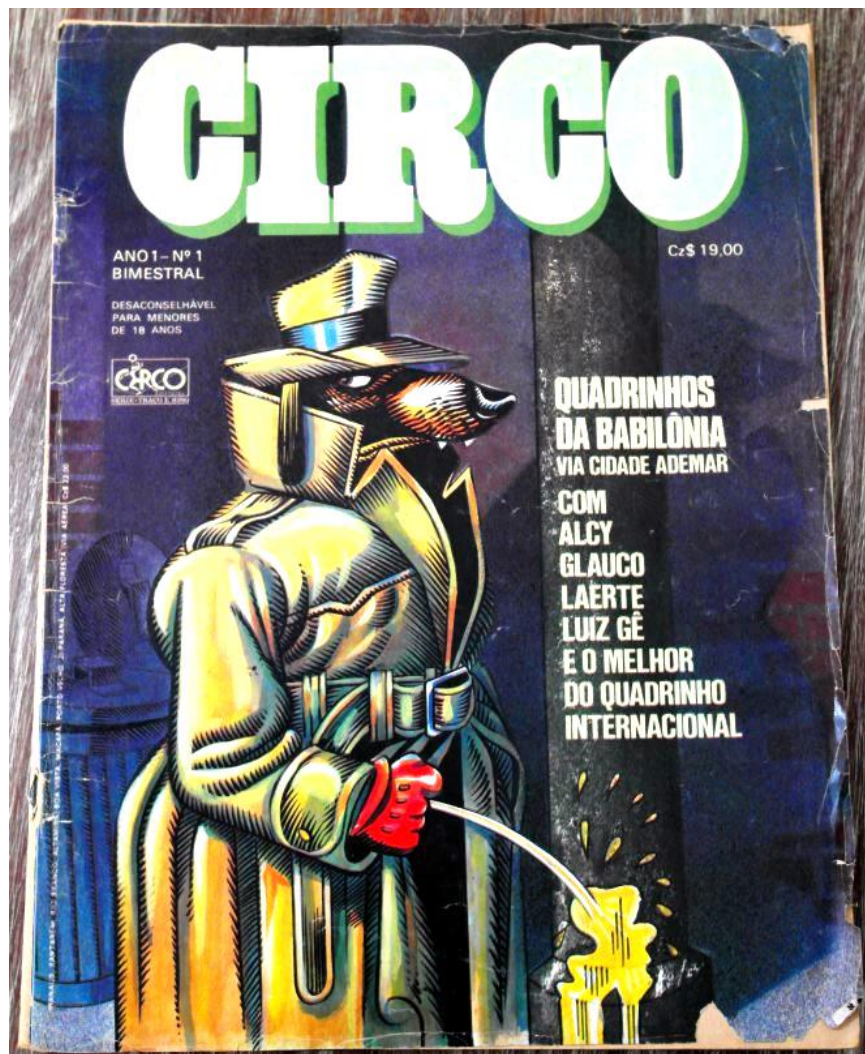


Figura 21 - Revista Circo
Fonte: Site douglasyudiro (2015).

Este cenário político somado ao crescimento das publicações independentes, foi a base para a criação da Circo Editorial (Fig.21) em 1984. O idealizador do projeto foi Toninho Mendes, e entre os principais artistas que publicaram trabalhos pela editora estão: Angeli, Laerte, Luiz Gê, Glauco, Adão Iturrusgarai e Fernando Gonsales. A publicação de maior sucesso da Circo Editorial foi a revista *Chiclete com Banana* (Fig. 22), com duração de novembro de 1985 a novembro de 1990, a revista chegou a vender mais de 80 mil exemplares em suas edições. (SANTOS, 2014).

O conteúdo das histórias em quadrinhos dessa época são definidas por Magalhães (2006) 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).

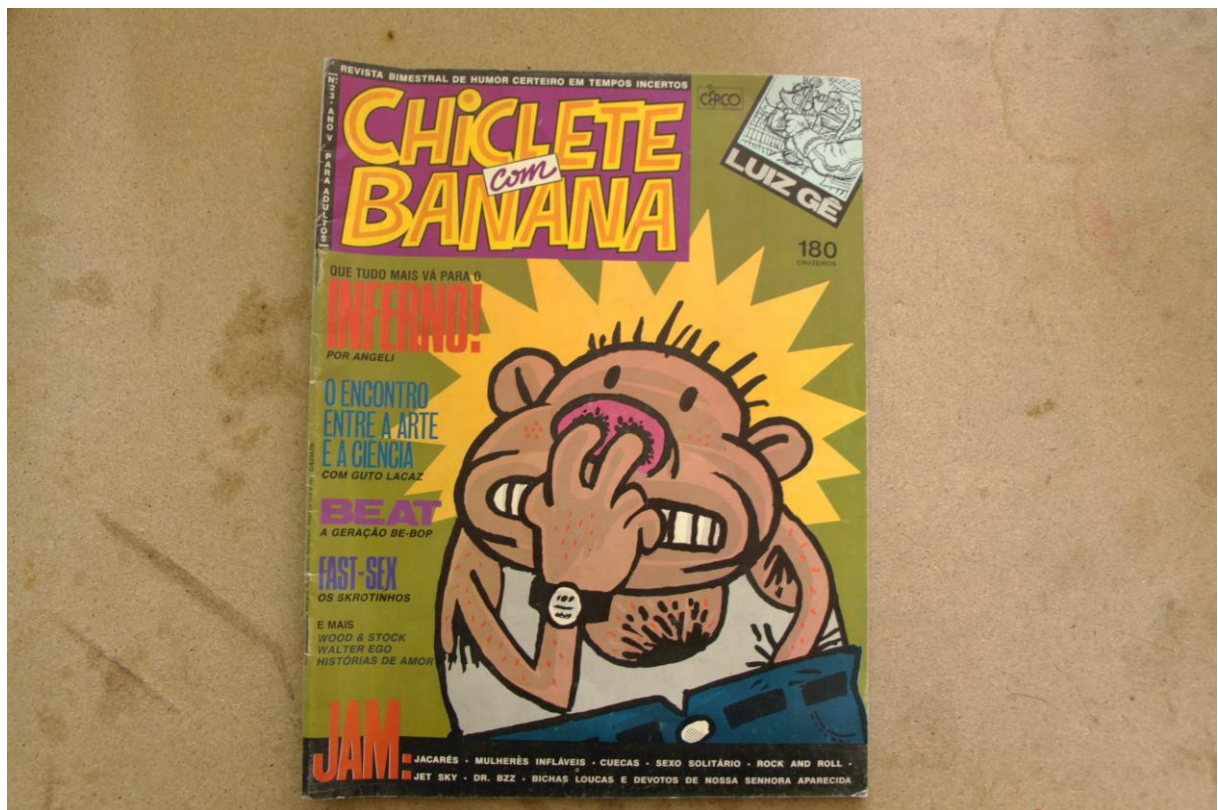


Figura 22 - Capa da revista Chiclete com Banana
Fonte: Acervo do autor (2015).

Ocorreram algumas tentativas de publicar revistas periódicas de humor seguindo o estilo *underground* após o fim da Circo Editorial, mas todas foram descontinuadas após algumas edições, como é o caso da revista *Cybercomix* em 1998, com 4 edições e a revista *F.Humor* (Fig. 23), com 3 edições em 2005. Um modelo de publicação que se mostra eficaz até os dias de hoje é uma compilação das tiras diárias de grandes cartunistas brasileiros em álbuns ou livros, sendo estes comercializados principalmente em livrarias. Diversos artistas brasileiros já utilizaram deste formato, como Angeli, Laerte, Fernando Gonsales, Adão Iturrusgarai, André Dahmer, Allan Sieber e Caco Galhardo.



Figura 23 - Capa da revista F.Humor
Fonte: Acervo do autor.

Muitos autores também utilizam a *internet* para divulgar seus trabalhos, é muito comum encontrar *sites*, *blogs* e perfis em redes sociais destinados a divulgação de histórias em quadrinhos, de autores iniciantes e também de autores experientes. A publicação via *internet* facilita a comunicação e interação dos leitores com os autores dos quadrinhos, fator importante para fidelizar e ampliar o público que lê e consome histórias em quadrinhos. Um bom exemplo de autor que iniciou seu trabalho com quadrinhos na *internet* é Andre Dahmer (Fig. 24), criador da série de quadrinhos

Malvados e diversas outras. Após fazer grande sucesso com seu trabalho para *internet*, Dahmer começou a publicar seus quadrinhos em grandes jornais do país, lançou livros por grandes editoras com histórias em quadrinhos inéditas, compilações das suas obras para *internet*, livros de poesia e também possui uma loja *online* com diversos produtos derivados de seus quadrinhos.



Figura 24 - Quadrinho de André Dahmer
Fonte: Site malvados (2015).

Publicar quadrinhos na *internet* também possui vantagens estruturais, as chamadas *webcomics* podem utilizar recursos em sua composição que são inviáveis nos quadrinhos impressos, como inserção de som, animação entre outros. Essas vantagens incentivam os artistas deste modelo inovar cada vez mais, é comum se surpreender com histórias criadas especialmente para serem contadas através da *internet*. (SANTOS, 2014).

7 CONCEITOS DE HUMOR

Não é apenas graficamente que o humor possui relevância, tratando deste assunto, Magalhães (2006) defende a importância do humor no Brasil diz:

O Brasil tem uma empatia muito forte com o humor. Talvez seja essa uma das características mais fortes do caráter de nossa gente. Nossa vida cotidiana está cheia de chistes, piadas e brincadeiras que pontuam todos os eventos sociais, dos mais festivos aos mais trágicos. (MAGALHÃES, 2006, p. 79)

Mas é difícil definir os fatores motivadores do riso, como foi dito anteriormente por Fonseca (1999, p. 22): “ninguém conseguiu até hoje explicar exatamente por que rimos ou por que alguma coisa engraçada possa nos causar esta reação tão peculiar”. A fim de trazer algumas informações a respeito do riso e como este é provocado, este trabalho utiliza dos estudos de Elias Thomé Saliba no livro *Raízes do Riso*, que apresenta a representação humorística na história brasileira e também o conceito de paródia de Dan Harries.

Saliba (2002, p. 21) conclui que “[...] o riso não tem essência e sim uma história, tornando todas as definições tão triviais quanto as que se encontram nos dicionários e enciclopédias”, e para isso utiliza-se dos três mais importantes ensaios sobre a natureza do humor e do cômico escritos no final do século XVIII e início do século XIX: o de Bergson (1899), o de Freud (1905) e o de Pirandello (1908).

O ensaio de Henri Bergson sobre o humor foi pensado no mesmo momento em que a revolução tecnológica intensificava-se, possivelmente esse seja o motivo de Bergson ter colocado como uma das circunstâncias para a fabricação do cômico, a ruptura com o tempo cronológico e o mergulho no tempo psicológico, posteriormente este conceito se torna um tópico central em sua obra filosófica. Bergson afirmava que a comicidade nascia em qualquer situação, do contraste ou da *antítese entre os elementos mecânicos e os elementos vivos*. Para exemplificar a famosa tese de Bergson utiliza-se de metáfora o brinquedo do boneco de mola que sai da caixa de surpresas. Quanto mais o boneco é comprimido no interior da caixa, mais alto é o seu salto, e esta ação pode ser repetida inúmeras vezes. Outras aplicações desta tese são cenas presentes nos primeiros filmes, onde uma pessoa realiza suas funções cotidianas mecanicamente até que, devido a regularidade estas ações passam a ser

realizadas sem propósito, através de um ritmo ou hábito adquirido, e quando os fatores desta ação são embaralhados e trocados de lugar, ocasionam uma cena cômica, como alguém molhar sua pena em um pote de cola, onde anteriormente ficava posicionado um tinteiro, ou cair imaginando que estaria sentando em uma cadeira que não se encontra no mesmo lugar de sempre. (SALIBA, 2002).

Ao analisar o humor, Freud dedicou um livro inteiro ao tema em 1905 chamado *O chiste e suas relações com o inconsciente*. Neste livro, Freud foca sua análise nas formas marginais ou não legitimadas do tema, observando a comicidade difusa nas conversas do cotidiano, na piada e no chiste. Também analisou detalhadamente as técnicas de produção do chiste, buscando a forma original que está escondida pelo jogo de conceitos ou palavras, elaborado pelo autor. Freud utiliza de sua experiência psicanalítica para identificar semelhanças entre o trabalho do chiste e o trabalho do sonho, inclusive com utilização de técnicas equivalentes, como a condensação, o exagero, o deslocamento, a aliteração, e outros. Assim como muitos teóricos do humor, Freud reconhecia que um comediante ao contar uma piada, inicia com o intuito de gerar uma tensão aos ouvintes, que aumenta constantemente até o momento do seu desfecho, que reverte drasticamente as expectativas da plateia, porém Freud afirma que o riso é alcançado somente se este desfecho seja feito de uma forma tranquilizadora. Esta “ruptura de determinismo” pode ser comprovada com uma experiência com bebês de menos de um ano, de que quando as cócegas eram feitas por suas mães, eles riam muito mais do que quando estranhos faziam as cócegas, nesta situação, aliás, a maioria dos bebês chegavam a chorar. Freud descreve também um processo próximo ao que se verifica no humor das paródias, abreviações e condensações. Exemplifica com a formação paródica de chamar os feriados ingleses (*holidays*) de *alcoholidays*, fazendo uma relação com as bebidas alcoólicas. Esta ruptura pode acontecer em uma ação real ou em um simples trocadilho, em uma alusão voluntária ou involuntária, gerando uma ambiguidade irresolúvel. (SALIBA, 2002).

Essa estrutura apresentada por Freud, desenvolvendo o humor através de um trocadilho, está presente na seguinte tira cômica desenvolvida (Fig. 25):



Figura 25 - Carolina
Fonte: O autor (2015).

O humor é feito através do trocadilho entre o real significado do nome Carolina (é o diminutivo de Carla, que significa “mulher do povo”) com o doce homônimo tradicional das padarias brasileiras.

Assim como as duas reflexões anteriores, o ensaio sobre o riso de Luigi Pirandello é destinado a situar as causas do risível nas imprevisíveis rupturas da realidade que marcavam o cenário da época em que vivia. Segundo Pirandello o cômico surge de uma percepção do contrário, que é exemplificada na situação de uma senhora muito velha que se cobre de maquiagem, pinta os cabelos e se veste como

uma jovem. Ao notar que a velha é o oposto do que se espera de uma senhora de idade, produz-se o riso através da quebra da expectativa, principalmente pelo sentimento de superioridade perante a situação. Mas esta percepção pode ocorrer de outra maneira, se o sujeito que ri da situação procura entender os motivos que levaram a senhora a maquiarse desta forma - possivelmente buscando a ilusão de recuperar sua juventude – e percebe que um dia poderia estar na mesma situação da idosa, seu riso mistura-se com piedade e transforma-se apenas em um sorriso, neste ponto Pirandello começa a diferenciar o cômico do humorístico, ao renunciar a superioridade a atitude cômica torna-se humorística. Pirandello indica diversos exemplos literários, mas o mais notável é o de Cervantes: o cavaleiro Quixote realiza várias ações cômicas, ele pode ser interpretado como um cavaleiro insano que confunde um moinho de vento com um gigante, como também uma representação de Cervantes, que assim como o cavaleiro perdeu uma mão, e batalhou contra os turcos acreditando em um ideal que depois colocou em dúvida. Nesse caso, o humorismo seria gerado através da reflexão que se faz antes ou depois do fato cômico, conservando a possibilidade do contrário mas eliminando o distanciamento e a superioridade por parte do indivíduo. (SALIBA, 2002).

Todas as formas e procedimentos das representações humorísticas são forjados nos fluxos e refluxos da vida, no meio histórico e social. Desta forma, Saliba (2002) conclui que:

Ao contrário das concepções “clássicas” e de todos os inúmeros filósofos, que se dedicaram a explicar a “essência” do riso ou o “enigma” do risível, as três reflexões aqui apresentadas buscaram, cada uma à sua maneira, relativizar e historicizar as formas de representação humorística. Elas mostraram que toda produção humorística, assim como as atitudes em relação ao cômico, a maneira como é praticado, seus alvos e suas formas não são constantes, mas mutáveis, historicamente nômades e culturalmente inventadas. (SALIBA, 2002, p. 28).

A definição de Harries para paródia é de que ela ao mesmo tempo que diz algo, também significa outra coisa, funcionando de forma irônica. Araújo (2013, p.17) apresenta este conceito da seguinte maneira: “Para Harries, o discurso paródico emprega seis métodos primários nos campos léxico, sintático e estilístico: reiteração, inversão, ruptura, interpretação literal, inclusão estranha e exagero”.

A reiteração ocorre quando a paródia cita e evoca prototextos do alvo, provocando a identificação destes e gerando expectativa ao observador; a inversão

utiliza os signos conhecidos do alvo readaptados para quebrar os cânones do mesmo; a ruptura promove uma quebra da estrutura original do alvo escolhido de maneira chistosa; a interpretação literal oscila entre a semelhança e a diferença entre a paródia e a obra original, elevando um elemento a um contexto absurdo; a inclusão estranha ocorre ao inserir um elemento inusitado ao eixo narrativo; e o exagero estende os traços sintáticos, léxicos e estilísticos muito além dos limites convencionais. (ARAÚJO, 2013).

O método da interpretação literal está presente em um dos quadrinhos desenvolvidos neste trabalho ao deixar claro o elemento parodiado, e levando esse a uma situação absurda a fim de gerar um resultado humorístico favorável. A tira intitulada de “O banheiro do Fauno” (Fig. 26), insere uma personagem do filme “O labirinto do Fauno” no contexto de sociedade atual, e visa provocar uma piada através da relação da característica peculiar de ter os olhos localizados nas palmas das mãos com os hábitos de higiene atuais, como podemos ver a seguir:

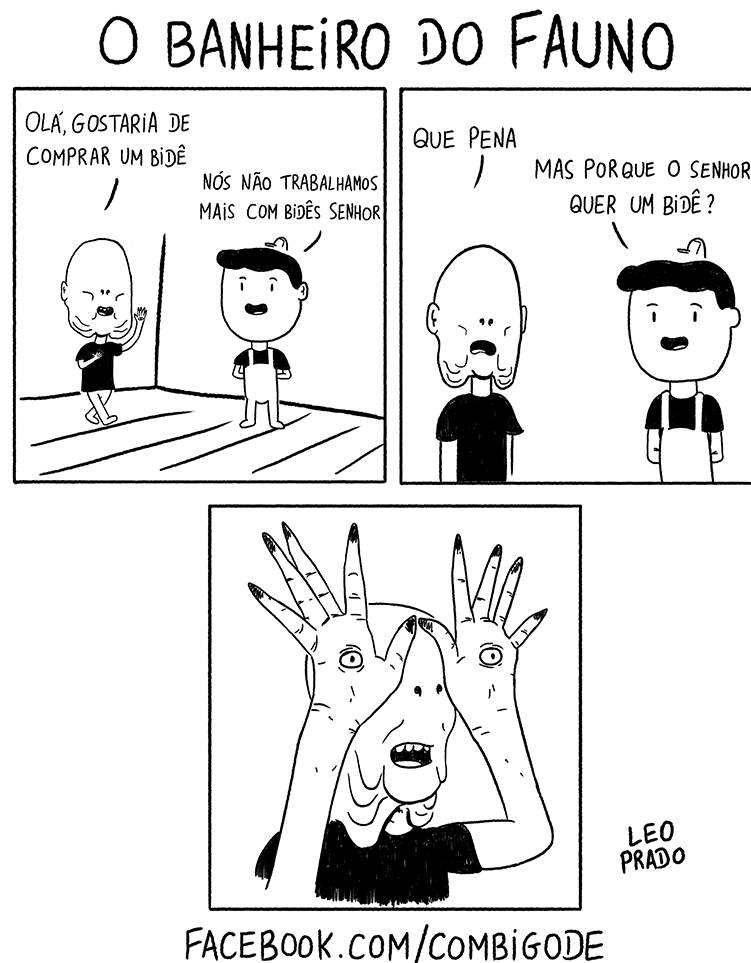


Figura 26 - O Banheiro do Fauno
Fonte: O autor (2015).

8 PRODUÇÃO DO QUADRINHO

A produção de um *fanzine* ou publicação independente da liberdade total para o autor na escolha do tema, forma de executar e publicar o impresso, portanto para desenvolver este trabalho não foi utilizada nenhuma metodologia específica, mas sim o conhecimento adquirido com a pesquisa e análise de outras publicações do gênero.

8.1 CRIAÇÃO DAS OBRAS DE HUMOR GRÁFICO

Para a produção das história em quadrinhos desta publicação, inicialmente pensa-se em um tema para desenvolver a história, de preferência com a presença de humor ou com a possibilidade de inserir um elemento cômico no enredo. Com o tema escolhido, passa-se a elaborar e testar os possíveis diálogos que irão compor a obra.

A etapa seguinte é a materialização da ideia, inicia-se então o estudo de composição dos quadros, também chamado de *storyboard*, que visa desenvolver a composição inicial ditando a forma com que a história será contada, incluindo tamanho, quantidade e disposição de quadros. Esta é a etapa mais demorada do desenvolvimento. Por ser totalmente subjetiva, a avaliação é feita com pessoas próximas a fim de testar a comicidade e o nível hermético da obra.

Avaliada a ideia, a próxima etapa é a materialização da mesma, neste momentos são feitos diversos testes a lápis na forma de esboços, testando traços, estilos, expressões gestuais e o dinamismo da história em quadrinhos (Fig. 27).

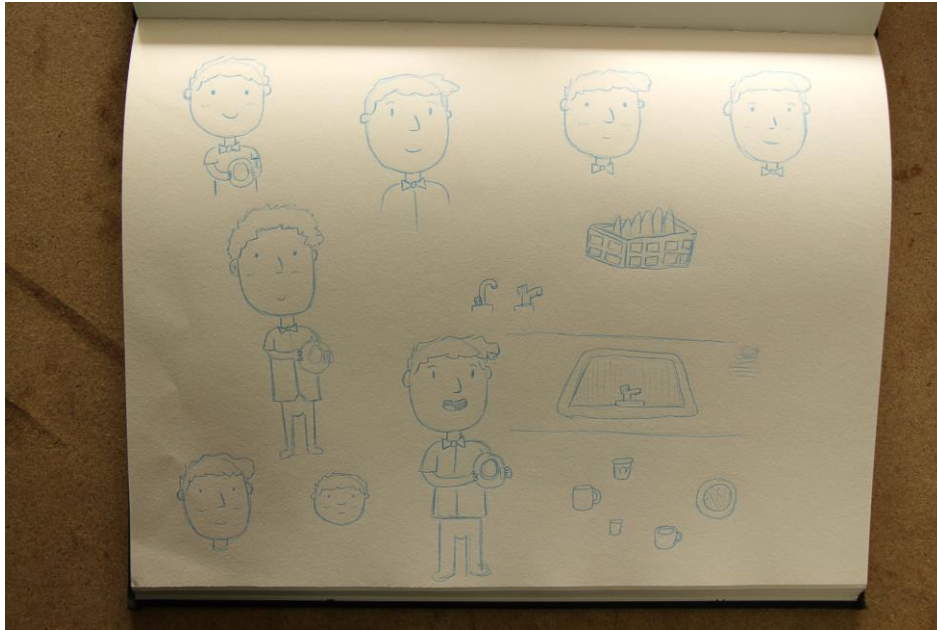


Figura 27 - Esboços e estudos
Fonte: O autor (2015).

Com a estrutura da história e de seus elementos pensada, inicia-se os desenhos de base feitos à lápis (Fig. 28), respeitando os diálogos e composição estabelecidos que serão finalizados na etapa seguinte. O tamanho do desenho neste momento não é necessariamente o mesmo da produção final, só importa para ver a forma em que o artista se sente mais à vontade, respeitando os limites de seu traço.

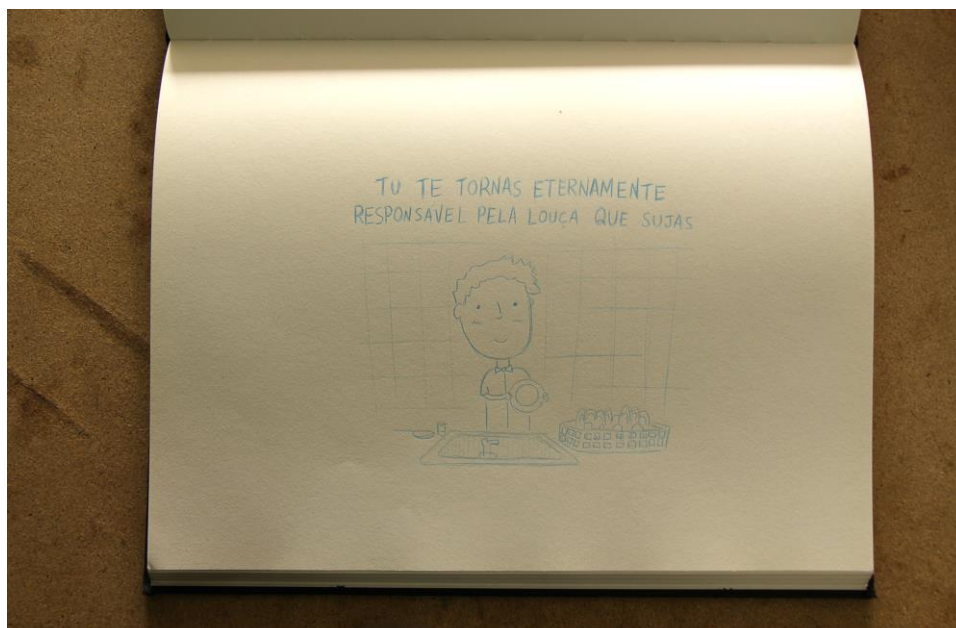


Figura 28 - Traço a lápis
Fonte: O autor (2015).

Estas etapas iniciais geralmente são feitas no *sketchbook* do autor por sua praticidade, mas algumas vezes podem ser feitas em folhas separadas, tudo depende dos materiais disponíveis no momento. Com o desenho de base pronto à lápis, a próxima etapa é digitaliza-lo e iniciar o processo digital de finalização (em algumas obras esta etapa foi feita utilizando lápis azul, quando opta-se por este tipo de grafite, algumas vezes torna-se necessário traçar com nanquim sobre este esboço, para que a digitalização seja feita corretamente, este tipo de técnica resulta em um traço mais limpo para a próxima etapa).

8.2 ARTE FINALIZAÇÃO

Inicia-se esta etapa por meio da digitalização do trabalho desenvolvido na etapa anterior. Com o trabalho já em sua forma digital, segue para a fase em que o autor finaliza o traço com a utilização de uma mesa digitalizadora e do *software Adobe Photoshop*.

Este tipo de processo contribui para manter a espontaneidade e comodidade do traço à lápis realizado em tamanho reduzido, e mantem a qualidade de visualização caso haja a necessidade de ampliação ou redução, de forma que um esboço desenvolvido em um tamanho pequeno possa ser realizado em um tamanho maior de acordo com a opção do artista nesta etapa (Fig. 29).

"TU TE TORNAS ETERNAMENTE
RESPONSÁVEL PELA LOUÇA QUE SUJAS"



Figura 29 - Arte final – Traço
Fonte: O autor (2015).

A etapa de coloração dos quadrinhos desenvolvidos é feita de forma harmoniosa com a obra, respeitando sempre a mensagem estabelecida inicialmente. Em alguns, apenas o traço em preto e branco já basta para passar a mensagem, em outros, a presença de mais cores atribui uma maior gama de significados à obra.

Em alguns casos realizou-se mais uma etapa além das cores, a aplicação de texturas por meio digital. Esta técnica é utilizada para agregar qualidade a história desenvolvida, em alguns casos utilizou-se uma textura de papel pra simular um processo mais artesanal à obra, no exemplo apresentado, esta etapa foi feita com a aplicação de uma textura a fim de imitar azulejos, que são comuns como acabamento nas cozinhas brasileiras (Fig. 30).

"TU TE TORNAS ETERNAMENTE
RESPONSÁVEL PELA LOUÇA QUE SUJAS"



Figura 30 - Arte final – Cores e texturas
Fonte: O autor (2015).

8.3 TIPOGRAFIA

A tipografia é um elemento muito importante na produção de histórias em quadrinhos, de tamanha importância que inicialmente o letreiramento dos quadrinhos era realizado pelo próprio artista da edição ou por profissionais especializados na área. Usualmente, os textos presentes nos quadrinhos são feitos em caixa alta, e a representação manual do letreiramento atribui um aspecto mais orgânico e irregular comparado à produção mecânica. Nos tempos atuais, algumas produções utilizam

fontes tipográficas prontas aplicadas digitalmente, mas é necessário muita atenção para que o texto não fique mecânico e artificial.

A edição desenvolvida neste trabalho utilizou-se apenas de tipografia manual em todo o seu conteúdo. A grafia manuscrita do autor está presente em todos os elementos, como a capa e numeração das páginas. Optou-se por este tipo de tipografia pois além de combinar muito bem com o traço e o tema das histórias em quadrinhos, o letreiramento manual remete às histórias em quadrinhos independentes, um dos principais elementos de estudo deste trabalho e exemplo de produção.

A seguir (Fig. 31), uma comparação entre uma publicação independente (autoria de Ricardo Tokumoto, a esquerda) e o trabalho realizado pelo autor (a direita), onde ambos utilizam a tipografia manuscrita.



Figura 31 - Comparação entre tipografias
Fonte: O autor (2015).

8.4 CAPA

Com o crescimento da *internet* nestes últimos anos e a facilidade de se adquirir produtos através dela, boa parte das vendas de livros são feitas desta forma. A divulgação de uma publicação pela *internet* geralmente é feita pela capa e uma

breve sinopse, aumentando o significado da capa como substituto simbólico do livro em si. (POWERS, 2008).

A divulgação deste livro será feita através de feiras de quadrinhos e pela *internet*, portanto é necessário que a capa seja cativante e que represente bem o conteúdo da publicação. Outro fator a se considerar é que a visualização da capa no meio *online* normalmente é feita de forma reduzida, o que prejudica uma boa visualização se a mesma apresentar detalhes excessivos.

Sendo uma publicação de humor gráfico, com foco em abordar a vida cotidiana e atualizada constantemente, foi planejada uma capa divertida, voltada a um público na faixa etária de 15 à 30 anos, que permita também futuras edições, mantendo a mesma estrutura com o intuito de uma associação rápida com o público, fazendo com que este identifique assim um próximo volume à uma edição que ele já conhece.

ALTERNATIVAS DE CAPA

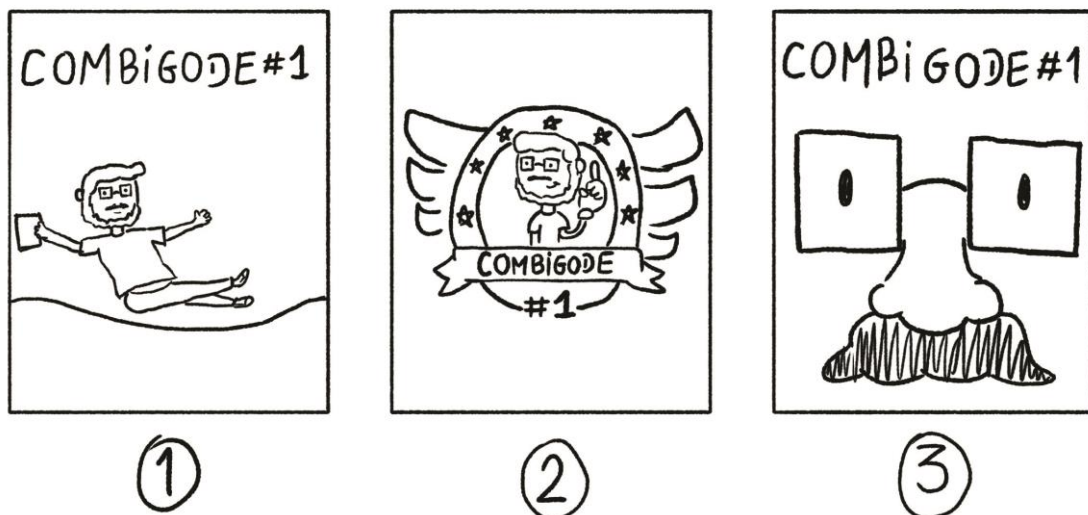


Figura 32 - Alternativas de capa
Fonte: O autor (2015).

A fim de evocar nostalgia ao público, optou-se pela alternativa 2 (Fig. 32), em que a arte de capa é baseada na tela inicial dos primeiros jogos da série “Sonic the hedgehog”, homenageando através de uma paródia este ícone. Além de atender todas os requisitos planejados para a capa, esta alternativa é a que possui a melhor

estrutura para produzir uma série de gibis, pois assim como na tela inicial do jogo, nota-se que a personagem indica o número ordinal da série com dedos das mãos.

Por se tratar de um gibi autoral de histórias em quadrinhos, a paródia é feita por meio da substituição da celebre personagem dos jogos pelo autor dos trabalhos que compõe a edição, a fim de causar humor e empatia com o leitor.

Com a alternativa definida, inicia-se o processo de produção semelhante às histórias em quadrinhos: a primeira etapa é realizar estudos de personagem e composição, seguido pela elaboração de um esboço a lápis da arte, que é digitalizado e dá início ao processo de finalização digital, onde é feito o traço definitivo e a inserção de cores e texturas (Fig. 33).

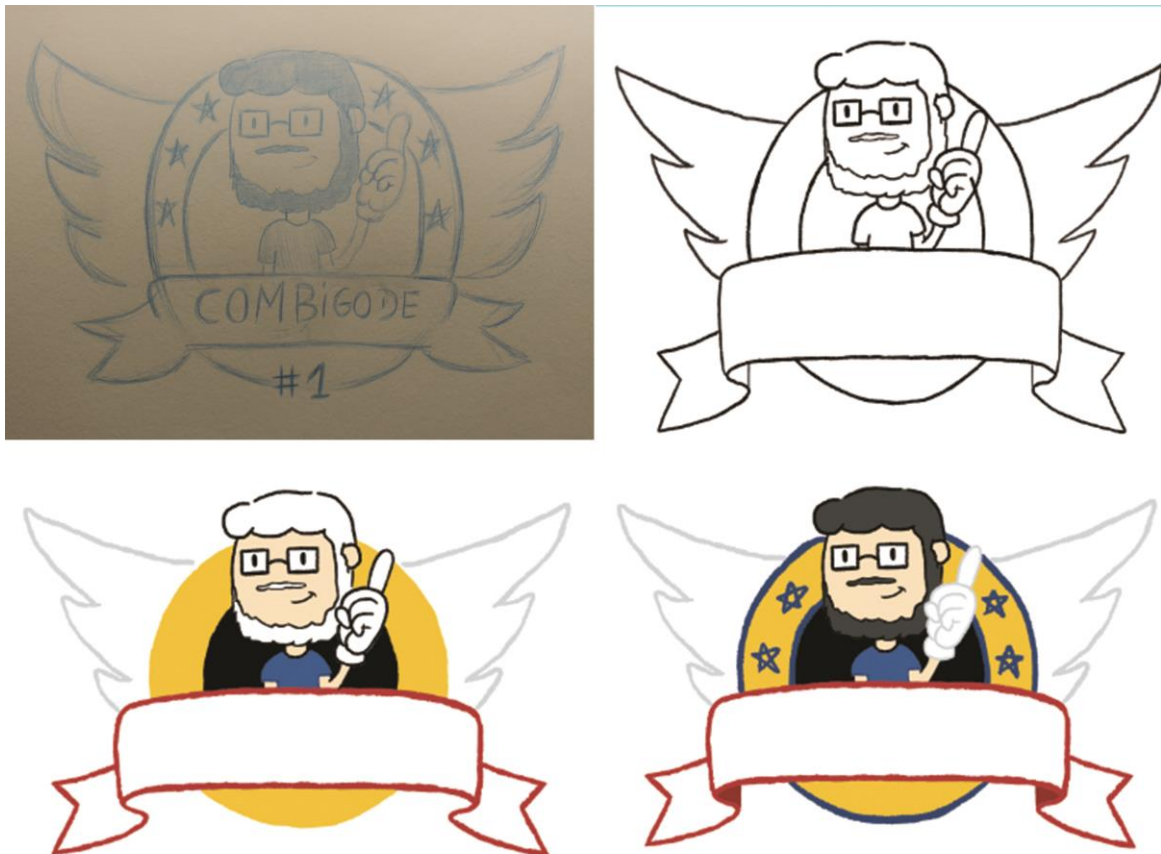


Figura 33 - Evolução da arte da capa
Fonte: O autor (2015).

8.5 DIAGRAMAÇÃO

O gibi traz obras que abordam o cotidiano de maneira engraçada, cada uma possui uma estrutura elaborada de forma singular, pensadas para contar a história da melhor maneira possível. Na etapa de diagramação, cada uma das páginas foi pensada a fim de valorizar estas estruturas já definidas e executadas, portanto nenhum quadrinho foi alterado para encaixar em um formato estabelecido para a edição.

Os elementos que compõem a diagramação da página são: o título do quadrinho, a numeração da página e a história em quadrinhos. O título e a numeração possuem uma tipografia manual feita pelo próprio autor, a fim de manter a estrutura presente nos textos dos quadrinhos. A opção de utilizar apenas uma história em quadrinhos por página foi pensada para que não haja hierarquização entre elas, todas tem a mesma importância para o produto final. Definido quais elementos compõem a página, optou-se por fazer o gibi em tamanho A5, devido a sua praticidade na etapa de impressão, armazenamento e exposição, já que muitos outros gibis utilizam este formato ou próximo a ele (Fig. 34).

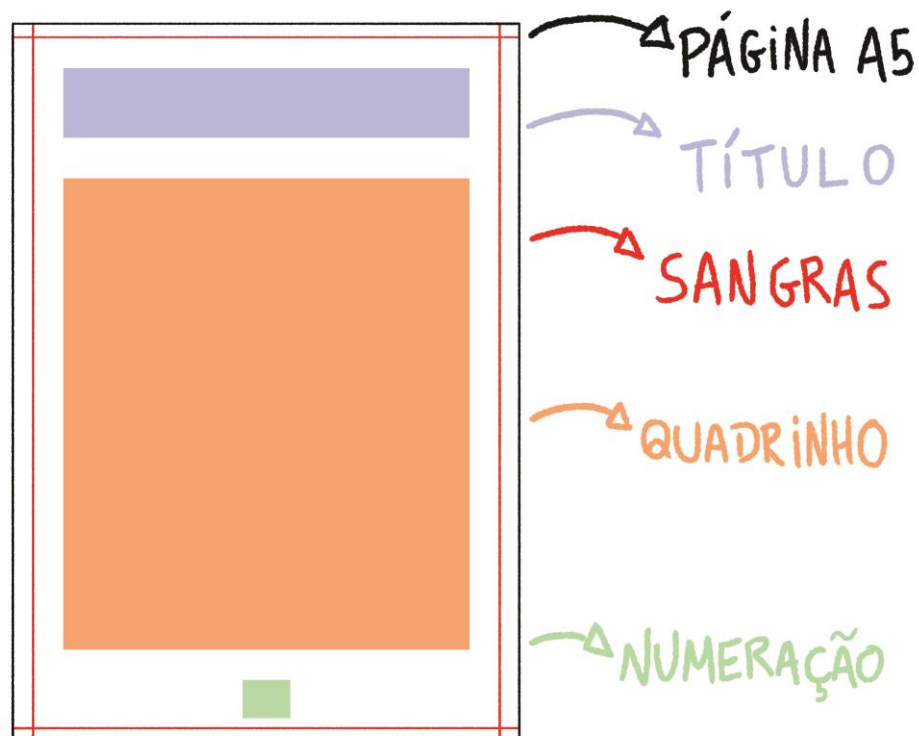


Figura 34 - Diagramação de uma página
Fonte: O autor (2015)

Outro fator foi pensado foi a fluidez da leitura durante toda a edição, por se tratar de várias histórias curtas de humor gráfico, a ligação entre elas é um fator muito importante na construção do gibi.

8.6 TIPOS DE IMPRESSÃO

Para definir o tipo de impressão do gibi foi levado em consideração os fatores: tiragem, orçamento, conteúdo e acessibilidade. As opções de impressão disponíveis para a realização do trabalho são: fotocópia, tipografia/*letterpress*, impressão digital, *offset* convencional, serigrafia/*silk screen*, jato de tinta e laser colorida. (LUPTON, 2011).

Diante destas opções apresentadas a escolhida foi a impressão em jato de tinta colorida, devido a sua alta qualidade de impressão, acessibilidade, baixo custo, possibilidade de fazer a tiragem sob demanda e a possibilidade de papéis com gramatura e texturas diferentes dos habituais. Foi selecionado o papel *off-set* 120g para o miolo da edição, e o papel *Splendorgel Extra White* 270g para a capa.

Foram realizados testes a fim de comprovar as qualidades do método de impressão escolhido, obtendo resultados satisfatórios (Fig. 35).

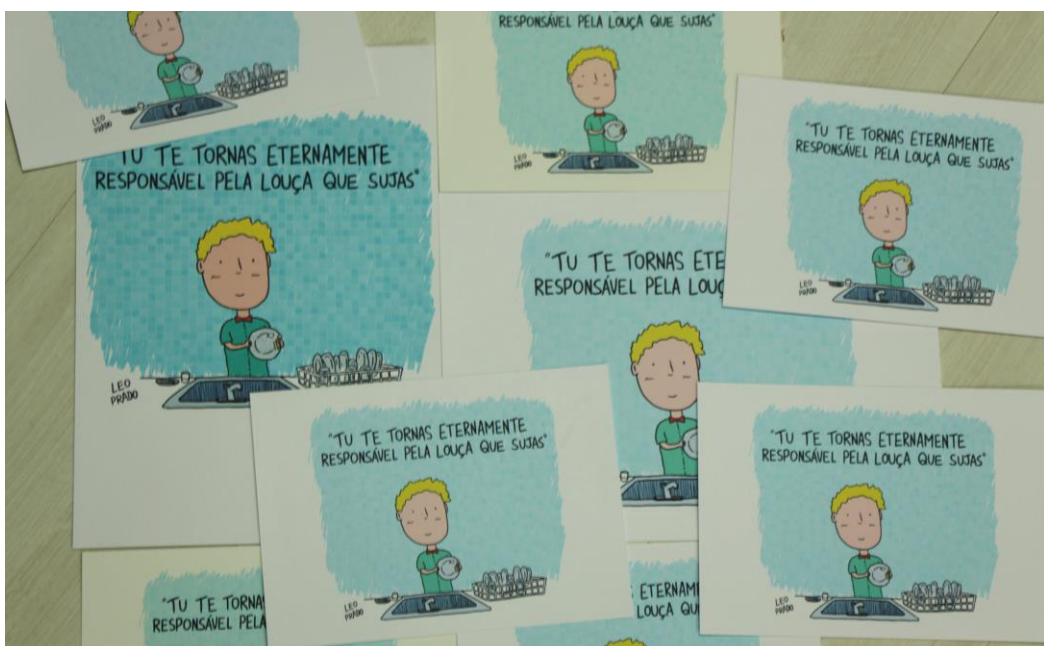


Figura 35 - Testes de impressão
Fonte: O autor (2015).

8.7 TIPOS DE ENCADERNAÇÃO

Há muitas opções disponíveis para encadernar as edições, para escolher a alternativa mais adequada ao projeto foi levado em consideração a praticidade, o custo, a durabilidade e o tempo de produção. As opções de encadernação disponíveis são: capa dura, costura manual, costura japonesa, com cola, com fita, grampo lateral, grampo canoa, encadernação com parafuso, espiral e encadernação com garra plástica. (LUPTON, 2011).

TIPOS DE ENCADERNAÇÃO



Figura 36 - Tipos de encadernação
 Fonte: O autor (2015).

Após analisar todas as opções (Fig. 36), a alternativa escolhida foi a técnica de encadernação com grampo canoa, realizada por meio de um vinco central na folha para em seguida ser grampeada, além de sua praticidade que reduz o tempo de

produção de cada volume, ela tem um custo baixo e boa parte dos quadrinhos utilizam esta opção, fazendo com que o leitor já esteja acostumado à ela. Nesta etapa também foram realizados testes para comparar a eficiência da encadernação com grampo canoa com outros métodos, e ele se mostrou o mais eficiente.

8.8 PUBLICAÇÃO

Segundo Lupton (2011, p. 12) “Publicar envolve tanto produzir quanto distribuir um trabalho. Primeiro você tem de apresentar seu conteúdo de uma forma física que as pessoas possam entender, e então precisa possibilitar que as pessoas o encontrem”. Com a etapa de produção do gibi concluída demonstradas nos tópicos descritos acima, inicia-se a etapa de distribuição do gibi.

Para distribuir publicações em grandes livrarias ou em bibliotecas é necessário um ISBN (*International Standard Book Number*), este número consiste em um registro internacional que identifica o título, editor e origem geográfica da publicação, por meio do ISBN que se obtém o código de barra, elemento essencial para distribuição da publicação no comércio. Para esta publicação optou-se por não obter este número de registro, já que é destinada a um segmento específico de mercado e visa-se a distribuição direta com o consumidor.

Esta distribuição direta com o consumidor de um segmento específico de mercado pretende ser feita em eventos especiais como feiras de quadrinhos e de publicações independentes

Ao iniciar um projeto, o autor deve escolher de qual forma irá proteger o seu trabalho. As leis de direitos autorais foram criadas no século XVIII a fim de proteger por um certo período de tempo o interesse econômico dos autores e editores. Todo trabalho autoral realizado nos Estados Unidos está automaticamente protegido por direitos autorais através do *copyright*. No Brasil o tema é regulado pela Lei 9610/98. A lei do direito autoral procura estimular a criatividade, pois ao tornar ilegal a cópia do trabalho sem a permissão do autor, incentiva a continuação deste trabalho, a fim de que o artista possa desenvolver uma carreira com seu trabalho. (LUPTON, 2011).

Para os artistas é favorável ter seu trabalho disseminado para novos públicos, e neste aspecto existe a organização *Creative Commons*, que fornece ferramentas para se produzir licenças de direitos autorais customizadas, onde o autor pode optar por possuir alguns direitos reservados, como não permitir o uso comercial de seu trabalho mas permitir a reprodução deste desde que seja atribuído crédito ao trabalho.

9 CONCLUSÃO

Desenvolver o projeto de histórias em quadrinhos *Combigode #1* agregou experiência com as habilidades da área de design gráfico e também como cartunista, cada etapa realizada teve sua importância para autoformação, bem como para o desenvolvimento do projeto. Estas habilidades adquiridas vão contribuir em futuros trabalhos, independentemente do campo de atuação, por acrescentar critérios para fundamentar conceitualmente o processo de criação.

Unir a pesquisa de humor gráfico e produção de quadrinhos independentes com a produção de um gibi foi a melhor decisão de tema possível, a pesquisa além de ser agradável, estimulou a produção das histórias em quadrinhos. Ambos processos foram muito agradáveis, despertando o interesse em continuar o trabalho na área de produção e de pesquisa de quadrinhos.

O interesse por essa área foi despertado durante as disciplinas de Ilustração e Representação, onde era incentivado a produção de trabalhos autorais e de arte sequencial. A vontade de produzir histórias em quadrinhos esteve presente desde a infância do autor, mas este desejo se mostrou alcançável somente durante as disciplinas de Produção Gráfica e a optativa Histórias em Quadrinhos, onde viu-se que a produção de uma publicação independente de quadrinhos era possível de ser feita por um estudante de design.

Estudar a história do humor gráfico foi muito importante para compreender a importância social deste tipo de publicação, em especial os trabalhos brasileiros. A trajetória e evolução dos cartunistas nacionais, inspirou a elaboração do trabalho e também serviu de estímulo para dar prosseguimento com as histórias em quadrinhos e publicá-las. Produzir histórias em quadrinhos é uma atividade incrível, em especial histórias de humor, pois fazer alguém rir se mostrou uma prática muito gratificante ao autor.

Os estudos realizados sobre o tema de publicação independente foram úteis para compreender que a produção atual de *fanzine* não se encaixa completamente nos preceitos “clássicos” do termo e não foram encontrados estudos recentes que abordam o tema, pois o “zine” é intrinsecamente conectado ao contexto social de seu meio, portanto, encontra-se em constante mudança. Isto pode ser exemplificado ao

se analisar as diversas feiras autointituladas “de zine”, que são compostas atualmente quase em sua totalidade por trabalhos autorais que se diferenciam dos trabalhos de outrora, que se focavam numa produção específica, de fã para fã. Esta produção diversificada incentivou a aplicação dos diversos elementos, que a princípio não eram aplicados na concepção do projeto, por falha do autor e falta de conhecimento na área. No entanto, instigou a utilização de outros recursos como processos de impressão manual para futuras publicações.

Durante a concepção do projeto, pesquisar as origens do humor, identificando alguns elementos que provocam o riso parecia ser mais simples e divertido do que foi realmente. Os estudos nessa área são complexos ainda que interessantes, esses não visam formular uma metodologia de produção de textos cômicos, como foi pensado na proposição do tema de pesquisa. Estudar este assunto instiga a criar mais conteúdo cômico dentro da classificação dos grandes autores.

A produção das histórias em quadrinhos ocorreu em grande parte durante o Ateliê Persistente de Ilustração, grupo de extensão da UTFPR que busca incentivar e auxiliar a produção autoral dos participantes. Dentro do grupo foi interessante receber o retorno dos outros membros quanto a qualidade gráfica e comicidade das obras produzidas. Descrever o processo de produção no trabalho auxiliou a desenvolver uma visão ampla do mesmo, identificando a dedicação presente nas etapas que antes eram consideradas intuitivas.

Outra conclusão deste trabalho refere-se ao autoconhecimento. Realizar este estudo de maneira individual e enfrentar todos os desafios que surgiram durante as etapas do processo de produção, tornou esta experiência bastante significativa, já que este tipo de trabalho autoral pode ser uma atividade solitária.

A persistência diante do tema proposto e o resultado do trabalho até o momento, demonstrou-se bastante interessante e gratificante em relação ao objetivo de associar a pesquisa de humor gráfico à produção de histórias em quadrinhos. Também estimula a curiosidade em saber a reação do público diante do trabalho realizado, analisando os aspectos gráficos e a comicidade da edição produzida, independente desta resposta, é grande a vontade de que este trabalho seja apenas o primeiro de uma série de gibis.

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.

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

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

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

GUIMARÃES, Edgar. **Fanzine**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

LUPTON, Ellen. **A Produção de um Livro Independente**. São Paulo: Edições Rosari, 2011.

MAGALHÃES, Henrique. **Humor em Pílulas: a força criativa das tiras brasileiras**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

POWERS, Alan. **Era Uma Vez Uma Capa**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

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

_____. **Tiras Livres: um novo gênero dos quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.

SALIBA, Elias Thomé. **Raízes do riso: A representação humorística**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

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.

SITES CONSULTADOS

CAPA ZAP COMIX #2. *Underground Collectibles*. Disponível em:

<<http://www.undergroundcollectibles.com/index.cfm/fa/items.main/parentcat/10301/subcatid/0/id/367206>>.

Acesso em: 28 de mai. 2014.

CAPA DO JORNAL O PASQUIM. Blog Resende. Disponível em:

<<http://resende.blogspot.com.br/2009/06/livro-comemora-os-40-anos-do-pasquim.html>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

YELLOW KID. Cartoons. Disponível em:

<http://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1897/1897.htm>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

CARICATURAS DE ADEMIR PAIXÃO. Prefeitura de Curitiba. Disponível em:

<<http://www.curitiba.pr.gov.br/fotos/album-charges-e-caricaturas-de-paixao-estao-expostas-no-espaco-imap-cultural/20464>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

TIRA CÔMICA DE RAPHAEL SALIMENA. Linha do Trem. Disponível em:

<<http://www.linhadotrem.com.br/search?updated-max=2014-05-02T14:03:00-07:00&max-results=5>>.

Acesso em: 28 de mai. 2015.

TIRA SERIADA FANTASMA. Wilson McCoy. Disponível em:

<<http://www.wilsonmccoy.com/images/phantomFightWilsonMcCoyComLG.jpg>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

TIRA CÔMICA SERIADA MAGIAS & BARBARIDADES. Café com HQ. Disponível em:

<<http://cafecomhq.com/cafe-com-hq-11-magias-e-barbaridades/>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

TIRA LIVRE DE LAERTE. Deborando. Disponível em:

<<https://deborando.files.wordpress.com/2012/01/laerte-manual-do-minotauro-tira.jpg>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

CHARGE DE JOÃO MONTANARO. Ambrosia. Disponível em: <<http://ambrosia.virgula.uol.com.br/joao-montanaro-cria-polemica-charge-de-tsunami/>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

CARTUM DE CAIO GOMEZ. Talentosa Mão Direita. Disponível em:

<<http://talentosamaodireita.blogspot.com.br/2008/06/dia-dos-namorados.html>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

NHÔ-QUIM. Blog dos Quadrinhos. Disponível em: <http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/noticia/arch2009-01-01_2009-01-31.html>. Acesso em: 28 mai. 2015.

TICO-TICO. Nanquim. Disponível em: <<http://nanquim.com.br/2013/historia-do-humor-grafico/>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

GATO FÉLIX. Comic Art Fans. Disponível em: <<http://www.comicartfans.com/ForSaleDetails.asp?ArtId=365042>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

AMIGO DA ONÇA. TV Sinopse. Disponível em: <<http://www.tvsinopse.kinghost.net/art/a/amigo1.htm>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

NICO DEMO. L&PM Books. Disponível em: <<http://www.lpm-blog.com.br/?p=12595>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

GRAÚNA. Causas Perdidas. Disponível em: <<http://causasperdidas.literatortura.com/2014/02/08/nos-tracos-do-mineirinho-aniversario-de-70-anos-de-henfil/>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

REVISTA CRÁS! Revista Cras. Disponível em: <<http://revistacras.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

REVISTA CIRCO. Douglas Yudio. Disponível em: <<https://douglasyudio.wordpress.com/2013/10/15/revista-circo-no-1-quadrinhos-da-babilonia-com-alcylglauco-laerte-luiz-ge-e-o-melhor-do-quadrinho-internacional/>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.

QUADRINHO DE ANDRÉ DAHMER. Malvados. Disponível em: <<http://www.malvados.com.br/porto/tiraporto5.html>>. Acesso em: 28 de mai. 2015.