

## UMA BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Iury Givago Ribeiro Bispo de Almeida Santos<sup>1</sup>

Tiago André da Cruz<sup>2</sup>

Milton Luiz Vieira Horn<sup>3</sup>

### Resumo

O design, como comunicador de conceitos e ideias, frequentemente utiliza a linguagem dos quadrinhos em muitos de seus trabalhos. O presente artigo faz uma pesquisa básica, por meio de uma revisão bibliográfica e documental descritiva, sobre a história das histórias em quadrinhos no Japão, na Europa e nos Estados Unidos; e o seu desenvolvimento no Brasil. Esta pesquisa se estende desde sua criação até os dias de hoje, mostrando sua relação com a cultura e o contexto de cada tempo e lugar. É ainda ilustrada por imagens das obras mais importantes e influentes, retiradas bancos de imagens históricas sobre o tema na Internet. E o objetivo de demonstrar a transformação dos quadrinhos através dos tempos é poder melhorar o embasamento e a compreensão desta linguagem, ao aproximar o design da evolução da narrativa gráfica dos quadrinhos, para que o designer possa utilizar referências das narrativas gráficas de uma forma mais consciente e contextualizada na expressão de seus estudos e projetos.

**Palavras-chave:** história em quadrinhos, história, design e quadrinhos.

### Abstract

Design as a communicator of ideas and concepts, often uses the language of comics in many of its works. This article is a basic research made of a literature and documental descriptive review about the history of comics in Japan, Europe and the United States, and its development in Brazil. This research starts when comics were created and ends in the present day, showing its relationship to the culture and the context of each place and time. It is still illustrated by historical images of the most important and influential works taken from image banks on the subject on the Internet. And in order to demonstrate the transformation of comics through the ages is able to improve the foundation and understanding of this language, when approaching the design to the graphic narrative of the evolution of comics, thus the designer can use the references of the graphical narratives in a more conscious and contextualized way in the expression of his/her studies and projects.

**Keywords:** comics, comics history, design and comics.

<sup>1</sup> Graduado em Design,  
Universidade do Sul de  
Santa Catarina  
iury.givago@gmail.com

<sup>2</sup> Mestrando no  
Programa de Pós  
Graduação em Design e  
Expressão Gráfica,  
Universidade Federal de  
Santa Catarina, SC  
tiagoitajai@gmail.com

<sup>3</sup> Dr. em Engenharia de  
Produção, Universidade  
Federal de Santa  
Catarina, SC  
mlvieira@cce.ufsc.br

## 1. Introdução

As histórias em quadrinhos, ou simplesmente HQs, com seus elementos visuais e textuais, somado ao seu modo leitura particular têm sido utilizada pelo design, principalmente nos últimos anos, com a utilização de suas narrativas gráficas como linguagem; o que amplia as formas de comunicação pelas quais o Design pode passar sua mensagem.

Além dos tradicionais quadrinhos de heróis e personagens infantis, as HQs são utilizadas para a comunicação dos mais variados interesses, como a retratação de eventos históricos e o registro de eventos recentes como a transcrição dos relatórios técnicos da investigação do atentado de 11 de setembro em Nova York em quadrinhos, facilitando a compreensão pelo público em geral (Figura 1), como manuais de instrução e utilização de produtos e serviços, como o manual de uso do navegador Web do Google, o Google Chrome (Figura 2), peças publicitárias como a campanha da Adidas do melhor time de futebol do mundo formado por seus atletas patrocinados (Figura 3), revistas educacionais, dentre outros. Conforme apontado por McCloud (2004), os quadrinhos possuem possibilidades ilimitadas, seja no momento da criação pelo quadrinista quanto no momento da interpretação pelo leitor.



**Figura 1: Quadro da revista The 9/11 Report: A Graphic Adaptation**  
Fonte: Minzesheimer, 2006.



**Figura 2: Quadro do manual de utilização do Google Chrome**  
Fonte: Google Chrome Team, 2011.



**Figura 3: Capa da Revista da Adidas**  
Fonte: Adidas Football, 2011

O design, antes considerado restrito ao desenvolvimento de produtos e peças gráficas, vem ganhando espaço em outras aplicações, como o desenvolvimento de serviços e entretenimentos. De forma simplificada, seu processo de criação pode ser descrito como a abordagem de um problema tendo a visão de um designer, focado “no desenvolvimento de soluções impecáveis esteticamente e com novas funcionalidades, criando novas experiências, valor e, principalmente, significado para os consumidores” (BOER e BONINI, 2010). Partindo desse princípio, o design com suas ferramentas e métodos, é um instrumento direcionado à criação de soluções que mais se adequam às necessidades do ser humano.

Para a produção de uma HQ, o foco no leitor, buscando suas necessidades e desejos, e ao mesmo tempo, a necessidade de passar a mensagem desejada, é num âmbito comparativo, o mesmo foco que a produção de uma peça de design deve ter ao realizar um projeto. A construção de uma história em quadrinhos faz uso de ferramentas

semelhantes às do design. Enquadramento da fala, seleção de elementos do requadro, roteirização, entre outras características, têm como objetivo central o leitor, no caso, o “consumidor” do autor. Segundo Eisner (2005, p. 51):

“Para quem você está contando sua história? A resposta a essa pergunta precede o próprio ato de contar uma história porque é uma preocupação fundamental da transmissão. O perfil do leitor – sua experiência e características culturais – tem de ser levado em conta antes que o narrador possa contar a história com sucesso”.

O encontro entre design e as histórias em quadrinhos não está somente na preocupação com o “cliente” ou em seus métodos de criação e produção. Ambas as atividades se preocupam com a organização e a disposição de imagens e textos, o meio, para que o fim, a mensagem passada seja compreendida pelo leitor.

Além disso, o design faz uso das ferramentas das HQs em diversos momentos, como por exemplo, na criação de *storyboards* para o desenvolvimento de produtos e serviços, usando transição de quadros em forma sequencial para ilustrar o que se necessita, ou ainda, na determinação da movimentação dos olhos durante a leitura de uma peça gráfica.

E, não raro é encontrar leitores, ilustradores e entusiastas dos quadrinhos dentro dos cursos de design em todo o país. Visto que não há um curso superior específico para a indústria de HQs, o design muitas vezes se mostra uma opção interessante, como forma de aprendizado, para aqueles que desejam estudar e ingressar nesta área.

Para a ADG, Associação dos Designers Gráficos, “O design gráfico é um processo técnico e criativo que utiliza imagens e textos para comunicar mensagens, ideias e conceitos, com objetivos comerciais ou de fundo social” (ADG, 2011). Esta definição poderia também ser aplicada ao processo técnico na criação de quadrinhos. Entretanto, Eisner (2005) classifica os quadrinhos como uma forma de expressão artística e literária, enquanto afirma que o design é uma atividade projetual. Contudo, a utilização dos quadrinhos, não como arte, mas sim como forma de transmissão de informação pode muitas vezes ser utilizada pelo design. Assim, cabe dizer que há uma intersecção entre essas atividades distintas, onde ambas podem colaborar entre si para alcançar um objetivo.

Partindo desse pressuposto, o levantamento histórico com a demonstração da evolução e das mudanças ocorridas ao longo do tempo pelas histórias em quadrinhos pode contribuir para o seu entendimento enquanto possibilidade como linguagem atual e contemporânea para o design.

## 2. Metodologia da Pesquisa

Neste estudo são identificados autores e obras que, em seu tempo e país, contribuíram significativamente para transformação e evolução das HQs, desde sua criação até os dias de hoje. A fim de proporcionar um maior conhecimento sobre a história das histórias em quadrinhos, realiza-se uma pesquisa sobre o tema principal, abordando suas características e sua história, sua contextualização e evolução pelo mundo, bem como sua inserção e desenvolvimento no Brasil, além de seu atual estado no país. E para exemplificar são apresentadas algumas capas das revistas e figuras mais importantes de

cada época.

A natureza da pesquisa é básica, porque visa gerar um maior conhecimento a respeito das HQs, mas sem o desenvolvimento de uma aplicação prática prevista. O problema é abordado de forma qualitativa e possui o objetivo de descrever através de uma pesquisa bibliográfica e documental a história das histórias em quadrinhos (GIL, 1991).

### 3. Histórias em Quadrinhos

O homem, como a maioria dos animais, se comunica com outro da mesma espécie. O que distingue a humanidade é sua diversificação comunicacional. Desde a idade da pedra existem os contadores de histórias e, para ilustrar o que falavam, estes faziam uso de sons, gestos e, finalmente, imagens (EISNER, 2005).

Essas imagens auxiliavam o contador de história a se fazer entender mais claramente, vide que representavam elementos reconhecíveis pelos espectadores. Depois veio o sequenciamento, onde várias imagens justapostas representavam uma determinada ação (EISNER, 2006). Essa é apenas uma das prováveis origens dos quadrinhos, visto que esse assunto ainda é indefinido e motivo de discussão dos teóricos.

O termo 'história em quadrinhos' é descrito pelo Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa como "sequência de desenhos, geralmente com diálogos em balões, que contam uma história". E em seu História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros, Cirne busca definir história em quadrinhos a partir de sua formação: "o que são quadrinhos? Para nós, a „banda desenhada“ forma-se com um agenciamento/desencadeamento de imagens que se estruturam e se articulam a partir de cortes espaciais e temporais (cortes gráficos), gerando um tempo narrativo" (CIRNE, 1990, p.13).

Ainda buscando uma definição completa para o termo, pode-se verificar McCloud, que procura, a partir de uma série de conclusões sobre a formação de uma história em quadrinhos, conceituar que quadrinhos são: "Imagens pictóricas e outras, justapostas (colocadas lado a lado) em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador" (MCLOUD, 2004, p. 9).

Completa-se o entendimento de história em quadrinhos verificando que esse meio de comunicação faz uso dos dois tipos de linguagem humana: verbal e não-verbal. A primeira utiliza vocábulos presentes no idioma vigente para expressar informação. A segunda utiliza tanto imagens quanto gestos para expressar informação; sendo a decodificação de ambas as linguagens considerada leitura (EISNER, 2006).

### 4. Origem e Evolução dos Quadrinhos

A origem dos quadrinhos é uma incógnita e afirmá-la é algo tentado por teórico e estudiosos de história em quadrinhos há muito tempo. Como conhecemos atualmente, seguindo as características descritas no tópico anterior, pode ser apontada sua origem como europeia, mas precisamente na França em 1827, pelo suíço Rodolphe Töpffer, autor de "*M. Vieux-Bois*" (Figura 4), sendo elogiado por Goethe, escritor e pensador ícone da literatura alemã, tendo este se tornado o primeiro crítico de HQs (MOYA, 1996). Já a primeira história em quadrinhos colorida e com balões foi "*Down Hogan's Alley*", (Figura 5) de Richard Outcault, publicada nos Estados em 1895 e conhecida no

Brasil como “O menino amarelo”.



**Figura 4: Quadrinhos de M. Vieux-Bois**

Fonte: Michigan State University Libraries Digital & Multimedia Center, 2011.



**Figura 5: Quadrinhos de Down Hogan's Alley**

Fonte: San Francisco Academy of Comic Art Collection, 2011.

Em seus primórdios, como comunicação de massa, os quadrinhos foram desenvolvidos como tiras de jornal ou tirinhas, definido pelo Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa como “fragmento de história em quadrinhos, apresentado numa só faixa horizontal”. Depois vieram os suplementos dominicais, onde o formato tablóide (43 x 28 cm, aproximadamente), de origem inglesa, formou a segunda geração de quadrinhos (JUNIOR, 2004).

A necessidade de desenvolvimento de histórias completas, não permitidas pelas tirinhas pelo seu tamanho reduzido, de três a quatro quadrinhos, e nem pelos suplementos dominicais deu origem às revistas em quadrinhos em seus formatos tradicionais de 17 x 26 cm, conhecido como formato americano, e 13,5 x 9 cm, chamado de formatinho, muito comum no Brasil. A sofisticação das revistas deu origem às *graphic novels*, traduzidas literalmente como novelas gráficas, revistas com histórias completas e com conteúdo mais sério (EISNER, 2005).

O desenvolvimento das HQs no mundo transcorre, como em qualquer outro meio de comunicação, de acordo com as mudanças socioculturais dos países, conforme dito por Coupèrie (*apud* BRAGA JUNIOR, 2005, p.22): “A relação das histórias em quadrinhos com a realidade é bem complexa. No todo, a história em quadrinhos é verdadeiramente uma testemunha de seu tempo e tudo pode ser encontrado nela”.

Sendo assim, verifica-se que, diferente de outros meios de comunicação, como o cinema, que teve uma única origem, as histórias em quadrinhos, com seus “nascimentos” regionais, tomou caminhos bem diferentes.

A seguir são apresentadas a evolução da história em quadrinhos no Japão, na Europa e nos Estados Unidos. Vale ressaltar que a sua história na América do Norte possui uma carga de influencia maior nos quadrinhos brasileiros, por isso se deve a maior profundidade nesta localidade.

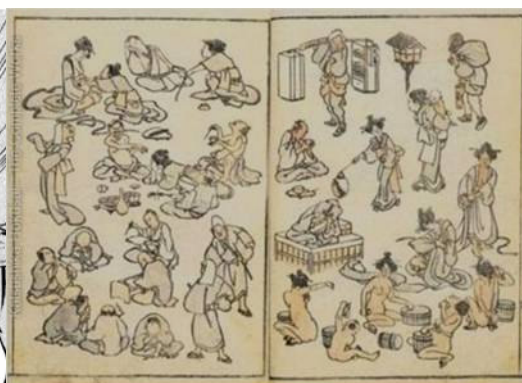
#### 4.1. Histórias em Quadrinhos no Japão

Na terra do sol nascente, os personagens heróis das histórias em quadrinhos têm

aparência de cartum, enquanto os vilões e os cenários são mais realistas (MCCLLOUD, 1995). O uso de grandes onomatopeias e de linhas de fundo, para demonstração de velocidade, linhas simples de contorno dos desenhos e expressões exageradas dos personagens, suas histórias fechadas (onde os personagens não apareciam em nenhuma outra revista, após a finalização da sua original), além da diagramação diferenciada (da esquerda para a direita, seguindo o modo de leitura da língua japonesa), são algumas outras características que determinam o formato do mangá (Figura 6), como é conhecida a HQ japonesa. Esta denominação possui origem em 1814, quando o artista chamado Katsushita Hokusai lança um conjunto de histórias chamadas de “*Hokusai Manga*” (Figura 7). Atualmente, a influência dos mangás no resto do mundo aumentou de tal forma que atingiu até o mercado americano, considerado auto-suficiente desde seu princípio (BRAGA JUNIOR, 2005).



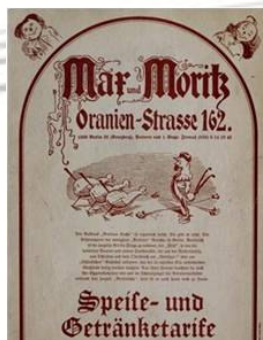
**Figura 6: Quadrinho de Mangá**  
Fonte: Central de Mangás, 2011



**Figura 7: Croqui de Hokusai Manga**  
Fonte: Katsishika Hokusai, 2011

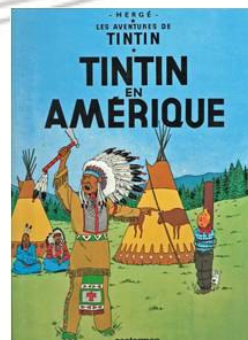
#### 4.2. Histórias em Quadrinhos na Europa

A heterogeneidade europeia produziu uma quantidade significativa de personagens de histórias em quadrinhos, com características estéticas e narrativas próprias. Desde os quadrinhos franco-belgas, com seus precursores Colomb, criador de “*Famille Fenouillard*” (1889) e o já citado Töpffer, suíço radicado na França, com “*M. Vieux-Bois*” (1827), seu contemporâneo alemão Wilhelm Busch, e seus moleques “*Max und Moritz*” (1865) (Figura 8), primeiros quadrinhos acusados de influenciar as crianças de forma negativa, conhecidos no Brasil como Juca e Chico, passando por “*Bécassine*” (1908), de Languerau e Pinchon, ambos franceses (incrivelmente, os alemães não têm uma escola de HQ contínua), até os modernos “*Tintim*” (1929) (Figura 9), de Hergé, “*Asterix e Obelix*” (1959), dos franceses Uderzo e Goscinny, chegando aos contemporâneos “*Druuna*” (1987), de Paolo Eleuteri Serpieri, italiano especialista em *westerns*, e “*V de Vingança*” (1988), dos ingleses Alan Moore e David Lloyd, verificam-se uma infinidade de estilos (MOYA, 1996).



**Figura 8: Capa de Max und Moritz**

Fonte: Wirthaus Max und Moritz, 2011



**Figura 9: Capa de Tintim**

Fonte: Grand Comics Database, 2011

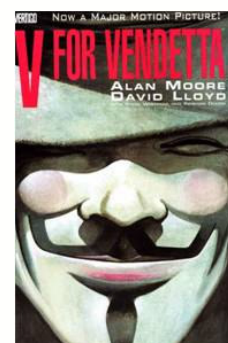
Na década de 1930, um boicote generalizado às HQs americanas teve início na Europa. Itália e França encabeçavam um movimento, contra a americanização das histórias em quadrinhos de seus países. A intolerância aos produtos norte americanos passou pelos anos da Segunda Guerra e no final dos anos de 1940 o presidente francês, Vicent Auriol, sancionou uma lei de proteção as HQs francesas, uma espécie de censura disfarçada. Lei semelhante foi criada em diversos países europeus, atrasando em muitos anos a “globalização” das histórias em quadrinhos (JUNIOR, 2004).

Enquanto no início, os desenhos eram extremamente caricatos e as narrativas essencialmente cômicas, beirando o pastelão, como em “*Max und Moritz*”, ou ilustrando facetas da vida cotidiana, como em “*M. Vieux-Bois*”, posteriormente, as histórias em quadrinhos europeias foram adquirindo caracteres distintos, culminando numa infinidade de HQs diferentes, como as aventuras de ficção científica sexual fotorrealísticas de “*Druuna*” (Figura 10) e o presente-futuro opressivo de “*V de Vingança*” (Figura 11) (crítica ferrenha à época do governo da primeira ministra inglesa Margaret Thatcher) (MOYA, 1996).



**Figura 10: Ilustração fotorrealística de Druuna**

Fonte: Drunna Official Homepage



**Figura 11: Capa de V de Vingança**

Fonte: Grand Comic Database

#### 4.3. Histórias em quadrinhos nos Estados Unidos

Como maior exportador de quadrinhos do planeta, as histórias em quadrinhos norte americanas são conhecidas por *comics*, chamados dessa maneira “porque os primeiros artistas exploraram o gênero para fazer graça com o universo miserável dos cortiços das grandes cidades americanas do século XIX.” (JUNIOR, 2004, pg. 25). De lá também vieram os termos *tirinha*, ou *comic strip*, *comic book*, a revista em quadrinhos propriamente dita, datada de 1934, e a já citada *graphic novel*.

O marco inicial do desenvolvimento das HQs nos Estados Unidos se deu com o “boom da imprensa americana, a luta Pulitzer VS. Randolph Hearst (vulgo *Citizen Kane*)” (MOYA, 1977, pg. 35). Os suplementos dominicais já eram uma parte importante dos jornais, sendo que, em 1895, surgiu, no “*New York World*”, as aventuras do Menino Amarelo, denominadas “*Down Hogan’s Alley*”. Curiosamente, a cor do camisolão do menino teve origem, não de determinação do autor das histórias e sim de um pedido feito por um dos técnicos do jornal, para que fosse testada a cor amarela na impressão e deu origem ao termo “imprensa amarela”, se referindo ao estilo sensacionalista do periódico ao qual fazia parte (MOYA, 1977).

O desenvolvimento dos *comics* se deu de forma semelhante ao desenvolvimento dessa linguagem na Europa, acompanhando sempre o momento social do país. Da exploração do gênero policial ao surgimento dos super-heróis, da larga utilização do tema terror à quase derrocada do universo dos quadrinhos americano, sob a acusação de má influência ao público infanto-juvenil, os *comics* tiveram papel importantíssimo para as HQs brasileiras.

“*Katzenjammer Kids*” (1897), de Rudolph Dirks, conhecida como “Os Sobrinhos do Capitão” no Brasil e “Buster Brown”, aqui chamado “Chiquinho” (1902), de Richard F. Outcault, contemporâneos do Menino Amarelo possuem semelhanças entre si, tratando basicamente de crianças peraltas, sendo as ilustrações de Dirks mais caricatas que as de Outcault.

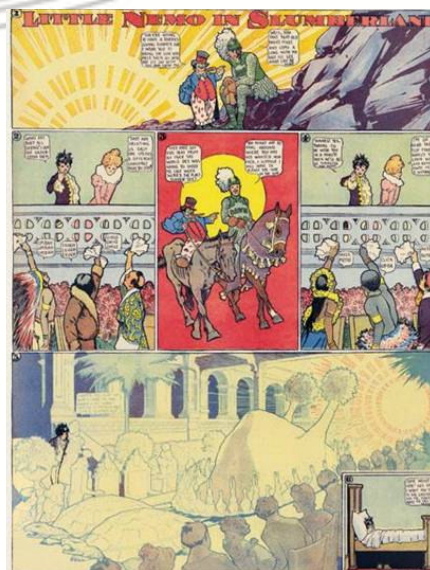
“*The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*” (1903), de Gustave Verbeeck (figura 12), usava um artifício nunca antes usado nas HQs e que até hoje tem uso restrito. Uma história era escrita de cabeça para cima e a continuação estava na mesma história, quando essa era virada de ponta cabeça. Na mesma época, “*Little Nemo in Slumberland*” (1905), de Winsor McCay (Figura 13), introduziu a riqueza de detalhes em seus desenhos, onde um menino, em uma única página, participava de uma aventura surreal até o penúltimo quadrinho, sendo acordado pela sua mãe no último. Nesse momento as histórias deixaram de ter apenas o tema cômico como base (MOYA, 1977).





**Figura 12: Tirinha de The Upside Downs**

Fonte: Sunday Press, 2011



**Figura 13: História de Little Nemo in Slumberland**

Fonte: Sunday Press, 2011

“Gasoline Alley” (1919), de Frank King, teve o primeiro personagem que envelheceu e cresceu durante seu desenvolvimento, o pequeno Skeesix. O australiano Pat Sullivan, em 1917 criou o Gato Felix, personagem que fazia uso de recursos extraordinários para se safar dos problemas, como usar o próprio balão da fala como acessório para flutuar e fugir de Marte. Felix era astuto e suas aventuras eram sempre recheadas de fantasias e, além de sucesso nas HQs, também fez fama em animações, sendo o primeiro desenho animado sonoro e a primeira animação a ser apresentada na televisão, no canal NBC, em 1930 (MOYA, 1977). E em 1929, Mortimer, posteriormente batizado de Mickey Mouse, era lançado por Walt Disney, sob o traço de Ub Iwerks, dando os primeiros passos para o desenvolvimento do império Disney.

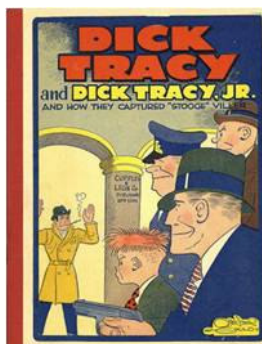
No fim da década de 1920 tem início a conhecida como Era Dourada onde as histórias em quadrinhos de aventura tiveram um enorme crescimento. É dessa época o surgimento de personagens emblemáticos, como o detetive “Dick Tracy” (1931), de Chester Gould (figura 14), “Flash Gordon” (1934), de Alex Raymond (figura 15), ficção científica criada para combater “Buck Rogers”, lançada em 1929. “Tarzan” (1929) de Hall Foster (figura 16), “Mandrake” (1934) e “Fantasma” (1937), ambos de Lee Falk davam início ao modelo de narrativa gráfica que seria seguida até os tempos atuais, com desenhos realistas e heróis que praticavam o bem pelo meio de astúcia e força bruta. Pouco conhecido no Brasil, é dessa época a criação do Espírito (1940) (figura 17), do muito citado Will Eisner<sup>1</sup>, nas palavras de Moya:

“Seus textos eram visivelmente influenciados por Gogol e Tchecov<sup>2</sup> em seu balanço típico do conto literário, amargo, irônico, sutil, humorístico, num traço que receberia os mesmos adjetivos. O equilíbrio perfeito, o paralelismo e simultaneidade de texto e uso da imagem em desenvolvimento idêntico fizeram desta experiência uma das bem logradas em arte. Desenvolvida em 1940, sua obra era,

<sup>1</sup> William Erwin Eisner, nascido em 6 de março de 1917 e falecido em 3 de janeiro de 2005 é considerado o maior dos quadrinistas norte-americanos, tendo sido homenageado, ainda em vida, com uma premiação levando o seu nome: o Prêmio Eisner.

<sup>2</sup> Escritores russos.

curiosamente, similar ao Citizen Kane, de Orson Welles em técnica expressionista da luz, enquadrações e do som.” (MOYA, 1977, p. 68)



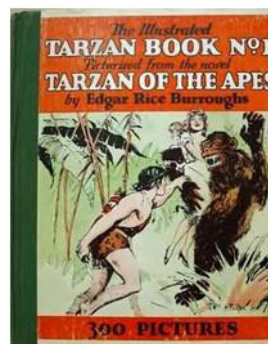
**Figura 14: Capa de Dick Tracy**

Fonte: Grand Comics Database, 2011



**Figura 15: Capa de Flash Gordon**

Fonte: Grand Comics Database, 2011



**Figura 16: Capa de Tarzan**

Fonte: Grand Comics Database, 2011



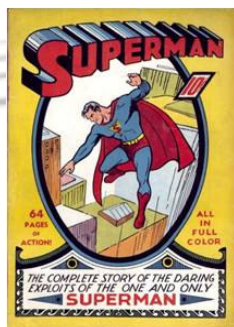
**Figura 17: Capa de Spirit**

Fonte: Grand Comics Database, 2011

Um divisor de águas, assim como outra criação, esta de 1938 estrearia na revista “Action Comics” nº1, o nome do personagem era “Superman” (figura 18), seus autores, Jerry Siegel e Joe Shuster e, depois dele, as histórias em quadrinhos não tinham apenas heróis e sim super-heróis. Cinco anos foi o tempo que seus criadores tentaram vender a ideia para a indústria das HQs, sempre sendo negados, pois o consideravam “fantástico demais” (Moya, 1977, p. 62). *Superman* ou Super Homem, para os brasileiros, era uma figura de proporções divinas, apesar de seus poderes terem sofrido variações com o tempo, ainda naquela época este era mais rápido que uma bala, mais forte que uma locomotiva e conseguia saltar por sobre os arranha-céus de Metropolis.

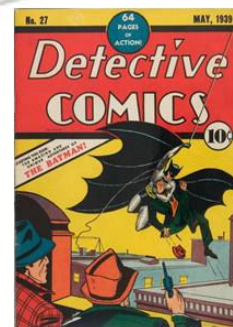
As cores da bandeira norte americana se faziam presentes em seu uniforme e seu sucesso foi imediato. Rapidamente, migrou para outros meios, virando tirinha ainda no ano de 1939, aparecendo no rádio, cinema e, posteriormente, TV. O presidente Roosevelt, percebendo a força por detrás de tais personagens, apelou junto aos criadores de HQs que suas criações participassem da Segunda Grande Guerra, contra os nazistas, fazendo com que os alemães em guerra afirmassem que o Super Homem era judeu (MOYA, 1977).

Na linha das histórias em quadrinhos detetivescas, surge em 1939 um personagem no mínimo curioso; Batman então era criado pelas mãos de Bob Kane. Um homem comum, milionário, vestido de morcego, que combate o crime com, assim como os detetives das HQs anteriores, sua inteligência, força bruta e, seu grande diferencial, equipamentos fantásticos especialmente desenvolvidos por ele, como o Batarangue, o Batmóvel, dentre muitos outros. Estreou na revista “Detective Comics” nº27 (Figura 19). Sua temática sombria levou a criação de um *sidekick*, ou companheiro de aventuras, talvez o mais conhecido de todos, chamado Robin, em 1940 (MOYA, 1996).



**Figura 18: Capa da primeira edição de Superman**

Fonte: Grand Comics Database, 2011

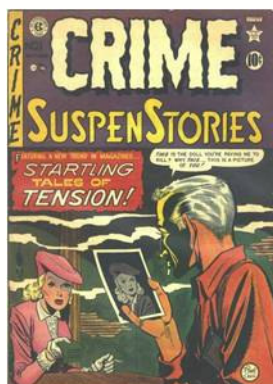


**Figura 19: Capa da primeira aparição de Batman em Detective Comics**

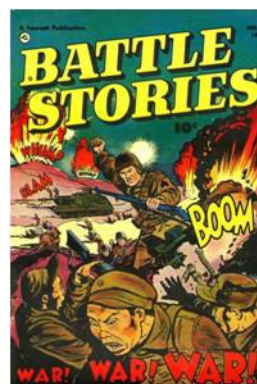
Fonte: Grand Comics Database, 2011

Não menos importantes, porém menos emblemáticos que os super-heróis já citados, são os seus contemporâneos, Capitão Marvel (1939), de C.C. Beck, personagem alvo de dois grandes processos judiciais da indústria dos quadrinhos, primeiramente sendo acusado de plágio do Super Homem, sendo então absorvido pela National Periodical Publications, posteriormente DC Comics, empresa a qual pertencia o Homem de Aço, depois sendo sua proprietária acionada judicialmente a respeito do uso do nome do personagem, *Captain Marvel*, no original, pela Marvel Comics. A decisão da justiça culminou numa proibição pelo uso do nome em títulos de revistas, sendo mantido para o personagem. Namor, o príncipe submarino (1939), de Bill Everett, o primeiro anti-herói criado, pois era inimigo do mundo da superfície. Capitão América (1941), de Joe Simon e Jack Kirby. Chamado Sentinela da Liberdade, foi o primeiro personagem criado em decorrência da Segunda Guerra, lutando primeiramente dentro dos Estados Unidos, contra espões e posteriormente desembarcando na Europa, onde enfrentou o próprio Hitler em uma história em quadrinhos (Moya, 1977).

Nos anos 1950, as edições de terror, como a Crime Suspensstories (Figura 20), encabeçadas pela EC Comics e, posteriormente, pela Marvel Comics fizeram um enorme sucesso e tirando o lugar das revistas de detetives. A Guerra da Coreia (1952) trouxe consigo o surgimento de HQs desse gênero (Figura 21). Em 1952 surgia a revista "Mad" (Figura 22), do editor Harvey Kurtzman (MOYA, 1977).



**Figura 20: Capa da primeira edição da revista Crime Suspensstories**



**Figura 21: Capa da primeira edição da revista Crime Suspensstories**



**Figura 22: Capa da primeira edição da revista MAD**

Fonte: Grand Comics Database, 2011

Fonte: Grand Comics Database, 2011

Fonte: Grand Comics Database, 2011

Esse início ilustra a variedade de HQs diferentes que foram produzidas em seus primeiros 50 anos de vida, nos Estados Unidos. A popularidade dessa mídia só crescia, despertando uma discussão sobre a boa ou má influência das histórias em quadrinhos sobre as crianças e jovens. Psicólogos, educadores, jornalistas e políticos, dentre outros profissionais, se posicionavam contra ou a favor das HQs. Essas discussões prévias e o advento das histórias em quadrinhos de terror, consideradas violentas e degeneradas, culminaram no lançamento, em 1954, do livro intitulado “*Seduction of the Innocent*”, do psiquiatra Fredric Wertham. Suas páginas atacavam os quadrinhos, acusando-os de causar delinquência infanto-juvenil, analisando as histórias que supostamente manipulavam e aliciavam a mente das crianças e jovens (JUNIOR, 2004). Até o Batman e seu relacionamento com Robin, sendo o menino prodígio adotado por Bruce Wayne, foi julgado, sobre insinuação de haver um caso homossexual entre ambos (MOYA, 1977).

Entrementes, parlamentares americanos “compraram” a ideia, e foi instituída uma subcomissão no Senado, presidida por Robert C. Hendrickson, a fim de apurar a veracidade ou não das acusações presentes no livro. Vários quadrinistas e editores foram convidados a depor, dentre eles Milton Caniff, criador de “Terry e os Piratas” (1934) e Steve Canyon (1947), Walt Kelly, dissidente do grupo de Walt Disney e criador de Pogo (1948). Bill Gaines, editor da EC Comics, não foi convocado para depor, mas se voluntariou, pois todas suas publicações, com exceção da Mad, foram proibidas de circular até o fim da comissão (JUNIOR, 2004).

O final das discussões deu origem ao *Comics Magazine Association of America - CMAA*, órgão criado com a função de estabelecer um código de conduta que seria seguido por toda a indústria dos quadrinhos. Em 23 de outubro de 1954, o *Comics Code Authority (CCA)* foi lançado como um regulamento que trazia 41 tópicos de determinações com regras rígidas a respeito de utilização de violência e sexo, tanto no conteúdo das histórias, quanto nas propagandas presentes nas revistas (JUNIOR, 2004).

Assim tinha início a Era de Prata nos anos 1960, com a redução drástica das histórias de terror e ascensão dos quadrinhos de super-heróis da Marvel Comics, com Homem-Aranha (Figura 23), o garoto responsável que deve lidar ao mesmo tempo com a escola e seus novos poderes, com Hulk (Figura 24), uma espécie de Médico e Monstro atômico, X-Men, jovens nascidos com super poderes e vítimas de preconceito por parte dos humanos, criações de Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko, dentre outros; reformulação dos heróis da DC Comics, onde o misticismo foi colocado em segundo plano, buscando base científica para os personagens, permanecendo intocados apenas o Super-Homem, Batman e Mulher Maravilha.

Desde então, o número de HQs nos Estados Unidos só aumentou. Nos anos 1970, todas as tendências influenciaram as histórias, desde a *disco music*, onde personagens ganharam visuais espalhafatosos, até o *blacksploitation*, fenômeno da cultura negra, muito explorado no cinema e nas HQs com Blade (1973), de Marv Wolfman e Gene Colan e Luke Cage (1972), de Archie Goodwin e John Romita Sr, por exemplo. As HQs *underground* ficavam cada vez mais subversivas, como “Fritz, The Cat” (1965), de Robert Crumb (Figura 25), que contestava o *american way of life*. Estreava a tirinha “Hagar” (1973), de Dik Browne (Figura 26), onde um viking medieval passava por problemas da vida cotidiana (MOYA, 1996).



Figura 23: Capa da primeira edição de Hulk

Fonte: Grand Comics Database, 2011



Figura 24: Capa da primeira aparição do Homem-Aranha

Fonte: Grand Comics Database, 2011



Figura 25: Quadrinho de Fritz, the Cat

Fonte: The History of Crumb, 2011



Figura 26: Tirinha de Hagar

Fonte: Hagar The Horrible

Estruturalmente, estas são as épocas que dividem a história dos quadrinhos nos Estados Unidos. E o aprofundamento no desenvolvimento das HQs norte americanas se deve a influência direta que estas tiveram no desenvolvimento brasileiro, principalmente no que diz respeito ao mercado editorial e aos personagens utilizados.

#### 4.4. Histórias em quadrinhos no Brasil

O precursor dos quadrinhos no Brasil, chamados na época de historietas em quadrinhos, ou simplesmente *historietas*, termo apropriado da língua espanhola (JUNIOR, 2004), foi Ângelo Agostini, um italiano radicado no Brasil. Em 1867, cinco anos após chegar ao país, Agostini começou a trabalhar como desenhista na revista “Diabo Coxo”. Em 1867, produziu sua primeira história em quadrinhos, “As Cobranças”, para a revista “O Cambrião” (MOYA, 1997).

A produção nacional juntou-se com adaptação de quadrinhos importados, na revista “O Tico-Tico” (Figura 27), lançada no ano de 1905, pelo mesmo Ângelo Agostini. A revista misturava passatempos, educação, contos e quadrinhos, como Chiquinho, baseado diretamente no personagem *Buster Brown*, onde os desenhos eram decalcados dos originais americanos e os roteiros adaptados à realidade brasileira (BARBOSA, 2006).



**Figura 27: Página do Almanaque Tico-tico**

Fonte: Miranda, 2011

O ramo editorial descobriu o potencial dos quadrinhos de massa quando um ainda jovem Roberto Marinho, fundador das Organizações Globo, enviou um de seus repórteres, Adolfo Aizen, fundador da Ebal, Editora Brasil-América, primeira a publicar personagens super-heróicos como Superman, Batman, entre outros, para uma empreitada aos Estados Unidos, no que foi chamado de Cruzeiro Turístico e Cultural a América do Norte, no ano de 1933. Nessa viagem, patrocinada pelos clubes de turismo norte-americanos para estimular a ligação entre os países das Américas, Aizen teve seu primeiro contato com as revistas de quadrinhos, ficando fascinado pelo formato e pelas histórias, trazendo a ideia para o Brasil e para Roberto Marinho. Marinho não lhe deu muita atenção, porém Aizen, sem se dar por vencido, levou sua novidade para o capitão João Alberto Lins de Barros, chefe de polícia do governo de Getúlio Vargas e diretor do jornal “A Nação”. João Alberto não só gostou da ideia, como fez um suplemento para cada dia útil da semana, seguindo o modelo norte-americano de *comic book*, a revista de histórias em quadrinhos propriamente dita (JUNIOR, 2004).

As tirinhas e os suplementos de jornais faziam muito sucesso entre crianças e jovens e isso não passou despercebido por Marinho. Após os lançamentos de Aizen, “Suplemento Juvenil” e “Mirim”, Marinho lançou o “Globo Juvenil” e “Gibi” (Figura s 28 e 29), termo que se tornou sinônimo de revista em quadrinhos no Brasil (CAMARGO, 2003). Enquanto nos produtos de Aizen havia histórias e passatempos de artistas nacionais e estrangeiros, Marinho optou por ter apenas material estrangeiro. Nessa mesma época, um ainda desconhecido Nelson Rodrigues, fazia adaptações de obras clássicas, como “O Fantasma de Canterville”, de Oscar Wilde.

Assis Chateaubriand, conhecido magnata das comunicações entre as décadas de 1930 e 60, também investiu nas HQs, criando a revista “O Gury” em 1940. Nessa mesma época, os primeiros ataques por parte de jornalistas e religiosos eram desferidos contra as histórias em quadrinhos, acusando-as de instigar a delinquência juvenil (JUNIOR, 2004). Aizen defendia suas publicações mantendo sempre contato com o Palácio Guanabara, sede do governo federal na época, e publicando histórias como Ruy Barbosa para Crianças e Getúlio Vargas para Crianças (Figura 30) (RABELO, VIRTUOSO, 2008). Roberto Marinho foi quem mais sofreu ataques, pois suas publicações eram em sua maioria importadas, e Orlando Dantas, editor do jornal Diário de Notícias, foi seu maior alçoz. Com o apoio de religiosos, que recebiam aval de Roma para tal perseguição,

iniciou uma série de editoriais e reportagens de capa contra a leitura de quadrinhos. Por sua vez, Marinho utilizava seu jornal O Globo para se defender.



**Figura 28: Capa da Revista Gibi com Capitão Marvel**

Fonte: Gibiosfera, 2010



**Figura 29: Capa da Revista Gibi com Cavaleiro Negro**

Fonte: Gibiosfera, 2010



**Figura 30: Getúlio Vargas para Crianças**

Fonte: Ferreira; Fernandes, 2004

Gilberto Freyre, escritor e sociólogo, com mandato de deputado federal no ano de 1948 saiu em defesa das HQs apontando-as como uma ferramenta importante de comunicação e educação. Enquanto isso, Carlos Lacerda, outro parlamentar, se posicionou contra (JUNIOR, 2004).

Nos anos de 1950, Victor Civita, imigrante italiano, juntamente com seu irmão que já morava na Argentina, César Civita, lançam a Editora Abril. A editora La Selva começa a publicar HQs de terror, instigando ainda mais a discussão sobre o papel das histórias na mente das crianças e jovens. Em 1951, numa iniciativa da chamada “turma da La Selva” (Jayme Cortez, Miguel Penteadado, Reinaldo de Oliveira, Silas Roberg e Álvaro de Moya), nasce a Primeira Exposição Didática Internacional de Histórias em Quadrinhos. Os curadores do MASP, Museu de Arte de São Paulo, Pietro Maria Bardi e Lina Bo Bardi, recusaram o pedido de receber a exposição, dizendo não se tratar de arte (JUNIOR, 2004), porém, no último dia da exposição, que aconteceu no Centro Israelita, ambos foram prestigiar o evento e ao fim disseram ter mudado de ideia com relação às histórias em quadrinhos. Era a primeira exposição sobre o tema do mundo. E no mesmo

ano Roberto Marinho lançava a RGE, Rio Gráfica Editora (MOYA, 1994).

Um movimento de nacionalização dos quadrinhos tomou forma nos anos 1950. Primeiro com a proposta de uma reserva de mercado (leia-se porcentagem publicada em cada revista) de 2/3 e depois de 75%, pretendia-se assim proteger e incentivar o profissional brasileiro. As editoras eram contra, pois diziam que os originais brasileiros eram mais caros que os importados. E os ataques cada vez mais aumentavam, por isso, houve uma espécie de evangelização dos quadrinhos. Aizen e outros editores começaram a publicar histórias bíblicas e religiosas e, ao mesmo tempo, publicava literatura nacional e temas educacionais em forma de HQ, como por exemplo, “Série Sagrada” (Figura 31), “Grandes Figuras em Quadrinhos” (Figura 32), “Ciência em Quadrinhos” (Figura 33) e “Edição Maravilhosa” (JUNIOR, 2004).



Figura 31: Capa de Série Sagrada

Fonte: Guia Ebal, 2001

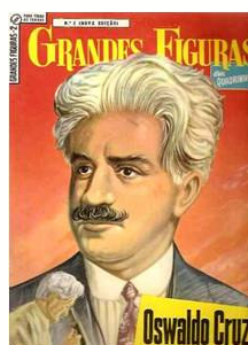


Figura 32: Capa de Grandes Figuras

Fonte: Guia Ebal, 2001



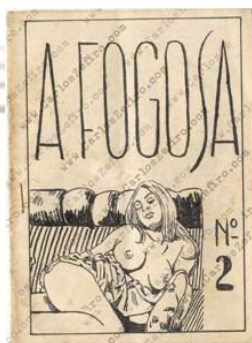
Figura 33: Capa de Ciência em Quadrinhos

Fonte: Guia Ebal, 2001

Também nos anos de 1950, três publicações de enorme importância tiveram início. “Os Catecismos” (1950), de Carlos Zéfiro (Figura 34), quadrinhos com conteúdo pornográfico, vendidos praticamente na ilegalidade, causaram um grande *frisson* entre os jovens e os inimigos dos quadrinhos e durou cerca de 30 anos. “Pererê” (1959) de Ziraldo (Figura 35), além do personagem folclórico, apresentava uma série de outras figuras da cultura brasileira, com desenhos estilizados e, com seu sucesso, aumentou ainda mais o movimento de nacionalização dos quadrinhos. A outra criação foi “Bidu” (1959) de Maurício de Sousa (Figura 36). Precursor de uma série de outros personagens, o cãozinho teve sua primeira tirinha publicada pela Folha de São Paulo, “inaugurando a galeria de tipos de Maurício que viria a ser absoluto criador de maior resposta popular no Brasil, com merchandising, revistas, tiras de jornal (em distribuição e estilo norte-americano), televisão, cinema, publicidade e brinquedos...” (MOYA, 1996, pg. 177).

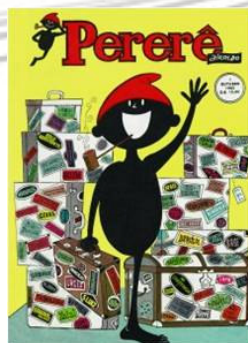
No começo dos anos 1960 as duas HQs mais vendidas da RGE eram produzidas no Brasil: “Jerônimo, o Herói do Sertão”, de Moisés Weltman e de Edmundo Rodrigues (Figura 37) e “As Aventuras de O Anjo”, de Álvaro de Aguiar e Flávio Colin (Figura 38). Veio também o código auto-regulamentador brasileiro proposto pelos maiores editores da época. Jânio Quadros, presidente da república, desde seus tempos de governador de São Paulo, perseguia as histórias em quadrinhos, seguindo suas propostas moralistas. Cerca de 20 milhões de exemplares eram vendidos por mês, entre títulos com histórias brasileiras e importadas.





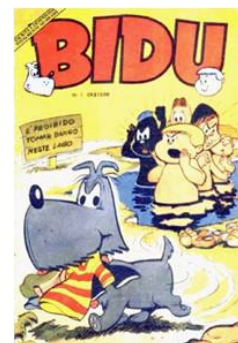
**Figura 34: Capa de Catecismos**

Fonte: O Mundo de Carlos Zéfiro, 2011



**Figura 35: Capa de Pererê**

Fonte: MAGNO, 2010



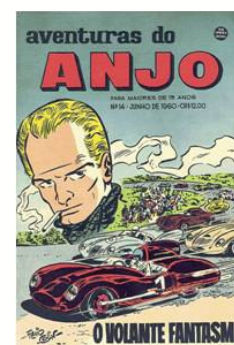
**Figura 36: Capa de Bidu**

Fonte: SOUZA, 2001



**Figura 37: Capa de Jerônimo – o herói do sertão**

Fonte: Universo HQ, 2011



**Figura 38: Capa de Aventuras do Anjo**

Fonte: Guia dos Quadrinhos, 2011

Muitos personagens surgiram nessa época, alguns baseados em estrangeiros, outros bem originais. Dentre eles estão o “Capitão 7” criado por Rubem Biá, que fora para a TV Record em forma de seriado, em 1954, e migrado para as HQs em 1959, contava a história do menino Carlos, levado por alienígenas até o Sétimo Planeta, de onde veio seu nome e teve seu corpo e mente aprimorados, voltando, já adulto, a Terra. Seus poderes dependem não só de seu corpo, mas também de seu uniforme e se assemelham bastante aos do Super-Homem; “Capitão Estrela” (1961), de Juarez Odilon, fez o mesmo caminho do “Capitão 7” (Figura 39), da TV para as revistas. “Capitão Estrela” era patrocinado pela empresa de brinquedos Estrela, servindo como divulgador da marca. Tinha um fiel companheiro chamado Menino Brazil e durou apenas oito números; “Vigilante Rodoviário” (1952), de Ary Fernandes (Figura 40), migrou para as HQs em 1961, contava as histórias de um policial rodoviário que combatia o crime com a ajuda de seu cão, Lobo, uma Harley Davidson e um Simca Chambord (MOYA, 1996). Muitos heróis brasileiros surgiram nessa época, todos de vida curta.

Então veio a ditadura militar em 1964. A censura teve impacto nas histórias em quadrinhos, tirando os personagens de Ziraldo de circulação. Desde então o *underground* brasileiro se desenvolveu com o mesmo Ziraldo, Miguel Paiva, Jaguar, Cláudio Paiva, Henfil e muitos outros que, de forma subjetiva ou não, procuravam

criticar o subdesenvolvimento militar do país. Em 1969 foi criado O Pasquim (Figura 41), uma publicação de oposição à ditadura que utilizava de quadrinhos de entretenimento e humor para abordar assuntos bastante sérios (QUEIROZ, 2008).



Figura 39: Capa de Capitão 7

Fonte: Guia dos Quadrinhos, 2011

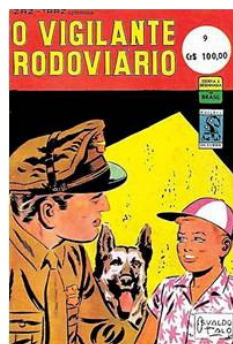


Figura 40: Capa de Vigilante Rodoviário

Fonte: Guia dos Quadrinhos, 2011



Figura 41 – Capa de Pasquim

Fonte: Ziraldo, 2010

Os super-heróis sumiram e as histórias de terror ganharam mais espaço. O império de Maurício de Sousa só aumentava, enquanto Mônica se tornou seu personagem central. Assim aconteceu até os anos 1980. Da mesma forma que seriados migravam para as HQs nos anos anteriores, programas de TV em geral começaram a ganhar suas versões em quadrinhos, como Xuxa, Os Trapalhões, Sérgio Mallandro, TV Colosso, entre outros.

As publicações de histórias em quadrinhos no Brasil foram, em quantidade, bem superiores às descritas acima, porém os períodos chave, importantes para a contextualização e compreensão da evolução das HQs no país se fazem presentes. Assim, pode-se notar a influências do estilo europeu mais cômico ou realista nas revistas respectivamente infantis e adultas produzidas no país, do estilo mangá nas revistas adolescentes como a dos personagens brasileiros da Turma da Mônica Jovem, e dos tradicionais 'gibis' de super-heróis americanos que possuem uma grande quantidade de fãs também no Brasil.

## 5. Conclusão

Dos anos de 1990 até hoje muitos quadrinistas brasileiros, principalmente desenhistas, vêm trabalhando para grandes editoras americanas (Marvel, DC, Image, Dark Horse) e também produzindo nacionalmente e recebendo prêmios no exterior. Nota-se que há um amadurecimento da indústria das HQs no país e que os designers, como comunicadores de ideias, possam se aproximar dela para que aumente suas possibilidades de meios de comunicação.

Por meio da presente revisão bibliográfica e documental descritiva, o design pode compreender melhor a evolução das histórias em quadrinhos no mundo e sua transformação também no Brasil, para que possa ser estimulado a dialogar com essa linguagem em quaisquer projetos de comunicação que possa utilizar textos e imagens. Considera-se que a apresentação de um quadro histórico, ainda que pequeno, possa aumentar o embasamento sobre de onde veio e onde está a comunicação das HQs nos

dias de hoje. E ainda, que a sua base possa oferecer recursos para o desenvolvimento de projetos de design que se utiliza de quadrinhos.

Observa-se, portanto, que se mostra de grande valia uma aproximação mais efetiva entre design e as histórias em quadrinhos, tendo em vista que ambas trabalham com processos de criação semelhantes e utilizam de linguagens específicas que se relacionam de forma bastante direta com a cultura e a contexto de cada tempo.

## Referências

- ADG BRASIL – Associação dos Designer Gráficos do Brasil. **Sobre: o que é design gráfico?** Disponível em: <<http://www.adg.org.br/adgbrasil.php>>. Acesso em: 20 ago. 2011.
- ADIDAS FOOTBALL. **Graphic Novel Kaká**. Disponível em <[http://www.adidas.com/campaigns/football09/content/?adidas\\_cc=br#/etn/graphic\\_novel/kaka](http://www.adidas.com/campaigns/football09/content/?adidas_cc=br#/etn/graphic_novel/kaka)>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- BOER, Gustavo de, BONINI, Luiz Alberto. Design thinking: uma nova abordagem para inovação. In **Biblioteca Terra Forum**. Disponível em <<http://biblioteca.terraforum.com.br/Paginas/designthinking.aspx>>. Acesso em: 05 mar. 2011.
- CAMARGO, Mário de. **Gráfica – Arte e Indústria no Brasil**. São Paulo: Bandeirantes Gráfica, 2003.
- CENTRAL DE MANGÁS. **Flame of Recca**. Disponível em <<http://centraldemangas.com.br/online/Flame%20of%20Recca/044#3>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- CIRNE, Pedro. Will Eisner, o “Dom Quixote” das histórias em quadrinhos. In **UOL Entretenimento**. Disponível em <<http://entretenimento.uol.com.br/ultnot/2005/01/04/ult100u1587.jhtm>>. Acesso em: 05 mar. 2011.
- DRUNNA HOMEPAGE. **Drunna Picture**. Disponível em <[http://www.drunna.net/pop-images-an.htm?CAT\\_IMG=1&ID\\_IMAGES=43](http://www.drunna.net/pop-images-an.htm?CAT_IMG=1&ID_IMAGES=43)>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- FERREIRA, João Paulo Mesquita Hidalgo; FERNANDES, Luiz Estevam de Oliveira. **O “pai dos pobres”**: o mito Getúlio Vargas. 2004. Disponível em: <<http://www.ciadaescola.com.br/zoom/materia.asp?materia=235&pagina=7>>. Acesso em: 05 mar. 2011.
- GIBIOSFERA. **Gibi: você sabe qual a origem desta palavra?** 2010. Disponível em: <<http://www.gibiosfera.com.br/blog/2010/02/gibi-origem-palavra/>>. Acesso em: 05 mar. 2011.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.
- GOOGLE CHROME TEAM. **Google Chrome** - Words by the Google Chrome team, comics adaptation by Scott McCloud. Disponível em <<http://www.google.com/googlebooks/chrome/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- GRAND COMIC DATABASE. **Amazing Fantasy #15**. Disponível em <<http://www.comics.org/issue/17099/cover/4/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- \_\_\_\_\_. **Battle Stories #1**. Disponível em <<http://www.comics.org/issue/174940/cover/4/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- \_\_\_\_\_. **Crime SuspensStories #1**. Disponível em <<http://www.comics.org/issue/8477/cover/4/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- \_\_\_\_\_. **Detective Comics #27**. Disponível em <<http://www.comics.org/issue/442/cover/4/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- \_\_\_\_\_. **Dick Tracy and Dick Tracy, Jr. and How They Captured "Stooge" Viller**. Disponível em <<http://www.comics.org/series/54882/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- \_\_\_\_\_. **Flash Gordon #1**. Disponível em <<http://www.comics.org/issue/8490/cover/4/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011

- \_\_\_\_\_. **Illustrated Tarzan Book #1**. Disponível em <<http://www.comics.org/issue/400218/cover/4/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- \_\_\_\_\_. **Les Aventures de Tintin #3**. Disponível em <<http://www.comics.org/issue/35952/cover/4/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- \_\_\_\_\_. **Mad #1**. Disponível em <<http://www.comics.org/issue/93801/cover/4/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- \_\_\_\_\_. **Superman #1**. Disponível em <<http://www.comics.org/issue/470/cover/4/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- \_\_\_\_\_. **The Incredible Hulk #1**. Disponível em <<http://www.comics.org/issue/16935/cover/4/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- \_\_\_\_\_. **The Spirit #6/2/1940**. Disponível em <<http://www.comics.org/issue/271770/cover/4/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- \_\_\_\_\_. **V for Vendetta**. Disponível em <<http://www.comics.org/issue/48905/cover/4/>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- GUIA DOS QUADRINHOS. **As aventuras do anjo, n.º 14**, 2011. Disponível em <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao.aspx?cod\\_tit=as002100&esp=&cod\\_edc=50280](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao.aspx?cod_tit=as002100&esp=&cod_edc=50280)>. Acesso em: 20 ago. 2011.
- \_\_\_\_\_. **Capitão 7, n.º 6**, 2011. Disponível em <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao.aspx?cod\\_tit=ca213100&esp=&cod\\_edc=31984](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao.aspx?cod_tit=ca213100&esp=&cod_edc=31984)>. Acesso em: 20 ago. 2011.
- \_\_\_\_\_. **O vigilante rodoviário, n.º 9**, 2011. Disponível em <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao.aspx?cod\\_tit=vi213100&esp=&cod\\_edc=31684](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao.aspx?cod_tit=vi213100&esp=&cod_edc=31684)>. Acesso em: 20 ago. 2011.
- GUIA EBAL. **Ciência em Quadrinhos**. 2011. Disponível em <<http://guiaebal.com/cienciaquadrinhos.html>>. Acesso em: 20 ago. 2011.
- \_\_\_\_\_. **Grandes Figuras**. 2011. Disponível em <<http://guiaebal.com/grandesfigura.html>>. Acesso em: 20 ago. 2011.
- \_\_\_\_\_. **Série Sagrada**. 2011. Disponível em <<http://guiaebal.com/sagrada01.html>>. Acesso em: 20 ago. 2011.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- \_\_\_\_\_. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- HAGAR THE HORRIBLE. **Caracteres**. Disponível em <<http://www.hagardunor.net/characters.php>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- KATSUSHIKA HOKUSAI. **The Complete Works**. Disponível em <<http://www.katsushikahokusai.org/Hokusai-Manga.-Croquis-D%27Hokusai.html>>. Acessado em 20 de ago. de 2011
- MAGNO, Simone. **Evento marca os 50 anos da turma do Pererê**. 2010. Disponível em: <<http://colunas.cbn.globoradio.globo.com/platb/tempodeletras/2010/10/22/evento-marca-os-50-anos-da-turma-do-perere/>>. Acesso em: 05 mar. 2011.
- MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2004.
- MICHIGAN STATE UNIVERSITY LIBRARIES DIGITAL & MULTIMEDIA CENTER. **Les amours de Mr. Vieux Bois [electronic resource]**. Disponível em <<http://magic.lib.msu.edu/search~S39?/cNC1659+.T67+1839/cnc+1659+t67+1839/1%2C2%2C2%2CB/frameset&FF=cnc+1659+t67+1839+online&1%2C1%2C>>. Acessado em 20 de ago. de 2011

MINZESHEIMER, Bob. **9/11 gets a graphic retelling**. USA TODAY Updated 8/22/2006. Disponível em: <[http://www.usatoday.com/life/books/news/2006-08-21-9-11-report-book\\_x.htm](http://www.usatoday.com/life/books/news/2006-08-21-9-11-report-book_x.htm)>. Acessado em 20 de ago. de 2011

MIRANDA, André. Biblioteca Nacional sofre com furtos de importantes obras de seu acervo e compra de material superfaturado Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2011/05/28/biblioteca-nacional-sofre-com-furtos-de-importantes-obras-de-seu-acervo-compra-de-material-superfaturado-924556619.asp>>. Acesso em: 28 ago. De 2011

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: L & PM, 1987.

\_\_\_\_\_. **SHAZAM!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

O MUNDO DE CARLOS ZÉFIRO. **Instituto Nacional de Quadrinhos Eróticos**. 2011. Disponível em <<http://www.carloszefiro.com/capas3.php>>. Acesso em: 20 ago. 2011.

QUEIROZ, Andréa C. de B. **O Pasquim**: Embates Entre a Cultura Política Autoritária e a Contracultura. Revista Eletrônica Cadernos de História, vol. VI, ano 3, n.º 2, dezembro de 2008. Disponível em <<http://www.ichs.ufop.br/cadernosdehistoria>>. Acessado em: 2 de ago. de 2011.

RABELO; Giani. VIRTUOSO, Tatiane dos Santos. **Cartilha Getúlio Vargas para crianças**: produzindo efeitos sobre a infância. V Seminário Estadual Arte na Educação. Criciúma, set. 2008. Disponível em: <[http://www.gedest.unesc.net/seilacs/cartilhagetuliovargas\\_giani.pdf](http://www.gedest.unesc.net/seilacs/cartilhagetuliovargas_giani.pdf)>. Acesso em: 20 ago. 2011.

SAN FRANCISCO Academy of Comic Art Collection, The Ohio State University Library Research Cartoon. **The Yellow Kid**. Disponível em: <<http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1897/1897.htm>>. Acesso em: 05 mar. 2011.

SOUZA, Maurício de. **Crônica 234 – Bidu primeiro e único**. 2001. Disponível em: <<http://www.monica.com.br/mauricio/cronicas/cron234.htm>>. Acesso em: 05 mar. 2011.

SUNDAY PRESS BOOKS. **The Upside-Down World of Gustave Verbeek**. Disponível em <<http://www.sundaypressbooks.com/updownbook.php>>. Acessado em 20 de ago. de 2011

\_\_\_\_\_. **Winsor McCay's Little Nemo in Slumberland**. Disponível em <<http://www.sundaypressbooks.com/nemov2book.php>>. Acessado em 20 de ago. de 2011

THE HISTORY OF CRUMB. **Fritz the Cat**. Disponível em <<http://www.crumbproducts.com/history/history5.htm>>. Acessado em 20 de ago. de 2011

UNIVERSO HQ. **Heróis de verdade**. 2003. Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/western03.cfm>>. Acesso em: 05 mar. 2011.

ZIRALDO. **Pasquim – o novo herói**. Disponível em: <<http://ziraldo.blogtv.uol.com.br/2010/01/26/pasquim--o-novo-heroi>>. Acesso em: 28 ago. De 2011

WIRTHAUS MAX UND MORITZ. **1940 bis 2001**. Disponível em <[http://www.maxundmoritzberlin.de/historie\\_3.html](http://www.maxundmoritzberlin.de/historie_3.html)>. Acessado em 20 de ago. de 2011.