



Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus “José Santilli Sobrinho”

ANDRÉ MELFA PUGLIESE
CARLOS WILLIAM FERREIRA

**UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE A HQ DIGITAL E A
IMPRESSA A PARTIR DA EVOLUÇÃO HISTÓRICA DA ARTE EM
QUADRINHOS**

Assis
2011

ANDRÉ MELFA PUGLIESE
CARLOS WILLIAN

**UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE A HQ DIGITAL E A
IMPRESSA A PARTIR DA EVOLUÇÃO HISTÓRICA DA ARTE EM
QUADRINHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda do Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis - IMESA, como requisito à obtenção do Certificado de Conclusão.

Orientadora: Maria Lúcia de Maio Bignotto

Área de concentração: _____

Assis
2011

UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE A HQ DIGITAL E A
IMPRESSA A PARTIR DA EVOLUÇÃO HISTÓRICA DA ARTE EM
QUADRINHOS

ANDRÉ MELFA PUGLIESE
CARLOS WILLIAN FERREIRA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis, como
requisito do Curso de Graduação analisado pela
seguinte comissão examinadora.

Orientadora: _____

Analizador: _____

2011

DEDICATÓRIA

**Dedicamos este trabalho
aos nossos pais
Que sempre estiveram do nosso lado.**

André Melfa Pugliese
Carlos Willian Ferreira

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradecemos aos nossos pais, que sempre nos apoiaram, e mesmo na dificuldade continuaram a nos incentivar. Eles tudo fizeram para que nós concluíssemos a nossa graduação.

Agradecemos também a nossa orientadora Maria Lídia, por ter nos orientado neste trabalho e pela paciência. Obrigado!

André Melfa Pugliese
Carlos Willian Ferreira

RESUMO

Desde os tempos das cavernas, antes mesmo da criação da escrita o homem já utilizava desenhos como forma de comunicação. Com a palavra, ou antes dela a imagem acompanhou o homem todas as suas necessidades para se comunicar, para ensinar, para criticar os erros, para elevar e para destruir.

Este trabalho tem por objetivo analisar a criação da escrita e seus avanços. Mais especificamente pretende-se refletir o processo de adaptação das histórias em quadrinhos impressas, para as histórias em quadrinhos digitais.

Palavras-chave: história em quadrinhos, primitivismo, web digital.

ABSTRACT

Since the time of the cave before the creation of writing the man has used drawings as a means of communication. With the word or the image before it followed the man all your needs to communicate, to teach, to criticize the mistakes, to raise, and to destroy.

This paper aims to examine the creation of writing and their progress. More specifically this work aims to reflect the process of adapting comic books in print, for digital comics.

Keywords: comic books, digital web, primitivism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - <http://3.bp.blogspot.com/-H2nsF-es-S0/Tf50k5b36QI/AAAAAAAAARU/JsjRraggpuo/s1600/PINTURA%2BRUPESTRE.jpg>

Figura 2 - <http://icommercepage.files.wordpress.com/2010/09/cuneiforme2.jpg>

Figura 3 - http://2.bp.blogspot.com/_tt3T3PNhPQg/TI44ryYi-wl/AAAAAAAAAgg/Ek8NP3rKCzY/s1600/Aramaic.jpg

Figura 4 -

http://4.bp.blogspot.com/_Ywhdtv6aS8I/SoTPiGrlmtI/AAAAAAAAABfo/VWDU4bJ0ddM/s400/aramaic_alfabet+alfabeto+aramaico++falado+no+int.da+S%C3%ADria.gif

Figura 5 - http://2.bp.blogspot.com/_gOW-ekgW_dQ/SkfNoF4c2PI/AAAAAAAAACM/BZRPu6zgRqE/s400/griegos.jpg

Figura 6 -

http://2.bp.blogspot.com/_xECXZcTpzkh/SgZG9KRxAbl/AAAAAAAAAFg/7WR_nH6Y8S4/s400/alfabeto+grego.JPG

Figura 7 - http://3.bp.blogspot.com/-L9Hwe8QivZY/TkG_Ti1vP8I/AAAAAAAAAKn4/AxjQxXVYLV4/s1600/20_manuscritos-romanicos.jpg

Figura 8 - http://3.bp.blogspot.com/_vS-cPKdi_RM/TF9EoYb0T3I/AAAAAAAAAWc/hAKaMD-Sr6s/s1600/codex+lenigrado.jpg

Figura 9 - <http://www.futuropasado.com/images/haggadahbarna02.jpg>

Figura 10 - <http://1.bp.blogspot.com/-vpleeeGkq5Y/TdLUbSlwvpl/AAAAAAAAAD4c/7tH2kilyvPs/s1600/03+mar%25C3%25A7o.jpg>

Figura 11 - <http://www.semorelha.com.br/wp-content/uploads/2010/03/chiquinho.jpg>

Figura 12 -

<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/foto/0,,15366903,00.jpg>

Figura 13 - <http://www.mrmoe.com.br/mmhhome/images-blog/tio-patinhas-uncle-scrooge.jpg>

Figura 14 - <http://brasilverso.sites.uol.com.br/imagens/garra.jpg>

Figura 15 -

http://1.bp.blogspot.com/_v8p3bK9Nveo/TGxGhWA3usI/AAAAAAAAACMk/vOEaCuhffW4/s1600/meanwhile.jpg

Figura 16 -

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e8/Carl_barks.jpg/200px-Carl_barks.jpg

Figura 17 - <http://www.nndb.com/people/766/000112430/ub-iwerks.jpg>

Figura 18 - <http://www.turmadamonica.com.br/mauricio.jpg>

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. A ARTE E SUAS ORIGENS	13
1.1 INVENÇÃO DA ESCRITA.....	14
1.2 IDADE MÉDIA E OS MANUSCRITOS ILUMINADOS.....	18
2. HISTÓRIA EM QUADRINHOS E SUAS ORIGENS	23
2.1 COMO SURGIRAM AS HQS.....	24
2.2 IMPORTÂNCIA DA IMPRENSA.....	27
2.3 OS QUADRINHOS BRASILEIROS.....	29
3. IMPRESSO VS WEB	36
3.1 HQ IMPRESSA.....	37
3.2 QUADRINHOS NA REDE INTERNET.....	39
3.3 HQ VS HQ WEB.....	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS	46

INTRODUÇÃO

O homem primitivo não conhecia a escrita, ele usava a pintura para registrar o que via e provavelmente para comunicar-se, produzia desenhos nas paredes das cavernas que habitava tentando copiar aquilo que estava a seu redor.

Com o decorrer do tempo e o surgimento da “escrita“, ele passou também a se comunicar através de sinais, a usar a pintura e símbolos como forma de comunicação, inclusive para expressar suas práticas ritualísticas.

Por volta de 1920, surgem as primeiras tiras das histórias em quadrinhos, nos jornais americanos. Essas tiras eram produzidas de maneiras trabalhosas, manuais e rústicas.

Com passar dos anos e a exigência cada vez maior do público, viu-se a necessidade de criar meios que facilitassem e melhorassem essa a criação das histórias em quadrinhos.

Com a criação do computador gráfico na década de 1980 e de novas ferramentas, facilitaram e melhoraram o desenvolvimento das histórias em quadrinhos.

Neste estudo constrói-se a hipótese que o homem desde os tempos da caverna tem necessidade de expressar, e a evolução tecnológica, facilitou com que o homem criasse novas formas de expressão, sendo uma delas a comunicação através das história em quadrinhos.

O trabalho objetiva analisar a evolução e a criação das histórias em quadrinhos , da era rupestre até os quadrinhos digitais.

Enfim, mesmo existindo inúmeros métodos avançados de criação, não se pode deixar de lado os conceitos iniciais de criação e sua contribuição, que

embora primitiva e arcaica teve grande validação para a produção que se tem hoje.

A arte e suas origens



(Fonte : http://3.bp.blogspot.com/_6CGqmlf5glo/escrituracuneiforme.jpg)

"A verdadeira facilidade de escrever provém da arte e não do acaso."

Alexander Pope

1.1 Invenção da Escrita

Os primeiros traçados humanos encontrados na África tem mais de 200 mil anos de idade. Os antigos africanos e europeus deixaram suas pinturas em cavernas, entre as quais de Lascaux, no sul da França e Altamira na Espanha.

Segundo MEGGS e PURVIS (2009, p19), o tom negro nas paredes era feito a partir do carvão, e uma série de tons quentes, eram produzidos a partir de óxidos de ferro vermelhos e amarelos. Que misturados com gordura usada como base, desenhavam nas paredes das cavernas. De acordo com estes autores, esse não foi o começo da arte, mas a alvorada, das comunicações visuais, pois essas figuras eram feitas para fins utilitários e ritualísticos, isso conclui que desde sempre o homem teve a necessidade de comunicação e expressão.



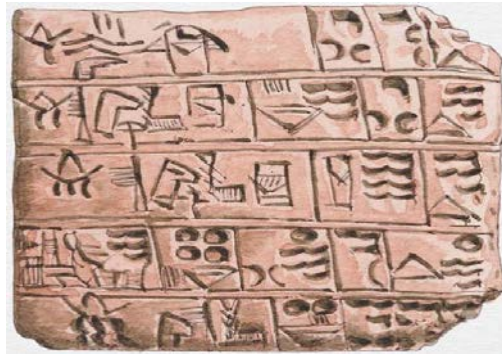
1 - Pintura Rupestre

Segundo ainda MEGGS e PURVIS, por volta de 4 mil a.C, no vale do Rio Tigre e Eufrates na Mesopotâmia, teve o início da escrita pelos sumérios.

Os mais antigos registros são as tabuletas de Uruk, feitas de argila, e as pictografias eram riscadas na superfície da tabuleta com estilete de madeira.

Esse sistema passou por uma evolução ao longo dos séculos. A substituição do estilete pontiagudo por um de ponta triangular, fez com que as pictografias evoluíssem para uma escrita chamada Cuneiforme. Segundo MEGGS e PURVIS (2009, p 21), foi chamada assim porque eram escritas

através de uma espécie de cunha, um estilete pontiagudo em forma triangular que era pressionado contra a argila.



2 - Escrita Cuneiforme

MEGGS e PURVIS, afirmam que durante séculos, foi muito pequeno o número de indivíduos que eram alfabetizados por esses sistemas de escrita. Quando se deu a invenção subseqüente do alfabeto, ou seja uma palavra derivada das duas primeiras letras do alfabeto grego, a qual era Alpha e beta, deu-se um grande passo para a comunicação humana. O alfabeto Semítico setentrional, sobre o qual são desconhecidos seus inventores, acredita-se que sejam os povos semíticos do noroeste da região mediterrânea ocidental (Antigos Canaanitas, hebreus e fenícios). A geografia e o comércio exerceram grande influência sobre as atividades da população. O desenvolvimento do alfabeto fenício pode ter sido obra da geografia, pois as cidades-estado fenícios se tornaram um eixo no mundo antigo e com fluência do comércio internacional. Os fenícios se tornaram marinheiros mercantes pioneiros, seus navios a vela, os mais rápidos e mais bem projetados do mundo antigo, conectavam a colônias de toda região mediterrânea, absorvendo influências e idéias de todas regiões do mediterrâneo. (MEGGS e PURVIS, 2009, p 36).

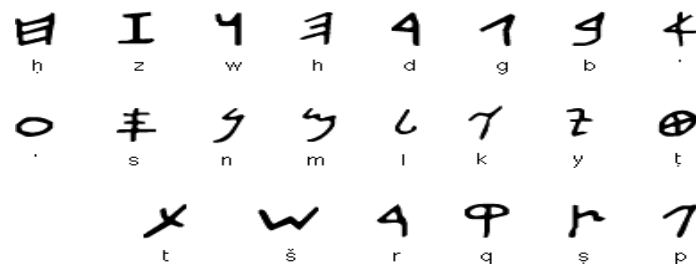


3 - Alfabeto Semítico Setentrional

Os primeiros alfabetos se ramificaram em múltiplas direções, abrangendo o alfabeto Fenício, que sofreu evolução adicional na Grécia e em Roma, bem como o alfabeto aramaico, que deu origem a escrita hebraica e árabe em outros territórios da região (MEGGS & PURVS, p 37).

O alfabeto aramaico foi usado por tribos de Aram, onde hoje atualmente se encontra a Síria, a qual é uma derivação da semítica setentrional. Possuía 22 letras para sons consonantais, e era escrito da direita para a esquerda. Ele é antecessor de centenas de grafias, e dois dos alfabetos mais usados hoje, os modernos hebraicos e árabe.

Os mais antigos datam 1000 aC, quando os israelitas voltaram à área do Mediterrâneo, após seu exílio descobriram que a escrita aramaica tinha substituído o antigo hebraico na região.



4 - Alfabeto Aramaico

A escrita Semítica setentrional, o alfabeto aramaico e seus descendentes, foram se espalhando para o oriente, formando um rico legendado de formas gráficas, o qual podemos citar o alfabeto grego e romano.

Os gregos tiveram base para muitas realizações, tais como a ciência, a filosofia e o governo democrático que se desenvolveram nesse antigo território.

Os gregos utilizaram o alfabeto fenício por volta de 1000 aC. O alfabeto grego tem um lugar muito importante na evolução da comunicação gráfica, eles assumiram o alfabeto fenício e semítico setentrional e evoluíram, mudando cinco consoantes para vogais.

A escrita grega conforme mostra os Persas de Timóteo:



5 - Persas de Timoteo

Esta escrita mostra uma ordem e um equilíbrio visual, tinha uma linha de referência numa repetição regular de forma e espaço. E com o tempo eles mudaram o sentido da escrita, no qual agora é feito da esquerda para a direita.

No Século II dC, os gregos mudaram o estilo da escrita, passando a ser um pouco mais arredondado e feito com menos traços, eram feitos em madeiras e materiais macios como tabuletas de cera e argila. (MEGGS e PURVIS, 2009, p41)

O civilização grega contribuiu muito com seu alfabeto, pois passou a influenciar grande parte do mundo, o que o tornou o avô dos sistemas de alfabeto usados hoje em todo o mundo.

O alfabeto latino, chegou a Grécia por meio dos romanos por intermédio dos antigos etruscos. O alfabeto latino possuía 21 letras : A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R(porque surgiu como variação do P), S,T,V e X. Durante a Idade Media foram adicionadas mais 3 letras o J, I e o U.

Α Β Γ Δ Ε Ζ
Η Θ Ι Κ Λ Μ
Ν Ξ Ο Π Ρ Σ
Τ Υ Φ Χ Ψ Ω

Alfabeto grego.

6 - Alfabeto Grego

Os Alfabetos continuam a ser um dos maiores feitos da humanidade. A escrita alfabética se tornou a argamassa que aglutina comunidades inteiras contra limitações impostas pela memória, pelo tempo e pelo lugar.

1.2 IDADE MÉDIA E OS MANUSCRITOS ILUMINADOS

Segundo MEGGS e PURVIS (2009,pg 63), os livros eram denominados manuscritos iluminados, pois se tratavam de verdadeiras obras de arte, eram muito bem trabalhados, costurados, no formato de uma espécie de caderno, enfeitados com ouro, prata, marfim e pedras preciosas. A produção dos manuscritos era bem trabalhosa e demorada, um livro bem volumoso podia exigir a pele de 300 ovelhas.

"A vibrante luminosidade de folha de ouro, quando refletia luz das páginas de livros escritos a mão, dava a sensação de uma página literalmente iluminada." (MEGGS e PURVIS, pg 63)

Esses livros eram produzidos nos *scriptorium* monástico ou escritório. O copist ou copista era responsável pela produção dos livros e Iluminator ou Iluminador era responsável pela arte do livro, pela execução de ornamentos e imagens.

Os manuscritos Românicos e Góticos, período que se estende de dC 1000 e dC 1150, viu uma renovação do fervor religioso. Grandes livros litúrgicos como Bíblias, Evangelhos e Salmos eram produzidos nos *scriptorium*. A medida que as idéias visuais iam e voltavam pelas rotas de peregrinação a restauração ilusionista eram melhoradas.

Esse período evolui para o Gótico. O estilo gótico designa uma fase da história da arte ocidental, identificável por características muito próprias de contexto social, político e religioso em conjugação com valores estéticos e filosóficos e que surge como resposta à austeridade do estilo românico.

Este movimento cultural e artístico desenvolveu-se durante a Idade Média, no contexto do Renascimento do Século XII e prolonga-se até ao advento do Renascimento Italiano em Florença, quando a inspiração clássica quebra a linguagem artística até então difundida (MEGGS e PURVIS,2009,p 78).



7 - Manuscritos em estilo Gótico.

Segundo MEGGS e PURVIS (2009, p 80), os Manuscritos Judaicos são relativamente raros,mas nos que ainda restam, nota-se uma grande evidência de erudição, ilustração meticulosa e beleza caligráfica.



8 - Manuscrito Judaico

Nos manuscritos Islâmicos, a decoração era mais modesta, adornavam suas marcas de vogais e traçavam rosetas para separar os versos, a passar dos séculos a ornamentação foi ficando mais elaborada com desenhos geométricos e arabescos, formas geométricas circuladas com desenhos. Nestes, não eram utilizadas ilustrações figurativas, porque a sociedade islâmica era adepta do aniconismo, que se trata da oposição religiosa a representação de criaturas vivas. Era uma crença de que apenas Deus podia criar vida e os mortais não podiam produzir figuras de seres vivos e os usarem como ídolos.



9 - Manuscrito Islâmico

Manuscritos Iluminados do Alto Período Medieval, por volta de 1300 a 1500 dC, como MEGGS e PURVIS trazem em seu livro, era utilizado uma

perspectiva, para dar sensação de profundidade, uma extraordinária técnica de pintura com talento excepcionais dos Limbourg (3 irmãos holandês que eram responsáveis pelo designer e projeto dos livros (2009,p 83).



10 - Manuscrito confeccionado pelos Irmãos Limbourg.

Ainda no período alto medieval, um novo meio de comunicação visual era criada, a impressão xilográfica na Europa.

A invenção do tipo móvel no ocidente somente aconteceria três décadas depois de 1416 . A produção de manuscritos iluminados continuou pelo século XV, mas este ofício milenar que datava da antiguidade, estava fadado a extinção em virtude do livro tipográfico.

A tipografia surgiu num contexto de transição entre o fim da Idade Média e o início da Renascença, no qual reinava um espírito de renovação religiosa e tecnológica. Os grandes empreendimentos foram favoráveis ao aparecimento do livro impresso, que também surgiu como uma necessidade comercial para atender a demanda existente, trazida pela efervescência intelectual da época.

Segundo Ribeiro (2003, p 43), inicialmente somente os monges copiavam os livros, solicitados principalmente pela nobreza, mas, devido à grande procura, quase todas as classes sociais passaram a trabalhar na reprodução dos textos. A alta exigência também elevou os preços e fez perder a qualidade e a beleza dos manuscritos, havendo urgência de uma técnica que substituísse o limitado processo de produção dos copistas.

A invenção dos tipos móveis metálicos foi uma importante evolução do século XV e, apesar dos chineses já empregarem a técnica de letras móveis desde 1041 e de caracteres móveis feitos de madeira já serem utilizados Ribeiro (2003, p 45), a produção dos primeiros tipos metálicos, em 1450, foi atribuída a Johannes Gutenberg, nascido entre 1394 e 1399, em Mainz, Alemanha.

É importante observar as vantagens do invento de Gutenberg, além de benefícios comerciais, como a maior venda de indulgências pela Igreja Católica através das facilidades de impressão, a tipografia permitiu que uma parcela maior da população tivesse acesso aos impressos, devido ao baixa custo na produção. Portanto, os tipos móveis fundidos, assim como o desenvolvimento de outros assuntos necessários para a impressão, como a prensa e a tinta, foram o que permitiu a criação da imprensa no Ocidente. Embora limitassem os exacerbados caprichos da estética manuscrita, os tipos de metal reduziam os erros das cópias caligrafadas e também eram mais resistentes que os frágeis tipos de madeira, sendo conservados após várias impressões. Sua utilização foi rapidamente difundida pelo mundo, tanto na Europa quanto nos outros continentes, conforme corroborou Niemeyer (2006, p 23), é impressionante a velocidade com que esse processo se deu, nos seus primeiros cinquenta anos, havia mais de mil impressores dispersos em duzentas cidades européias.

Histórias em quadrinhos e suas origens



(Fonte : <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/galerias/imagem/0095/0001174.jpg>)

CAPÍTULO 2

2.1 Como surgiram as HQS

Como vimos no capítulo anterior, desde as pinturas rupestres até a invenção da escrita o homem nos transmitiu sua forma de se comunicar através não só das pinturas, como também a escrita, a qual utilizamos até os dias de hoje.

Para começarmos a dissertar sobre histórias em quadrinhos é necessário que conheçamos as suas origens e seus precursores.

Em sua história mais recente, a banda desenhada, como era chamada antigamente, nada mais é do que uma forma de arte que conjugam textos e imagens com o objetivo de narrar histórias dos mais variados gêneros e estilos. São, em geral, publicadas no formato de revistas, livros ou em tiras publicadas em revistas e jornais. Também é conhecida por arte seqüencial.

Posteriormente esse recurso seqüencial, daria origem aos "balões", recurso gráfico que indica ao leitor qual das personagens em cena está falando (termo italiano "fumetti" - os balões lembram fumaça saindo da boca dos interlocutores).

Segundo IANNONE (1995, p 22), os quadrinhos tem início por volta do século XIX criado pelo escritor e desenhista alemão Wilhelm Busch, que é considerado o precursor das histórias em quadrinhos, pois cada desenho era ricamente ilustrado tornando o texto mais agradável ao público infantil.

As formas de publicação eram em tiras, como as ainda feitas pelos jornais ainda hoje, e em páginas dominicais coloridas.

Com sua crescente popularidade, as publicações em tiras, foram uma das molas propulsoras do crescimento dos impérios de mídia de William Randolph Hearst e Joseph Pulitzer. Distribuídas por agências (syndicates), essas tiras e páginas dominicais da década de 1920, conquistaram a imaginação de leitores do mundo inteiro e foram adaptados para o cinema, em seriados e filmes.

Na década de 1930, essas tiras começaram a ser colecionadas em revistas, ou seja, várias tiras em uma revista só, dando origem aos primeiros *comic books*.

O termo "gibi", foi usado para denominar essas revistas, tiveram grande sucesso, e logo o material disponível não era suficiente. Surgiram então os estúdios especializados na produção de histórias produzidas especificamente para a página de revistas. A liberdade de usar a página (livre das restrições da "tira") permitiu aos desenhistas um salto criativo.

Nos EUA, convencionou-se chamar *comics*, pois as primeiras historinhas eram de humor, cômicas; na França, eram publicadas em tiras - bandes - diariamente nos jornais e ficaram conhecidas por bandes-dessinéés; na Itália, ganharam o nome fumetti, balõezinhos ou fumacinhas, que indicam a fala das personagens; na Espanha, chamou-se de tebeo, nome de uma revista infantil TBO, que nada mais era como uma forma de denominar os quadrinhos na Espanha, da mesma forma que, no Brasil, chamou-se por muito tempo de gibi (também nome de uma revista). Tudo, no entanto, se refere a mesma coisa: uma forma narrativa por meio de imagens fixas, ou seja, uma história narrada em seqüência de pequenos quadros. Nesse sentido, o nome utilizado no Brasil seria o mais adequado: uma história em quadrinhos.

No Japão são chamados Mangás que, por sua história e ampla diversidade, merecem um verbete à parte. Os autores japoneses são destaque na década de 2000 como os maiores sucessos comerciais do meio no mundo todo. É nesta época que os mangás se popularizam definitivamente por conta de suas altas vendas na Europa, Estados Unidos e Brasil.

Já em 1938, com a publicação na revista *TIME*, começou o sucesso da primeira história do Superman, criado por Joe Shuster, surgiu o gênero dos super-heróis, que se tornaria o paradigma dos quadrinhos norte-americanos (IANONNE, p 21).

Em torno desses heróis mascarados, a partir da década de 1940, desenvolveu-se uma verdadeira indústria do entretenimento.

Segundo IANNONE (1995, p 23) na década de 1950, a popularidade e a variedade das revistas em quadrinhos norte-americanas era enorme (a maioria traduzida ao redor do mundo). Faziam muito sucesso, além dos super-heróis, revistas de guerra e terror. Considerados excessivamente violentos e uma influência perniciososa para a juventude, os quadrinhos passaram a sofrer fortes pressões governamentais.

As gerações que nos anos 50 e começo dos anos 60 eram crianças, tinham poucas opções de lazer.

Os quadrinhos, que tiveram seu auge na década de 40, já havia acabado, mas os golpes desferidos em 1954 acabaram sendo fatais. Vinte anos depois, os pontos de vista mais radicais foram revistos, graças a influência da elite intelectual européia, que sempre soube reverenciar os *comics* americanos como forma de arte. Em 1954, começariam os problemas dos *comics* em enfrentamentos com o Senado e o poder público, pressionados por influentes parcelas conservadoras da sociedade e por associações de psicoterapeutas e psiquiatras que viam os *comics* como elemento desagregador da infância e da juventude. Os *comics* iriam pegar até rebarbas das raivosas cruzadas anticomunistas contra pessoas dos meios de comunicação e das artes, suspeitas de atividades anti-americanas. Acuadas, as editoras decidiram estabelecer um sistema autocontrolador, chamado *Comics Code Authority*, impondo uma série de restrições e regulamentos, tolhendo a própria criatividade. O efeito do livro *Seduction Of The Innocent* de *Frederic Wertham*, publicado em 1954, que alertou os leitores sobre a tese das revistas em quadrinhos serem um forma ruim de literatura popular e um sério fator da delinquência juvenil. O livro causou um rebuliço entre os pais americanos e influenciou uma campanha para a censura desse tipo de publicações. Ao mesmo tempo, o Congresso americano lançou uma investigação tendo como foco a indústria de quadrinhos. Logo após a publicação de *Seduction of the Innocent*, o *Comics Code Authority* ou Código dos quadrinhos foi elaborado pelos próprios editores, que passaram a regular o conteúdo do setor e se auto censurarem.

As primeiras vítimas do *Comics Code* foram os quadrinhos de terror e crime, que praticamente desapareceram assim que o código foi legalizado e entrou em vigor. Houve um abrandamento imediato nas histórias de western e de amor; todos os traços que mesmo vagamente sugeriam desvio de comportamento, mesmo nas revistas de "cartoons" animados foram apagados. Até outubro de 54, quando o *Comics Code* passou a valer, havia cerca de 600 títulos de HQs em circulação, nada menos que 150 milhões de revistas eram impressas mensalmente, gerando um negócio de mais de 90 milhões de dólares sobre um produto que custava meros dez *cents* por unidade. Os danos

causados pela "histeria ultraconservadora americana" foram fatais. As revistas que não ostentassem na capa o "selo de qualidade" do *Comics Code* não eram distribuídas. O resultado disso foi o fechamento da *EC Comics*, a mais criativa editora deste período, e a debandada de artistas rumo à Publicidade e TV.

2.2 A IMPORTÂNCIA DA IMPRENSA

Em, 1929 o Jornal Paulista a Gazeta lançou a Gazeta Infantil, logo apelidada Gazetinha. No primeiro numero apresentou as aventuras do Gato Felix. Depois, vieram Nemo, que aqui se chamou Carlinhos, e o fantasma que posteriormente ganhou uma revista exclusiva e se tornou best-seller. A gazetinha circulou até 1950, abrindo espaço para muitos artistas brasileiro entre eles o cartunista Belmont, como seu herói Juca pato que sempre pagava o pato, se envolvendo em confusões. Outro personagem de sucesso que passou pelas paginas da gazetinha foi o garra cinzenta. O Garra Cinzenta foi um brilhante cientista que decidiu usar seus talentos para tornar-se o maior de todos os líderes criminosos, instaurando um reinado de terror. Seu primeiro passo foi eliminar todos aqueles que poderiam identificá-lo, iniciando uma série de assassinatos. Após todo um intenso esforço – infrutífero - da polícia em capturar o Garra Cinzenta, o vilão terminou por encontrar a morte pelas mãos de seu próprio capanga, o poderoso robô Flag. Muito antes da criação do primeiro super-herói brasileiro, foi criado o primeiro super-vilão digno do título.

O Garra Cinzenta contava com todos os elementos necessários para um grande antagonista: mente brilhante, planos malignos mirabolantes e até mesmo uma base secreta cheia de truques. Sua face é sinistra, o rosto de uma caveira. Não fica claro, no entanto, se essa é sua verdadeira face deformada, ou apenas uma máscara.



14 - Garra Cinzenta

Segundo IANNONE (1995, p 49) costuma-se se apontar o editor Adolfo Ainzem como principal incentivador dos quadrinhos em nosso país, através de concursos realizados por ele, grandes talentos nacionais foram descobertos.

Com os jornais investindo nos chamados "suplementos juvenis", com a idéia trazida da imprensa americana (que lançou as sessões de tiras dominicais) por Adolfo Aizen . Em 1939 foi lançada a revista O Gibi, nome que se tornaria sinônimo de revista em quadrinhos no Brasil.

Continuando com a tradição dos cartuns e charges, se destacaria o cartunista Belmonte, criador do Juca Pato. Em 1942 surgiu o Amigo da Onça, célebre personagem que aparecia na revista jornalística O Cruzeiro.

Os jornais tiveram papel muito importante para as HQs, afinal as primeiras publicações foram feitas nos jornais, e várias pessoas que atuavam no setor jornalístico, migraram para as historias em quadrinhos.

No principio todo seu desenvolvimento como meio de comunicação e produto de consumo de massa, deu-se paralelamente sobe influência da imprensa, onde as histórias eram efetivamente publicadas.

2.3 OS QUADRINHOS BRASILEIROS

No início, os desenhistas do Brasil apenas copiavam os originais nortes americanos em papel vegetal e encaixavam os textos traduzidos. Os primeiros personagens da revista Tico Tico, que foram copiados eram os personagens norte americanos Buster Brown e Tige Outcal. Traduzidos foram batizados como Chiquinho e Jagunço, fizeram muito sucesso durante os anos de 1905 e 1959.

" Acredita-se que a revista brasileira o Tico Tico tenha sido a primeira do mundo a apresentar historias em quadrinhos completas lançada em 1905,criado por Luís Bartolomeu de Souza e Silva, ela trazia comics, contos, textos informativos e curiosidades sobre assuntos destinados principalmente as crianças." IANNONE (1995)

Segundo IANNONE (1995, p 49) a história da revista Tico Tico da editora Omalho, inclui algumas curiosidades, teve seu cabeçalho criado pelo famoso ilustrador Ângelo Agostín e contava com leitos ilustres entre eles Rui Barbosa e Carlos Drummond de Andrade. Fizeram muito sucesso os personagens que foram criados pela revista Tico Tico, durante décadas, que teve seu fim em 1956.



11 - Chiquinho e jagunço

IANNONE (1995, p53) cita em seu livro o Fenômeno Disney, qual é impossível falar sobre historias em quadrinhos no Brasil, sem citar os quadrinhos Disney.

Apesar de todas as criticas dirigidas a Walt Disney (1901-1966) e a seus personagens, seu primeiro herói, o Mickey Mouse foi elaborado para o cinema (Desenho Animado) em 1928, surgindo nos *comics* somente em 1931.



14 - Walt Disney

Assim, o *Ub Iwerks*, foi um desenhador norte-americano que criou o personagem *Mortimer Mouse*, depois rebatizado pela senhora Disney como Mickey Mouse, e Carl Barks desenhou *Uncle Scrooge* ou "Tio Patinhas", inspirado no personagem do escritor inglês *Charles Dickens* (1812-1870),



15 - Ub Iwerks



15 - Carl Barks



12 e 13 - Os Personagens Mickey e Tio Patinhas

No Brasil, é impossível discutir histórias em quadrinhos em citar o nome de Maurício de Souza.

Mauricio de Sousa nasceu em 1935, na pequena cidade do estado de São Paulo, chamada Santa Isabel. Foi em outubro de 1935. Seu pai era o poeta e barbeiro Antônio Mauricio de Sousa. A mãe, Petronilha Araújo de Sousa, poetisa. Além de Mauricio, o casal teve mais três filhos: Mariza (já falecida), Maura e Marcio. Com poucos meses, Mauricio foi levado pela família para a vizinha cidade de Mogi das Cruzes, onde passou parte da infância. Outra parte foi vivida em São Paulo, onde seu pai trabalhou em estações de rádio.

Suas primeiras aulas foram no externato São Francisco, ao lado da Faculdade, no centro de São Paulo. Mas depois continuou estudos no primário e no ginásio, dividindo-se entre as duas cidades. Enquanto estudava, trabalhou em rádio, no interior, onde também ensaiou números de canto e dança. E, para ajudar no orçamento doméstico, desenhava cartazes e pôsteres. Mas seu sonho era se dedicar ao desenho profissionalmente.

Chegou a fazer ilustrações para os jornais de Mogi, mas queria desenvolver técnica e arte. Para isso, precisava procurar os grandes centros, onde editoras e jornais pudessem se interessar pelo seu trabalho. Pegou amostras do que já tinha feito e publicado e dirigiu-se para São Paulo em busca de emprego.

Soube que havia uma vaga de repórter policial no jornal Folha da Manhã, fez um teste para ocupar a vaga, passou.

Ficou 5 anos escrevendo reportagens policiais. Mas chegou um tempo em que tinha que decidir entre trabalhar para a polícia ou para a sua paixão, a arte.

Criou uma série de tiras em quadrinhos com um cãozinho e seu dono Bidu e Franjinha e ofereceu o material para os redatores da Folha. As historietas foram aceitas, o jornalismo perdeu um repórter policial e ganhou um desenhista. Essa passagem deu-se em 1959.

Nos anos seguintes, Mauricio criaria outras tiras de jornal Cebolinha, Piteco, Chico Bento, Penadinho e páginas tipo tablóide para publicação semanal - Horácio, Raposão, Astronauta - que invadiram dezenas de publicações durante 10 anos.

Para a distribuição desse material, Mauricio criou um serviço de redistribuição que atingiu mais de 200 jornais ao fim de uma década.

Foi em 1970, quando Mônica foi lançada já com tiragem de 200 mil exemplares. Foi seguida, dois anos depois, pela revista Cebolinha e nos anos seguintes pelas publicações do Chico Bento, Cascão, Magali, Pelezinho e outras.



16 - Mauricio de Souza e a Turma da Monica

Durante esses anos todos, Mauricio desenvolveu um sistema de trabalho em equipe que possibilitou, também, sua entrada no licenciamento de produtos.

Seus trabalhos começaram a ser conhecidos no exterior e em diversos países surgiram revistas com a Turma da Mônica. Mas chegou a década de 1980 e a invasão dos desenhos animados japoneses.

Mauricio ainda não tinha desenhos para televisão. E perdeu mercados. Resolveu enfrentar o desafio e abriu um estúdio de animação a *Black & White* com mais de 70 artistas realizando 8 longas-metragens. Estava se preparando para a volta aos mercados perdidos, mas não contava com as dificuldades políticas e econômicas do país. A inflação impedia projetos a longo prazo (como têm que ser as produções de filmes sofisticados como as animações), a bilheteria sem controle dos cinemas que fazia evaporar quase 100% da receita,

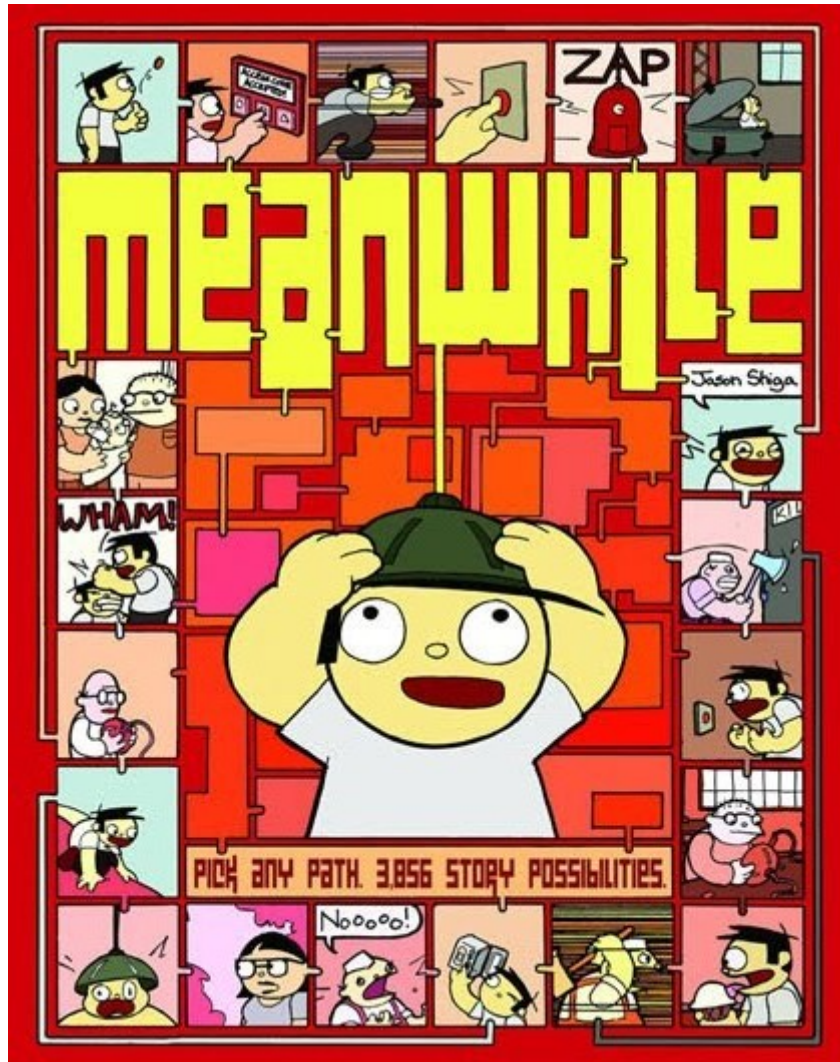
e o pior a lei de reserva de mercado da informática, que nos impedia o acesso à tecnologia de ponta necessária para a animação moderna.

Mauricio, então, parou com o desenho animado e concentrou-se somente nas histórias em quadrinhos e seu merchandising, até que a situação se normalizasse.

De acordo com IANONNE (1995, p 62), o estúdio da empresa, considerado o quarto maior do mundo, emprega uma equipe de cerca de 300 artistas. Mauricio conseguiu associar seus personagens a mais de 5 mil itens, abrangendo desde alimentos e brinquedos até produtos de beleza. Também foi o único artista brasileiro a receber em 1971, o primeiro *Yellow Kid*, que pode ser considerado como o oscar das histórias em quadrinhos.

Maurico de Souza se tornou uma exceção justamente porque criou a sua própria agência, ultrapassando os principais obstáculos enfrentados pelos quadrinistas brasileiros, ou seja a distribuição e a concorrência dos *Sindicats*

Impresso Vs Web



(Fonte : <http://www.ambrosia.com.br/wp-content/uploads/2010/02/meanwhile.jpg>)

3.1 HQ Impressa

A Arte Seqüencial sempre foi uma forma de comunicação desde tempos remotos como, por exemplo, as pinturas rupestres, os hieróglifos (Egito), Kanji (Japão) entre outros, que usavam símbolos em seqüência para transmitir uma mensagem. Em meados do século XIX começaram a surgir as primeiras Histórias em Quadrinhos (HQ) em tiras de jornais e foram evoluindo para revistas semanais, mensais, Graphic Novel. Atualmente podemos ver adaptações para o cinema como Batman, Homem de Ferro, Sin City, Homem Aranha, Superman, entre outros.

As histórias em quadrinhos tem mais de 100 anos de existência e, nesse período delimitou muito bem suas fronteiras como expressão artística impressa. Os personagens regulares, os quadros, os balões, as onomatopéias e as metáforas visuais são alguns dos elementos que viraram sinônimos de quadrinhos.

Mesmo sendo uma linguagem madura e tecnicamente desenvolvidas as HQs sofrem constantemente influencia de outras mídias. No princípio todo seu desenvolvimento como meio de comunicação e produto de consumo de massa, deu-se paralelamente sobe influencia da imprensa, onde as historias eram efetivamente publicadas.

Ao longo do século XX, o cinema, o desenho animado e a televisão mantiveram significativa relação de interface com os quadrinhos amadurecendo mutuamente suas linguagens.

As historias em quadrinhos constituem um gênero discursivo secundária que, aparecem em circunstancia de comunicação cultural. Na forma escrita muitas vezes em função do enredo desenvolvido, englobam os gêneros discursivos primários correspondentes a circunstância de comunicação verbal espontânea. outra característica é o fato de que, segundo MENDO (2008), os gêneros produzidos na interface oral escrita são necessariamente secundário, como é o caso das HQs.

De acordo com MENDO (2008, p 31), os quadrinhos têm como objetivo principal a narração de fatos procurando reproduzir uma conversação natural,

na qual os personagens interagem face a face, expressando-se por palavras e expressões faciais e corporais.

Se os quadrinhos, procuram reproduzir uma conversação natural através da palavra escrita, torna-se necessário o estudo das duas modalidades, oral e escrito, que constituem o mesmo sistema lingüístico .

O texto escrito possui uma importante característica : o planejamento temático . paralelo ao planejamento temático, ocorre o planejamento lingüístico, ou seja, a formulação verbal também é planejada.

A concepção da HQs e de base escrita, pois a narração é baseada em roteiros escritos como no cinema, apesar da tentativa de reproduzir a fala geralmente informal, através de interjeições, reduções vocabulares, onomatopéias, gírias além de expressarem os gestos e expressões dos personagens através do desenho. O texto das HQs é previamente preparado, com características da conversação. nele não se percebem as repetições e redundância própria da oralidade , uma vez que há uma elaboração previa, assim como acontece num texto literário.

como os quadrinhos também utilizam a linguagem não verbal, que é fundamental na transmissão de sua mensagem , não se pode deixar de citar a importância dos elementos específicos de um quadrinho como o requadro, o balão, e as legendas que auxiliam os recursos lingüísticos (discurso direto, onomatopéia, expressões populares), não verbais (gestos e expressões faciais) e para- lingüísticos (prolongamento e intensificação de sons) na compreensão da narrativa.

Apenas com o surgimento do computador nos processos de desenvolvimento e produção para mídia impressa, no final do século XX, é que mudanças significativas ocorreram no fazer dos criadores de quadrinhos. Pinceis foram muitas vezes substituídos por mouses ou canetas digitais, as cores dos pigmentos pela luz dos monitores de luz e a finalização dos trabalhos de forma digital passou a ser uma exigência do mercado. Quando a internet consolidou-se como o meio de comunicação de massa na última década do século passado interligando o planeta e tornando mais real o conceito de aldeia global, novas possibilidades surgiram e influenciaram o modo de pensar a linguagem, a técnica e o negócio dos quadrinhos, as portas abriram-se a novas experiências.

3.2 Quadrinhos na Rede Internet

A HQ, com o avanço tecnológico, além de ser vinculada na mídia impressa também foi explorada digitalmente começando por histórias totalmente desenhadas no computador, uma das primeiras HQ eletrônicas Batman – Digital Justice de Pepe Moreno, artista pioneiro nos anos 90 em HQ digital.

De acordo com MENDO (2008, p 58), graças aos avanços tecnológicos do final da década de 1980, novas possibilidades criativas puderam ser colocadas em pratica ,o modo de produzir quadrinhos tomou outro rumos quando os microcomputadores tornaram-se economicamente viáveis. A evolução tecnológica dos equipamentos deu-se de forma veloz, em pouco tempo o mercado gráfico já podia também tirar proveito disto. Computadores potentes e softwares para desenho, editoração e tratamento de imagens viraram novas ferramentas para os criadores de quadrinhos. Parte do processo de criação migrou para sistemas digitas, mais o suporte continuou sendo o papel.

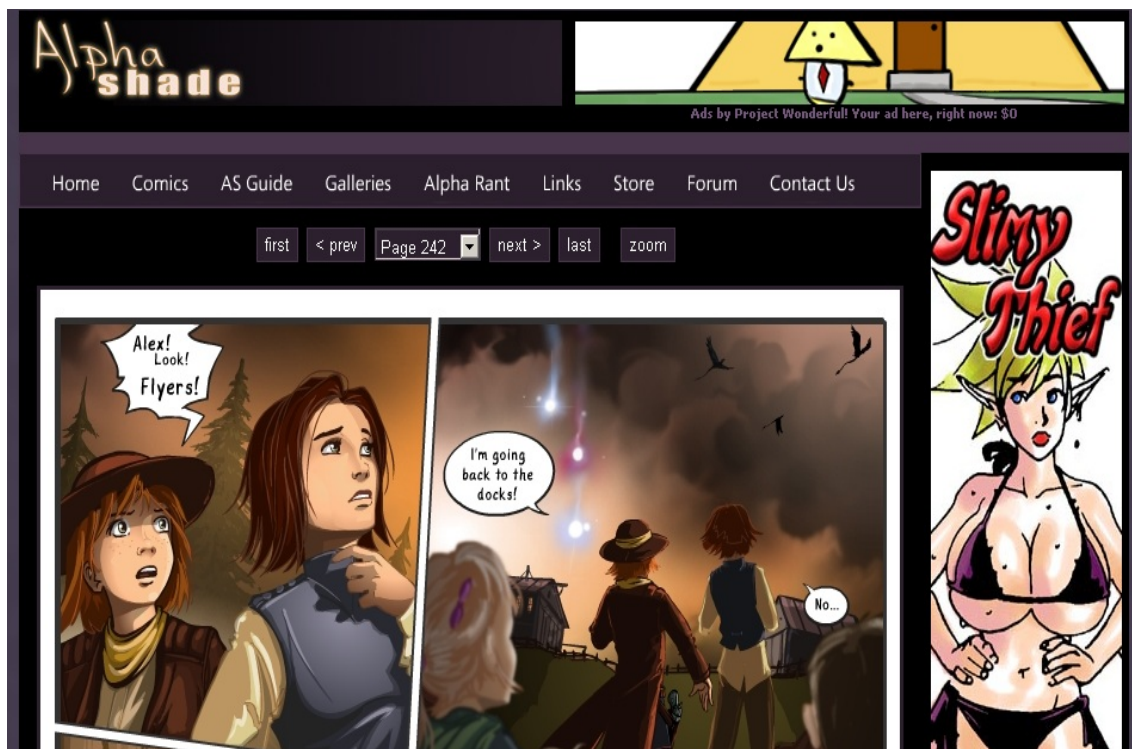
Se até o momento os exemplos de *comics* através dos computadores são de qualidade estético informacional duvidosa, isso se deve antes de mais nada a dureza e ao achatamento de imagens geradas, resultado da pouca sensibilidade no uso do programa pensado para a maquina. Nada impede que o computador não pode ter um toque mais humanizado nos efeitos estético por ele projetados.

A diagramação deixou de ser feita diretamente no papel, as ilustrações produzidas por desenhistas e arte-finalistas passaram a ser digitalizadas e as cores por meios de programa específicos, que substituíram tintas e pinceis, tornaram-se em inúmeros, digitais. Todas as letras que compunham o texto também deixaram de ser desenhadas a mão, empresas especializaram-se em suprir a necessidade crescente por soluções digitais. Em 1992, por exemplo é criada a *Comic Craft*, pioneira, sendo a maior empresa America em serviços de letramento por computador, apesar de toda evolução tecnológica o suporte continuou sendo o papel. Para o leitor final, todo o processo industrial era transparente e pouco se percebia por quais meios haviam sido criadas as historias impressas em papel.

Segundo MENDO (2008, p 70) , o que difere as HQS Impressas das HQs digitais, são que as HQs digitais, tem a adição de funcionalidades próprias da navegação da Internet. A simulação de botões e itens de menu possui a função muitas vezes , de servir de metáfora a interação que o leitor teria de uma historia impressa.

Os botões de navegação do site tem a função substituir o ato de folhar a revista, o botão *zoom* simula a aproximação e o afastamento da folha de papel dos olhos, o menu de navegação rápida possibilita o deslocamento por paginas não adjacentes.

Outra maneira de apresentar quadrinhos na web são historias com narrativas não lineares, ou seja, são historias que podem ter desfechos diferentes. Muito semelhante aos games de *Role-playing game*, já que as decisões do usuário ditam o destino do personagem. A HQ digital não conta com recurso de inteligência artificial, mas apenas com navegação por uma estrutura não linear que pode ser experimentada pelo internauta de diferentes formas..



Site Alpha Shade - Menu de Navegação

First - Next - Zoom

Os quadrinhos digitais tomam proveito do que é oferecido pela web de forma mais criativa. Os recursos são utilizados de modo a não descaracterizar a essência dos quadrinhos impressos. Assim os balões, as onomatopéias e a disposição dos quadros adaptados a proporção da tela permanecem, mas agora com interação mais complexa com o leitor. Esses quadrinhos geralmente apresentam recursos de multimídia, mas normalmente não substituem as falas dos balões, estando diretamente relacionados as onomatopéias. Animações aparecem em pequenos detalhes nos quadros, transição de páginas e itens de navegação, em alguns casos o desenrolar da ação em cada quadro depende da intervenção do navegador, um personagem só responde ao questionamento de outro, por exemplo, quando o leitor move o cursor sobre ele. Com essa interação, a narrativa fica bastante alterada se comparada a forma impressa, o ritmo passa a ser manipulado pelo navegador.

O cyber espaço é o espaço das comunicações por redes computacionais onde o principal fenômeno é hoje a internet. A Web, área de comunicação multimídia da rede mundial de computadores é o meio que proporciona as maiores possibilidades de interação entre indivíduos conectados ao sistema. Uma das principais características da internet é definida como virtualização do espaço. É nesse âmbito que o território físico e as distâncias ficam relativizadas e a informação pode ser acessada potencialmente e a todo tempo por qualquer indivíduo da rede. Os usuários apesar de dependentes de recursos físicos não pertencem tecnicamente a lugar e espaço definidos.

A disponibilização dos quadrinhos digitais foi mais fácil, graças a internet, que o navegador tem acesso sem precisar sair de dentro da sua casa e sem gastar. A internet, hoje em dia é um dos meios de comunicação em massa mais eficaz e prática.

3.3 HQ Vs HQ Web

Quanto mais a HQ evolui no meio eletrônico acrescentando novas formas de linguagem, mesmo que não necessariamente inovadores mas com variações do que se observa em outros linguagens (games, atenção e a própria internet). Mas caminhamos na direção de um grande distanciamento entre a HQ no

papel e a HQ digital. Os quadrinhos eletrônicos que se confundem com as páginas impressa com sua semelhança gráfica e narrativa manter interface próxima com os quadrinhos tradicionais. Quando vamos além as histórias na rede ricas em recursos extras de linguagem - aproximam-se cada vez mais de linguagens muitas vezes lúdico - interativas. (como os jogos eletrônicos) e com movimentos como nos desenhos animados.

De acordo com MENDO (2008, p 88), é nesse momento que despertamos para o encontro de dois meios, constituiu um momento de verdade e revelação o qual nasceu a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre forma que nos despertam o perfeccionismo.

A HQ eletrônica desperta a percepção de que a linguagem sofreu adaptações suficientes para ser notada como nova.

Neste momento, os quadrinhos na rede de computadores carregam muita semelhança com outras linguagens próximas e similares a ela. A nova HQ se forma cada vez mais distante do mundo dos impressos, apropriada de elementos presentes no vídeo games, desenhos animados e dos recursos interativos da própria internet. O intuito é de ir além de salientar uma provável semelhança entre os quadrinhos e as linguagens citadas.

A proximidade entre elas já existe a muito tempo , e os recursos eletrônicos oferecidos pela internet a todas as linguagens só vieram a fornecer meios para que os quadrinhos. Efetivamente incorporassem elementos dos jogos eletrônicos e das animações.

A medida que a experiência do novo com relação a internet deveria ser calculada por meio de incorporação de elementos originais a linguagem dos quadrinhos e na conseqüente alteração da forma de percepção do leitor. Nota-se que as HQs na rede de internet não perderam elementos característicos básicos e nem ganharam novas características que mudassem sua estrutura, porque ainda continuam a se parecer como as HQs impressas. No outro extremo, quanto mais recursos são adicionados a linguagem, mais as HQs se afastam de suas definições fundamentais e aproxima-se de outras formas já consolidadas com os desenhos animados e os games, portanto parece adequado continuarmos a nos referirmos a HQ na internet pelos termos que utilizamos nesse trabalho.

A HQ na internet criou um usuário mais participativo com a possibilidade de interação com a história, seus personagens e autores, mas que fundamentalmente formou-se seu repertório imagético, por meio da leitura de material impresso. Como a relação entre as HQS nos dois meios até o momento é indissolúvel, não esperamos que esteja surgindo um novo leitor de quadrinhos, mas um usuário que assimilou a tecnologia para ter acesso ao conteúdo derivado do meio em que ele já conhecia.

Os quadrinhos no papel também não parecem correr o risco a curto prazo, de serem substituídos pela leitura online. Os atuais visualizadores de conteúdo representados hoje pelos monitores de vídeo dos computadores, ainda não demonstraram superar o conforto e a portabilidade proporcionada pela leitura em papel. Os quadrinhos não dão sinais até o presente momento de perder seu lugar como linguagem ou vir a ser preferidos pelos leitores por suas versões eletrônicas. Se isso vier a acontecer provavelmente estará relacionado a questões mercadológicas e econômicas, já a HQ eletrônica especialmente a distribuída por meio de redes de computadores, com a evolução da tecnologia e o aprimoramento da técnica dos autores, poderá servir de trampolim aos artistas que almejem fazer parte da vanguarda da criação digital, utilizando a mídia como algo realmente novo e com infinitas possibilidades infinitas.



HQ IMPRESSA



HQ DIGITAL

Observando as imagens mostradas acima nota-se o aperfeiçoamento gráfico entre a HQ Impressa e HQ Computadorizada. A HQ computadorizada tem um toque mais real do que a HQ impressa, pois sua criação passa por ferramentas de grande tecnologia digital, dão mais vivacidade ao desenho, enquanto a HQ impressa tem seu toque artístico feito manualmente.

Considerações finais

Ainda estamos vivendo um momento de grandes transformações provocadas pelo surgimento da tecnologia digital e, nesse contexto as HQs na internet apresentam aspectos tão inovadores que chegamos a duvidar se ainda podemos denominá-las dessa forma.

Esse novo contexto aponta a existência de vários tipos de HQs na internet, desde a simples transposição do material impresso exibido online, passando por outras HQs, que utilizam recursos básicos de multimídia, até o surgimento de produtos que, explorando as possibilidades do novo meio, se confundem com as animações e os games existentes na internet que também exploram as mesmas possibilidades.

Apontam também para um internauta que, por meio de novos hábitos, adquiridos, na navegação da internet, vai buscar também, a interação nas HQs online, além de fazer parte das comunidades de leitores internacionais que discutem personagens.

Conclui-se que a visão de que a HQ Impressa não vão desaparecer tão cedo e mostra uma vivencia dessas duas formas de HQs, num dialogo em que uma se aproveita da outra, para a continuidade de uma e para a consolidação da outra, porém com vestígios de uma na outra.

Referências Bibliográficas

IANNONE, Leila Rentroia. **O Mundos das Historias em quadrinhos**: 1995, São Paulo, Editora Moderna.

MEGGS e PURVIS, Phillip e Aston. **História do Design Gráfico** : Cosac Nayf, 2009.

MENDO, Anselmo Gimenez. **Histórias em Quadrinhos** : Impresso Vs Web. São Paulo,2008.

NIEMEYER, Lucy. **Tipografia: uma apresentação**. 4 ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2006.

RIBEIRO, Milton. **Planejamento Visual Gráfico**. 8 ed. Brasília: Linha Gráfica Editora, 2003.