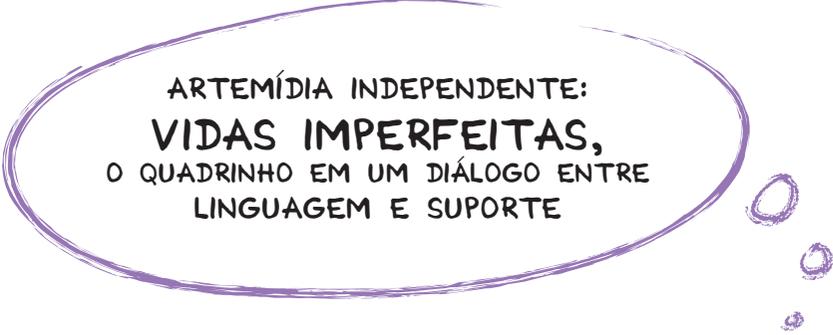


UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
INSTITUTO DE ARTES
ARTES VISUAIS



ARTEMÍDIA INDEPENDENTE:
VIDAS IMPERFEITAS,
O QUADRINHO EM UM DIÁLOGO ENTRE
LINGUAGEM E SUPORTE

Mariana Cagnin

São Paulo
Novembro de 2012

MARIANA CAGNIN

Artemídia Independente:
VIDAS IMPERFEITAS, o quadrinho em um diálogo entre linguagem e suporte

Monografia produzida como requisito parcial para conclusão do curso de Artes Visuais (Habilitação em Bacharelado) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.

ORIENTADOR: Pelópidas Cypriano

São Paulo
Novembro de 2012

MARIANA CAGNIN

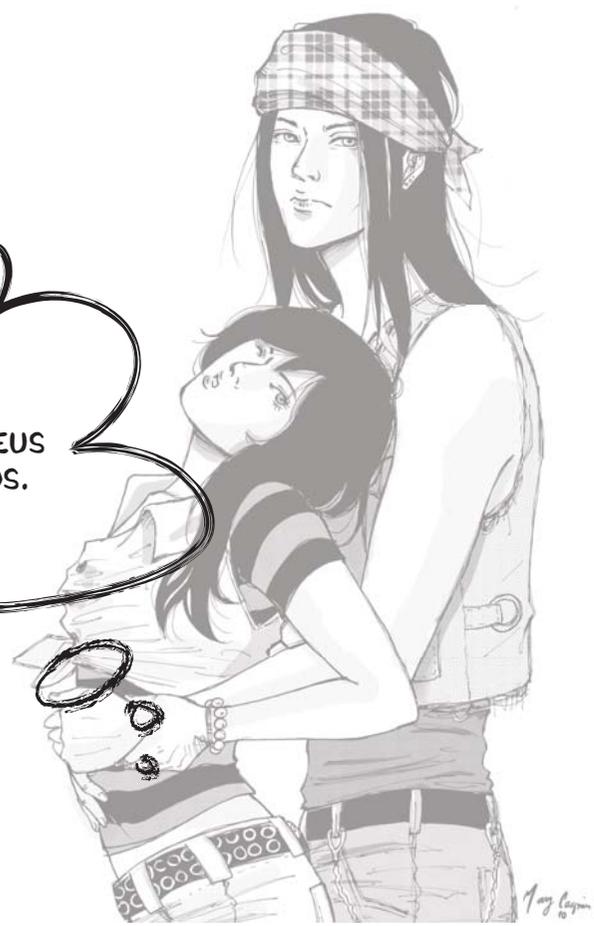
Artemídia Independente:
VIDAS IMPERFEITAS, o quadrinho em um diálogo entre linguagem e suporte

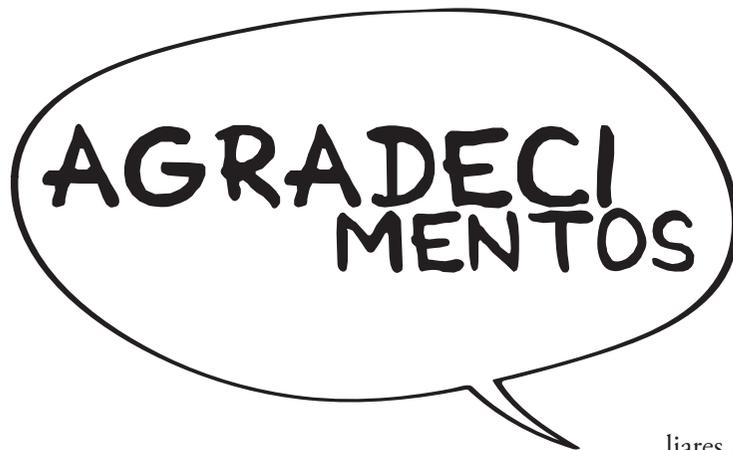
Grau: _____

BANCA EXAMINADORA:

São Paulo
Novembro de 2012

DEDICO ESTA OBRA AOS MEUS
LEITORES, NOVOS E ANTIGOS.
SEM VOCÊS NÃO HAVERIA
INSPIRAÇÃO.



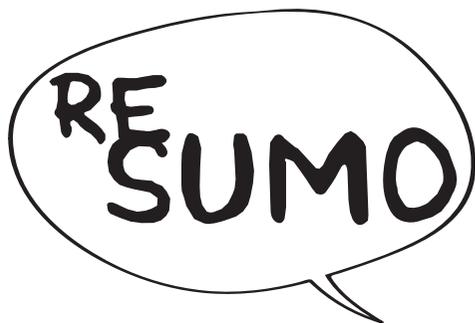


AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer aos meus pais, familiares e amigos, pelo incentivo, e por acreditarem no meu trabalho.

Ao Doug, por aguentar minhas crises, pelos bons conselhos, e principalmente, por me aproximar ainda mais do mundo dos quadrinhos.

Aos professores, por permitirem que tivéssemos outras visões do mundo em que vivemos.



RESUMO

O termo “artemídia independente” expressa um processo artístico-científico realizado na interface Arte-Comunicação-Ciência apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso em Artes Visuais na modalidade Bacharelado.

A primeira parte reúne, na abordagem da pesquisa artístico-científica, um panorama da produção de histórias em quadrinhos independentes, principal-

mente no Brasil, bem como algumas das manifestações que derivaram dela. A identificação é feita a partir de levantamento bibliográfico e iconográfico, tanto de impressos quanto de material virtual.

A segunda parte aborda a produção de uma história em quadrinhos de minha autoria – Vidas Imperfeitas - , publicada de forma independente. O presente trabalho está inserido na linha de pesquisa “Processos e Procedimentos Artísticos” do Departamento de Artes Plásticas do Instituto de Artes da UNESP e descreve: Processo criativo, produção, divulgação e influências.

A terceira e última parte reúne os trabalhos

realizados por mim durante os quatro anos de curso, cujo tema possuía alguma relação com as histórias em quadrinhos. São experimentações em diversos suportes, utilizando uma ou outra característica intrínseca às mesmas.

A monografia inclui como apêndice uma cópia de cada edição do fanzine Vidas Imperfeitas.

A metodologia utilizada foi a Cibernética Pedagógica Freinetiana, desenvolvida no Grupo de Pesquisa “Artemídia e Videoclip”, do qual é líder o orientador deste Trabalho de Conclusão de Curso. O resultado e a discussão da pesquisa artístico-científica foram relatados em monografia com as seguintes

versões: Versão em pdf para divulgação em repositório virtual na Biblioteca do Instituto de Artes. Versão capa dura para acervo físico na Biblioteca do Instituto de Artes. Versão de trabalho para a banca examinadora. Versão em template apropriado para submissão a Congresso Científico Internacional na área de Artes.

Palavras-chave: História em quadrinhos, publicação independente, fanzine.

The term “independent media art” expresses an artistic-scientific process performed in the Art-Science Communication interface presented as Final Paper in Visual Arts baccalaureate modality.

The first part consists in gather, in artistic-scientific research, an overview of the production of independent comics, mainly in Brazil, as well as some of the manifestations that were derived from it. The identification is made from bibliographical and iconographical survey, both printed and virtual materials.

The second part discusses the production of a comic of my own - Imperfect Lives - published independently. This work is inserted in the line of research



“Artistic Processes and Procedures” of the Department of Fine Arts of the Art Institute of UNESP and describes: Creative process, production, dissemination and influences.

The third and final section brings together the work done by me during the four-year course, whose theme has some relation with comics. Experiments are in various media, using one or another characteristic

intrinsic to them.

The monography includes as an appendix a copy of each issue of the fanzine Imperfect Lives.

The methodology used was Freinetiana Educational Cybernetics, developed in the research group “Art media and Videoclip”, whose leading advisor is the one from this Final Paper. The result and discussion of the artistic research and scientific monography were reported in the following versions: PDF File repository for dissemination in the virtual library of the Institute of Arts. Hardcover version for physical collection in the Library of the Institute of Arts. Paper version for the committee. Template version appropriate for submis-

sion to International Scientific Congress in the area of Arts.

Keywords: Comic book, independent publishing, fanzine.



LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Acervo pessoal de fanzines.

Figura 2. Capa do fanzine “Spy Project”, de autoria de Kari Esteves.

Figura 3. Página do fanzine “Seraph”, de autoria do grupo Pink Drink.

Figura 4. Página do fanzine “Rafe”, de autoria de Thiago Spyked.

Figura 5. Página do fanzine “Nanquim Descartável”, com roteiro por Daniel Esteves e arte por Mário Cau.

Figura 6. Print Screen retirado do fanzine Sigma Pi, de autoria de Yumi Moony, em sua versão para leitura online, na plataforma ISSU. Disponível em: < <http://sigmapi-project.blogspot.com.br/>> Acesso em: 2 out. 2012.

Figura 7. Print Screen retirado da webcomic Nawlz. Disponível em: < <http://www.nawlz.com/season1/>> Acesso em: 2 out. 2012.

Figura 8. Estudos da personagem Juno.

Figura 9. Estudo de corpo inteiro da personagem Juno.

Figura 10. Estudos do personagem Daniel.

Figura 11. Estudo do personagem Jay.

Figura 12. Estudo do personagem Diego.

Figura 13. Estudo da personagem Suzana.

Figura 14. Estudo dos personagens Daniel e Juno.

Figura 15. Etapas da produção das páginas.

Figura 16. Capas das edições do fanzine, respectivamente.

Figura 17. Foto tirada durante o Fanzine EXPO, em julho de 2009.

Figura 18. Foto dos participantes do Fanzine EXPO.

Figura 19. Print Screen do blog do fanzine. Disponível em: < <http://fanzinevidasimperfeitas.blogspot.com.br/>> Acesso em 2 out. 2012.

Figura 20. Print Screen da página da Amilova. Disponível

em: < <http://www.amilova.com/pt/>> Acesso em 2 out. 2012.

Figura 21. Capa da reedição de Sakura Card Captors, lançada em junho de 2012.

Figura 22. Página de Vidas Imperfeitas que ilustra algumas das características citadas no texto, como os quadrinhos sem palavras e valorização da expressão dos personagens.

Figura 23. Página de Vidas Imperfeitas mostrando a banda Mad House.

Figura 24. Placas de cerâmica.

Figura 25. Experimentos com engobe colorido e carbonato de cobre.

Figura 26. Foto tirada durante a exposição LOTE, em 2011.

Figura 27. Imagem ilustrativa do projeto de Transfer.

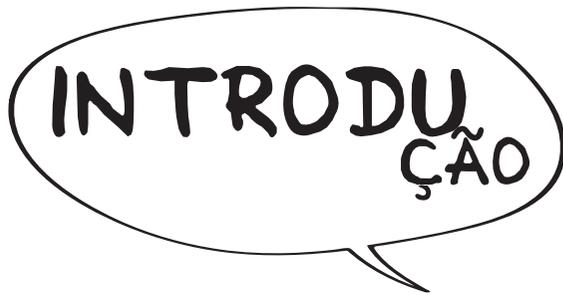
Figura 28. Imagem ilustrativa do segundo projeto de Transfer.

Figura 29. Imagem ilustrativa do projeto de Serigrafia.



SUMÁRIO

Introdução.....	13	2.2 - Produção e Impressão.....	45
Capítulo I - O quadrinho como Linguagem		2.3 - Divulgação.....	49
1.1 - Panorama dos Quadrinhos Independentes.....	17	2.4 - Influências.....	55
1.2 - O fanzine impresso.....	23	Capítulo III - O quadrinho como suporte.....	61
1.3 - A importância da rede internet.....	29	Considerações finais.....	68
Capítulo II - Vidas Imperfeitas		Referências Bibliográficas.....	69
2.1 - Processo Criativo.....	35	Bibliografia.....	79



INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos ‘modernas’ são uma linguagem relativamente nova, quando comparamos com a Literatura ou a Pintura, por exemplo, que acompanham o homem desde os tempos mais remotos. Para alguns autores, porém, as histórias em quadrinhos existem há tanto tempo quanto estas duas linguagens, e está ligada a necessidade do homem de se comunicar. As raízes das HQs nos levam às pinturas rupestres, feitas pelos homens pré-históricos, que serviam para

narrar eventos cotidianos, como as caçadas.

Segundo Scott McCloud (2005, p.17), os quadrinhos modernos surgiram em meados do século XIX, com Rodolphe Topffer, que realizou as primeiras combinações de palavras e figuras de forma independente para criar suas histórias. Esta combinação começou a se popularizar. Foram, então, introduzidos os balões de fala e onomatopéias, as características mais marcantes das HQs. Já o “Yellow Kid”, de Richard F. Outcault, foi o primeiro personagem fixo publicado em periódico de grande circulação. Foi após a invenção da imprensa que as HQs ganharam espaço e foram disseminadas (MENDO, 2008).

As definições de Histórias em Quadrinhos por teóricos é variante. Para Eisner (2010), quadrinhos são “arte sequencial”. McCloud limita esta definição, chegando a “imagens pictóricas e outras justapostas em sequencia deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (2005, p. 6-9).

Por Linguagem dos quadrinhos entendo todo o conjunto de características que a definem. Segundo Paulo Ramos “Quadrinhos são quadrinhos. E como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar elementos narrativos” (2010, p. 17). Entre estas características, as mais

evidentes são o uso dos balões de fala, enquadramentos, onomatopéias e linhas de movimento.

Apesar do trabalho árduo de pesquisadores em dissecar as origens e características das HQ's, esta pesquisa se foca nas minhas experiências como pesquisadora e produtora de quadrinhos, dentro de um universo de novas possibilidades. Neste contexto, indico as novas formas de publicação e divulgação, facilitadas pelo advento da internet.

A rede internet também foi minha principal fonte de pesquisa, uma vez que dentro dela foi possível encontrar informações mais atualizadas sobre meu objeto, além de permitir acesso a outras experiências

semelhantes à minha, as quais dificilmente seriam encontradas em outros tipos de veiculação. A rede não só facilita o acesso a estas informações, como caracteriza o processo destas novas experiências no gênero.

Da minha pesquisa também derivaram as experimentações em outros suportes que não o papel. A partir das aulas ministradas neste curso, transportei qualidades inerentes às histórias em quadrinhos, mesmo que não em sua totalidade, para outros meios como a cerâmica, a gravura e a serigrafia.

Resumidamente, esta pesquisa é uma compilação das minhas experiências durante o curso, as quais, de alguma forma, sempre estiveram atreladas à

temática dos quadrinhos e buscavam uma discussão aberta sobre o mesmo. Não tenho pretensão de mudar paradigmas nem de contestar outros autores, apenas a de relatar a minha busca de uma relação entre artes e quadrinhos, entre linguagem e suporte; e de, conhecendo a teoria, poder subverter os quadrinhos como os conhecemos, oferecendo uma nova visão.



CAPÍTULO

Quodhinho como Linguagem

diz que estou vivo...

PANORAMA DOS
**QUADRINHOS
INDEPENDENTES**

1.1

Os quadrinhos independentes, ou os “fanzines” como são comumente conhecidos, são a forma que os artistas iniciantes ou entusiastas dos quadrinhos encontram para publicar e divulgar seu trabalho. A palavra “fanzine” vem da contração em inglês de “fanatic magazine”, que significa em português “revista de fã” (MAGALHÃES, H., 1993, p. 9). Originalmente, estas publicações eram releituras de obras reconhecidas, cuja história era recriada a partir da premissa original. Atualmente, os fanzines são conhecidos por serem

publicações geralmente caseiras, em que o autor é seu próprio editor e tem liberdade para produzir e comercializar seu próprio trabalho. De acordo com Edgard Magalhães (2005, p.5),

[...] Alguns estudiosos do assunto consideram fanzine somente a publicação que traz textos, informações, matérias sobre algum assunto. Quando a publicação traz produção artística inédita seria chamada revista alternativa. No entanto, o termo fanzine se disseminou de tal forma que hoje engloba todo tipo de publicação que tenha caráter amador, que seja feita sem intenção de lucro, pela simples paixão pelo assunto enfocado [...] Os fanzines são o resultado da iniciativa e esforço de pessoas que se propõem a veicular produções artísticas ou informações sobre elas, que possam ser reproduzidas e enviadas a outras pessoas, fora das estruturas comerciais de produção cultural.

Os fanzines surgem de uma necessidade do autor de ter suas histórias lidas por outras pessoas, de compartilhar seus personagens e visões de mundo. Artistas renomados afirmam ter começado sua carreira de quadrinistas vendendo revistas xerocadas para amigos da escola, como é o caso de Gabriel Bá:

Quando começamos a fazer HQs com mais de uma página, isso ainda no colegial, o passo mais natural era montar um “boneco” que transformasse aquilo numa revista[...] Quando fizemos os 10 Pãezinhos, decidimos fazer em xerox, 100 cópias, só com 4 páginas de miolo pra baratear os custos. Era algo possível, podíamos cobrar barato (50 centavos) e não precisávamos vender muito. Era possível cobrir aquele custo. (Em entrevista cedida ao site Originais Reprovados, publicada em 7 maio 2011, 14:10).

Há ainda autores que recorrem para a publicação independente por motivos ideológicos, por não concordarem com os acordos abusivos de grandes editoras de quadrinhos, ou porque desta forma perderiam o controle sobre sua obra. (McCLOUD, 2006, p.58).

Quando começou

Por terem pouca documentação e estudos dedicados a eles, é difícil dizer com certeza qual foi o primeiro fanzine produzido. Segundo Henrique Magalhães, “O primeiro [fanzine] que se tem notícia é o *The Comet*, criado em maio de 1930 por Ray Palmer para o Science Correspondence Club[...]”. Apesar de exi-

stir uma produção relevante nos Estados Unidos e na Europa, ela deu-se de forma desordenada, e ainda não caracterizava um movimento. A ordem veio a partir da publicação de Dick Lupoff, *Xero*, em 1960, em que convidava os fãs a criarem seus próprios fanzines.

No Brasil, os fanzines surgiram com a publicação do boletim *Ficção*, de Edson Rontani, em 1965. Ainda segundo Henrique Magalhães,

A metade da década de 80 foi o momento em que os fanzines de quadrinhos atingiram seu auge, com intensa troca de correspondências e informações e alguns atingindo qualidade editorial comparável às publicações profissionais. A partir de 1986 teve início a crise de produção [...]

A crise se deu não apenas por problemas econômicos (aumento do preço do papel, da xerox e dos correios) como também pela limitação de distribuição do veículo e do público consumidor, que era sempre o mesmo.

A partir da década de 90 a produção de fanzines volta a ficar mais intensa e, atualmente, tem reunido quadrinistas com interesses e visões em comum, gerando, por exemplo, a criação dos coletivos.

Coletivos

Os coletivos surgem da necessidade dos autores de apoio mútuo, tanto na produção como na di-

vulgação e distribuição dos seus trabalhos. Além disso, os coletivos proporcionam uma troca de experiências, fator importante principalmente para os autores iniciantes, que buscam sempre se aprimorar. Alguns coletivos funcionam como editora, como o coletivo Crás Editora. Os integrantes financiam a produção dos quadrinhos e do espaço expositivo dentro de eventos. Além disso, o coletivo mantém um blog com postagens e vídeos instrutivos, que podem auxiliar todos que tem interesse na área de ilustração e quadrinhos.

O Quarto Mundo, por outro lado, não se define como editora, cooperativa, selo, ou distribuidora, apesar de afirmar ter características de todos eles. Em

seu “Manifesto Quartomundista”, afirma:

[...]O objetivo principal do Quarto Mundo é viabilizar a existência de um mercado de quadrinhos independente-alternativo que sirva de base de sustentação para o mercado principal-mainstream das editoras. Se isso ocorre, esse mercado pode ser (re)alimentado com inovações técnicas e artísticas (que acontecem com maior intensidade no ambiente de experimentações das publicações independentes) e, principalmente, com novos quadrinistas que darão prosseguimento a produção [...]

É levantado, desta forma, uma questão importante quanto ao mercado nacional de quadrinhos, que se apoia também na teoria econômica da “Cauda longa”, criada por Chris Anderson. Esta teoria se deu com o advento da internet, em que publicações se-

cundárias teriam o mesmo espaço que as consideradas “hits”, ao contrário do que acontece no espaço físico de livrarias, em que o espaço dedicado aos hits ultrapam o de outras publicações. Desta forma, o mercado de massa migra para o mercado de nicho, e permite que as publicações alternativas e secundárias tenham um mínimo de leitores ou consumidores. O coletivo também se baseia na Lei de Sturgeon, que afirma que 90% do que for produzido será medíocre, enquanto apenas 10% será realmente relevante. Apoiado nessa lei, o Quarto Mundo visa estimular a diversidade de publicações, gerando uma maior competitividade no mercado. Com uma competição mais acirrada,

a chance de trabalhos melhores surgirem também aumenta.

Resumidamente, o coletivo Quarto Mundo se baseia num ideal mercadológico, que beneficia não só os autores independentes mas visa também o crescimento geral do mercado nacional de quadrinhos.

Já a UGRA, apesar de não se definir como coletivo, também prevê o compartilhamento de ideais, propostas e trabalhos pessoais, além de apoiar o livre pensamento e a liberdade de expressão. Ela se define como um projeto de produção, fomentação e disseminação da cultura alternativa e assuntos afins. Em seu Manifesto, afirma:

[...] a UGRA é um projeto experimental. Por experimental referimo-nos mais à disposição em, efetivamente, experimentar e buscar diferentes soluções para um mesmo problema, do que à pretensão de estarmos filiados a algum tipo de vanguarda. Tudo na UGRA faz parte de processo de aprendizado individual cujos resultados são compartilhados, em oposição à produção massificada milimetricamente planejada para “nichos de mercado”.

vas”, com participação aberta a todos. O anuário conta com publicações resenhadas e entrevistas, servindo como “importante ferramenta de catalogação, análise, divulgação e reflexão para editores independentes e fan-editores” (UGRA, 2012).

A UGRA torna-se, então, uma resposta ao mercado de massa e da cultura como meio de consumo, e representa a parcela de artistas que buscam “caminhar livremente entre as mais diversas propostas sem nunca perder o senso crítico” (UGRA, 2010).

Além disso, o projeto também edita o “Anuário de Fanzines, Zines e Publicações Alternati-



Apesar do crescente volume de produção voltada para a web, o impresso ainda possui força entre os consumidores e até mesmo entre os autores de quadrinhos. Em parte porque ainda está enraizada uma cultura do impresso, em que o conhecimento é adquirido a partir da leitura de livros, jornais e revistas, considerados “mais seguros” do que outras fontes. Esta questão é justificável quando se leva em consideração que as informações para alcançarem estes meios passaram por uma seleção ou um filtro prévio, tornando-as mais

confiáveis.

Além disso, é possível perceber que entre os leitores de quadrinhos, especificamente, existe um gosto pelo que é “paupável” e pela criação das bibliotecas pessoais. Uma HQ impressa pode ser guardada na estante e manuseada sempre que necessário, ou servir apenas como souvenir.

Por parte dos autores, o impresso também é importante pois revela seu esforço manual na realização da obra. Não basta que as páginas sejam desenhadas por ele, mas elas precisam se tornar “reais” e estar a disposição dele e dos leitores. Além disso, o fanzine impresso é uma importante forma de divulgação, já

que pode ser entregue mão-a-mão para as pessoas.

A minha participação em eventos, como será relatada mais a frente, revela que boa parte dos consumidores compra por impulso, cativados ao primeiro olhar pela apresentação de uma obra. Após folhear o fanzine, ele decidirá se irá gostar de ler ou não. É possível dizer que, nestes casos, o visual é o fator mais decisivo.

Apesar de toda a cultura do impresso, ela pode ser dificultada pelo valor de cada cópia, que pode não ser tão acessível, e até mesmo desmotivar algum consumidor interessado na obra. Com a crescente expansão da web e dos novos formatos, o impresso tornou-se

uma opção para os mais interessados, e para os que possuem poder de compra. É por este motivo que muitos autores, para se adaptarem a este novo universo, estão levando suas obras, em parte ou em sua totalidade, para a internet.



Figura 1. Acervo pessoal de fanzines.

Estilos

O fanzine são geralmente impressos em tamanho A5, pela sua facilidade, sendo apenas necessário dobrar um A4 ao meio e grampear. Este formato também barateia a impressão, que pode ser feita em casa, com uma impressora caseira, ou diretamente por gráficas rápidas. Apesar do custo reduzido, os autores têm encontrado maneiras de tornar seus fanzines mais atraentes ao público, com capas coloridas e cuidadosamente ilustradas. O miolo, apesar de ser impresso em preto-e-branco, apresenta, no mínimo, algum cuidado com a arte-finalização. As publicações recentes, encontradas em eventos, vem apresentando um cuidado cada

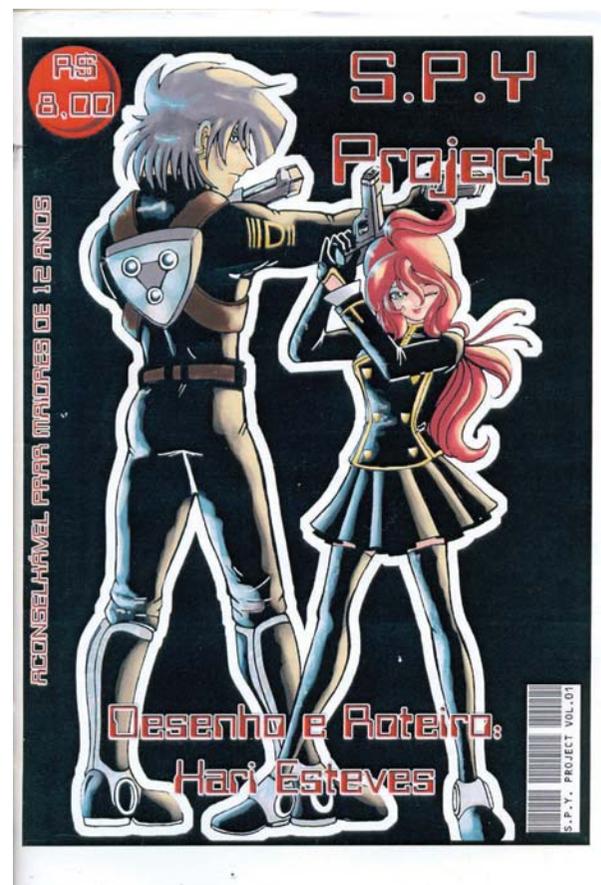


Figura 2. Capa do fanzine “Spy Project”, de autoria de Kari Esteves.

vez maior com a apresentação da obra, dando a ela uma aparência mais “profissional”.

Os formatos de impressão podem não variar muito, mas o conteúdo dos fanzines revela uma gama diversa de estilos, histórias, e interesses.

O fanzine Spy Project (**Figura 2**), por exemplo, tem influência do estilo mangá e seu enredo é uma mistura de romance e ficção científica. A publicação é uma compilação de cinco capítulos da obra que foi previamente disponibilizada para leitura online. Já o fanzine “Seraph” (**Figura 3**) é uma publicação feita em grupo, que conta com diversas histórias independentes entre si, mas que possuem em comum uma pitada de



Figura 3. Página do fanzine “Seraph”, de autoria do grupo Pink Drink.

fantasia. A influência do mangá também é evidente nestas histórias, tanto no traço como na quadrinização, o que caracteriza a força que o mangá tem entre os fanzineiros.

Em contrapartida, “Rafe” (Figura 4) conta com um estilo simplificado de desenho e seu enredo é basicamente uma metáfora para o processo criativo. O autor-narrador insere o personagem Rafe em diversas situações - aparentemente sem soluções - das quais precisa resolver. A saga do personagem remete ao processo dos próprios artistas na criação de suas histórias, em que se vêem diante de dilemas e outros conflitos, e precisam encontrar soluções criativas e interessantes

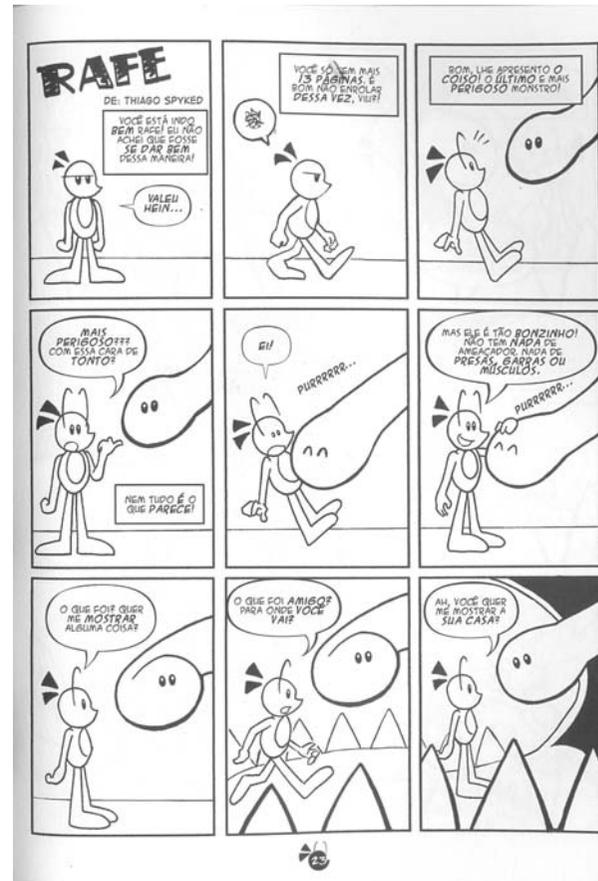


Figura 4. Página do fanzine “Rafe”, de autoria de Thiago Spyked.

para os mesmos.

“Nanquim Descartável” (**Figura 5**) é publicada pelo coletivo Quarto Mundo, e relata o cotidiano de duas quadrinistas na cidade de São Paulo. O enredo envolve suas relações afetivas e amorosas, bem como seus conflitos interiores. O traço e o estilo de quadrinização variam a cada capítulo, já que são desenhados por artistas diferentes.



Figura 5. Página do fanzine “Nanquim Descartável”, com roteiro por Daniel Esteves e arte por Mário Cau.



Formatos

À parte das publicações impressas, um grande novo mundo se abre para os artistas emergentes: a internet. Grande parte do que é produzido hoje passa ou já passou pela rede, seja como forma de divulgar o impresso, ou como adaptação das páginas impressas para a web. De acordo com Franco (2004, p. 105), a internet é um espaço livre, onde os autores tem liberdade para veicular suas HQ's.

Os formatos de publicação online variam, de

acordo com a necessidade e a proposta de cada autor. A maioria dos formatos advém dos 'scans', ou seja, páginas físicas que foram digitalizadas e colocadas numa página da internet, com leitura parecida com a de revistas impressas. Estes sites tem geralmente um formato de leitura página-por-página, em que apenas uma página se apresenta no monitor e, para ler a próxima, é preciso clicar em algum indicador. Há ainda as páginas dispostas em sequência vertical, acompanhando a rolagem de tela do site. Outros leitores de HQ's e periódicos chegam a imitar o folhear de uma revista, como é o caso do ISSUU (**Figura 6**).



Figura 6. Print Screen retirado do fanzine Sigma Pi, de autoria de Yumi Moony, em sua versão para leitura online, na plataforma ISSUU. Disponível em: < <http://sigmapi-project.blogspot.com.br/>> Acesso em: 2 out. 2012.

Em alguns casos, há maior preocupação com a adequação da linguagem de histórias em quadrinhos aos novos recursos da internet. Neste caso, busca-se um melhor aproveitamento de navegação e interatividade, como é o caso da Webcomic Nawlz (**Figura 7**), que se autointitula “História em quadrinhos interativa”. Esta webcomic



Figura 7. Print Screen retirado da webcomic Nawlz. Disponível em: < <http://www.nawlz.com/season1/>> Acesso em: 2 out. 2012.

possui sons que dialogam com a navegação e que acompanham os efeitos de animação presentes.

Nota da autora: Recentemente, a Marvel, uma das mais importantes editoras de quadrinhos dos Estados Unidos, disponibilizou boa parte de suas publicações para leitura online, gratuitamente. Esta ação reforça a importância da internet, como um incentivo à leitura de quadrinhos e como fomentador da produção das mesmas.

Disponível em <<http://catracalivre.folha.uol.com.br/2012/05/marvel-disponibiliza-268-hqs-gratuitamente-online>> Acesso em 12 set. 2012.

Diálogo com o leitor

Além de permitir infinitas experimentações de

formatos e divulgação, a internet fomenta a conexão entre o autor e o leitor, que, segundo McCloud, “é - e sempre será - a parte indispensável da indústria de quadrinhos” (2006, p.79). Esta aproximação faz com que o leitor se sinta parte da obra, e não apenas um mero consumidor, e também permite que ele saiba porque e o quê ele está consumindo. Para o autor, existe a satisfação de receber um feedback, positivo ou negativo, mas que o impulse para melhores resultados. Desta forma, o leitor se motiva pelos bastidores de uma obra, por saber como certa etapa é realizada, ou como funciona o processo criativo de cada artista. Não é para menos que muitos álbuns de colecionadores são

vendidos, porque há um verdadeiro interesse por parte dos consumidores em conhecer e reconhecer o universo criado pelo artista em questão. Entretanto, enquanto álbuns impressos são para fãs assíduos e com poder de compra, a internet é acessível para todos.

Os sites ou blogs de autores também incentivam os artistas emergentes, que buscam por dicas de como produzir quadrinhos, ou que apenas precisam de inspiração para começar seus novos trabalhos e/ou aprender a lidar com o mercado.

PROCESSO CRIATIVO

2.1

Paralelamente aos projetos da faculdade, foi iniciado o projeto da HQ “Vidas Imperfeitas”. Usando como exemplo a experiência de outro colega de classe, o projeto foi concebido em formato de “fanzine”, com o objetivo maior de divulgação, já que o preço de venda das revistas é baixo, servindo apenas para cobrir os custos de impressão.

Após o desenvolvimento do roteiro geral da história, foi decidido que ele poderia ser dividido em seis volumes, com média de 40 páginas por volume.

Cada edição, assim que pronta, seria levada a eventos que tivessem espaço para os autores independentes, como é o caso do Fanzine Expo, atualmente atração dos eventos Anime Friends e Anime Dreams.

O público destes eventos tem se mostrado mais receptivo ao longo dos anos, porém, a internet se destaca como uma mais ampla forma de divulgação. Com a ajuda das redes sociais, há contato maior com os leitores e um maior alcance de leitura. Criei, então, um blog que serviria de portal para a HQ, com todas as informações sobre ela e disponibilizando as páginas para download em pdf. O

Eventos com temática japonesa, organizados pela Yamato.

blog também seria atualizado com novidades sobre a HQ, o que criaria um maior vínculo entre o autor e o leitor. Esta aproximação permitiu também um feedback maior dos leitores em relação as histórias. Desta forma, eles teriam maior liberdade para deixarem suas opiniões e contribuírem com a construção da obra.

Criando os personagens

O enredo de Vidas Imperfeitas começou de forma despretensiosa, uma vez que as ideias foram surgindo aos poucos. Antes de tudo, eu queria criar uma personagem que fosse diferente do esteriótipo das protagonistas de romances, e então surgiu a ideia da

personagem Juno (**Figuras 8 e 9**), uma garota violenta e agressiva, que não tem medo de revidar quando provocada. A ideia de sua ‘força’ vai além da física e é quase mística, já que ela consegue ganhar dos garotos nas ‘quedas de braço’. O fato de poder competir igualmente com os garotos apenas reforça a sua força inte-



Figura 8. Estudos da personagem Juno.



Figura 9. Estudo de corpo inteiro da personagem Juno.

rior, mais do que a força física e muscular – e está aí a qualidade mística da sua força. Talvez esta qualidade seja uma das únicas na história que está mais próxima de uma metáfora do que da própria realidade, pois a minha intenção ao criar a Juno foi dar a ela um mundo semelhante ao nosso, como se ela fosse uma estudante qualquer do Ensino Médio. Toda a trama está inserida numa realidade paralela a nossa, cujas inspirações e referências foram extraídas da minha própria experiência escolar. Desta forma não é difícil para o leitor se identificar com os personagens, suas imperfeições e com os acontecimentos da trama.

O segundo personagem que criei foi o Daniel (**Figura 10**), porque Juno precisava de alguém que acreditasse no seu verdadeiro eu, e que conseguisse enxergar além da maioria das pessoas. Juno era bastante conhecida pelas pessoas no geral, mas sempre inspirava algum medo. Quando falavam dela, eram apenas com palavras de rumores, “Você já ouviu falar daquela garota?”, “Quem?”, “Aquele que deixou um cara no hospital” quase como se ela fosse mesmo um mito. Daniel, a primeira vista, fica curioso e se sente compelido à conhecê-la. Certo de que não poderia simplesmente abordá-la na escola, ele apenas a observa de longe até encontrar a oportunidade certa: competir com ela no



Figura 10. Estudos do personagem Daniel.

braço de ferro. Daniel a conquista com apenas um olhar. Seja por causa da hipnose, ou porque ele se torna mais forte que ela naquele momento, Daniel vence, deixando a garota desconcertada com o ocorrido. Daniel se torna então a personificação do ‘domador’.

Assim que detém a atenção de Juno, Daniel pode finalmente conhece-la melhor, e acaba percebendo que, como suspeitava, ela não era “tudo aquilo” que diziam por aí. Ela também podia ser sensível e feminina como qualquer outra garota. Juno, por outro lado, começa a se sentir atraída por Daniel, mas não sabe exatamente porquê.

Uma vez que o romance é definido na história,



Figura 11. Estudo do personagem Jay.



Figura 12. Estudo do personagem Diego.

entram os personagens secundários e terciários. A família de Juno é constituída por pai, Henrique, mãe, Norah, e irmão mais velho, Jay (**Figura 11**), que é guitarrista de uma banda de rock. A banda, chamada Mad House – do inglês “Casa Insana” que remete à situação complicada da família – é composta também pelo baixista Diego (**Figura 12**), e pelo baterista Pedro. Todos os integrantes se conheceram também no Ensino Médio e tem como sonho emplacar sua banda.

Ao inserir uma banda no enredo, faço menção ao desejo, mesmo que enrustido, que todo adolescente já sentiu de formar uma banda. Está ligado a necessidade de ser ouvido, de ser visto, e também de



Figura 13. Estudo da personagem Suzana.

ser venerado. O rock em si está ligado à liberdade e à ideologias bastante juvenis, de revolta e ao mesmo tempo ao sentimento de justiça. Para me aproximar do universo da música, não tão particular a mim, fiz alguns estudos sobre o tema. Pesquisei tanto histórico quanto conceitos de música, em especial sobre o rock. Também busquei relatos de integrantes de bandas reais, para que pudesse ao menos criar personagens palpáveis, inseridos num universo reconhecido pelos jovens. Não busquei ser especialista no tema, mesmo porque, este enredo não tem a banda como foco principal, mas criei relações com a música que um leigo pudesse se identificar e que um especialista não sentisse ultrajado.

Suzana (**Figura 13**) é a melhor amiga de Juno, seu total oposto em figura e personalidade. É uma garota frágil, de feições delicadas. Tímida e introvertida, raramente se expressa em público e tem dificuldade em se defender. Ela é sua amiga desde a terceira série do fundamental, quando Juno a defende das outras crianças e oferece a sua amizade, Suzana finalmente encontra alguém em que possa se espelhar. ‘Se ela é tão forte, porque eu não posso ser também?’. Suzana também é uma espécie de “freio” para Juno, que quando está prestes a perder a cabeça, encontra na amiga o apaziguamento.

Assim como Daniel vê em Juno o que outros não vêem, Suzana porta a calma e ponderação que Juno

não possui. Jay é o irmão ciumento e super protetor, Diego é o mistério a ser desvendado, Pedro é o amigo sincero e obcecado pela música. Henrique é o pai controlador e impiedoso, e Norah, a mãe e artista frustrada. Entre estes personagens se estabelece uma relação de equilíbrio, inexistente em apenas um ou outro. É esta busca pela completude, ou pela justiça, que os move pela trama. Não é uma relação fácil, mas complexa, em que a verdade é colocada em jogo, e tudo o que temos é a versão do narrador.

Criando o universo da história

O universo criado para o Vidas Imperfeitas

é semelhante ao nosso. Os personagens poderiam estar vivendo ao nosso lado, como nossos vizinhos, e frequentando as escolas do bairro. A cidade não é especificada, mas está nos moldes de cidades paulistas de



Figura 14. Estudo dos personagens Daniel e Juno.

médio porte. Os personagens circulam facilmente entre os locais (escola, casa, cinema, etc) que fazem parte do bairro em que vivem, podendo até mesmo ir a pé de um lugar a outro, mas a cidade também possui um centro comercial e empresarial, o que evidencia uma cidade de médio porte. O “Colégio Alpha”, aonde se passa a maior parte da história é um colégio particular de padrão relativamente elevado, que se encontra no alto de uma colina, num campus bastante arborizado, com amplos espaços abertos.

O enredo

O roteiro conta a história de Juno Omura,

uma garota de 16 anos com a reputação de ser violenta e agressiva, sempre brigando. Seu jeito chama a atenção de Daniel Garner, que decide conhecê-la melhor, certo de que ela se mostraria muito mais do que aquela imagem de garota-problema. O enredo se desenvolve em volta do romance entre eles, e das suas relações com familiares e amigos.

Ao longo do segundo ano do colégio, Juno se depara com situações que a remetem ao seu passado misterioso, mostrando o quanto estes acontecimentos ainda a afetam intimamente. Ao mesmo tempo em que ela precisa resolver estes assuntos inacabados, tem que lidar com a sua família desestruturada e o preconceito

das pessoas.

Vidas Imperfeitas é uma história sobre descobertas e, principalmente, sobre amadurecimento. A história mostra a passagem dos personagens da adolescência para o mundo adulto; os seus medos e anseios, a busca incessante por um sentido. O enredo desta história é um reflexo das minhas próprias experiências escolares, familiares e pessoais. Busquei inspiração na nossa realidade, nas emoções e conflitos humanos, e com isso, espero que os leitores possam se identificar com os personagens e com o universo que criei.



PRODUÇÃO E IMPRESSÃO

2.2

A produção da primeira edição foi iniciada em março de 2009. Cada edição teve periodicidade semestral, com média de 40 páginas. A primeira edição fora desenhada e finalizada a lápis, e as legendas, adicionadas digitalmente com o programa Photoshop. A segunda edição teve um diferencial de finalização: a caneta nanquim foi usada na finalização dos traços, juntamente com sombreado a lápis. A partir da terceira edição, a finalização foi feita totalmente a caneta nanquim, com adição de retículas no programa Adobe

Photoshop.

Cada página desenhada a mão foi feita em formato A4 e digitalizada. O formato foi escolhido pela facilidade de digitalização, usando um scanner doméstico, e por ser o tamanho ideal para a impressão em A5, formato no qual o fanzine seria impresso.

A balonização e as legendas também foram feitas digitalmente, usando o programa Photoshop.

As experimentações de finalização realizadas me ajudaram a encontrar um estilo que mais se adequasse ao meu traço, e ao mesmo tempo, otimizasse o tempo de produção da mesma.

O processo

Após a realização do roteiro escrito, as páginas são esboçadas de um jeito simples, apenas para definir quadros, enquadramentos, perspectiva, posição de personagens e balões de fala. Esta etapa também serve para montar o boneco da edição. As páginas são desenhadas seguindo os esboços, e depois finalizadas.

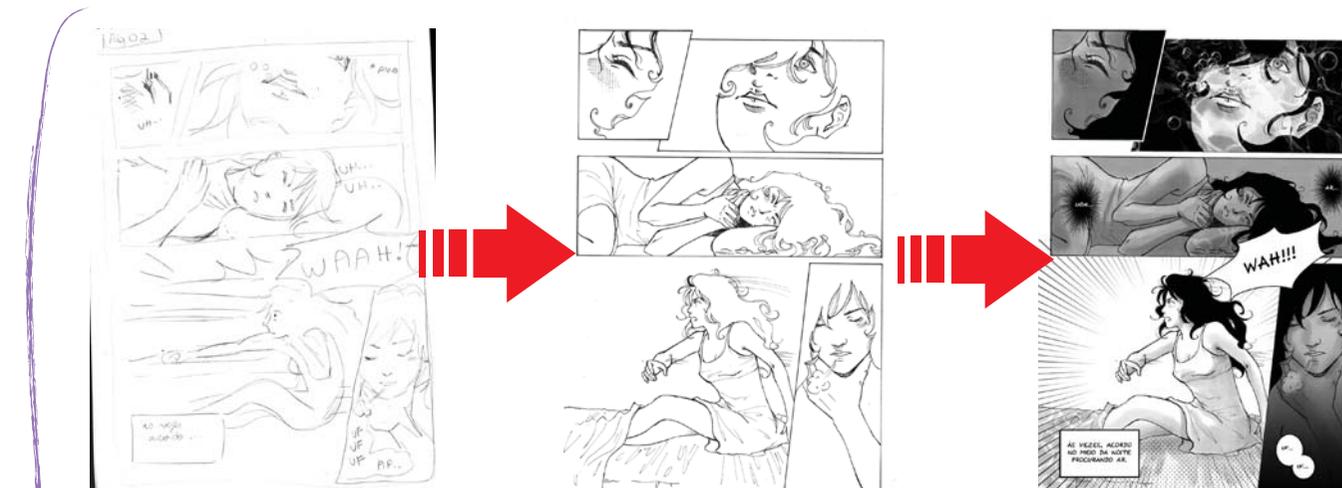


Figura 15. Etapas da produção das páginas.

Projeto gráfico de um produto ou revista.

Temática das capas

Para as capas, pensei num tema em comum: parque de diversões. Em cada capa está presente algum brinquedo encontrado nestes parques temáticos. A ideia de usar o tema 'parque de diversões' era criar uma oposição ao título 'Vidas Imperfeitas', já que num parque, espera-se que todos se divirtam, que esqueçam seus problemas e sejam felizes.



Figura 16. Capas das edições do fanzine, respectivamente.

Temas das capas, respectivamente: Roda gigante, Chapéu mexicano, Carrinho de Bate-bate, Montanha-russa, Carrossel e Banquinhas de jogos.

Impressão

O miolo da revista/fanzine é impresso em preto e branco, em papel sulfite 75g; e a capa, colorida, em papel opaline 180g. As revistas são impressas em impressora caseira, em formato A5, no modelo brochura, com lombada grampeada.

Como as impressões são caseiras, elas são feitas por demanda, não existindo um número mínimo de edições impressas por vez.

Lançamento

Data de lançamento das edições:

Edição 01: Junho de 2009

Edição 02: Dezembro de 2009

Edição 03: Julho de 2010

Edição 04: Janeiro de 2011

Edição 05: Junho de 2011

Edição 06: Maio de 2012



Fanzine Expo

A divulgação costumava ser feita em eventos de anime, no espaço conhecido como Fanzine EXPO, em que os participantes recebiam uma mesa onde poderiam expor e vender seus trabalhos. Os participantes pagavam uma entrada e podiam participar em todos os dias do evento. Também tinham o direito de levar um ajudante por meio valor da entrada de cada dia. O evento também permitia a venda de acessórios relacionados com os fanzines, como marcadores de páginas,



Figura 17. Foto tirada durante o Fanzine EXPO, em julho de 2009.

adesivos, chaveiros, entre outros; que serviam como renda extra para os autores.

Durante os eventos, os fanzineiros podiam compartilhar experiências e trocar informações, tornando esta experiência bastante rica. Muitos fanzineiros já trabalhavam nas áreas de ilustração ou design, e podiam dar dicas aos novatos, também interessados no ramo.

Quanto a organização do Fanzine EXPO, nem sempre ela supriu às necessidades dos participantes, sendo reservados espaços pequenos que não comportavam a demanda, ou então, mal localizados no evento. Além disso, o público interessado muitas vezes era



Figura 18. Foto dos participantes do Fanzine EXPO.

escasso, apesar dos esforços dos fanzineiros em atrair sua atenção.

Em algumas das últimas edições do evento, foram realizadas palestras, oficinas e workshops, ministradas pelos próprios fanzineiros.

Blog

O blog (**Figura 19**), criado em julho de 2010, se tornou um grande portal de divulgação, já que o download da obra está disponível em sua totalidade, e pode ser lida diretamente do computador. Os leitores que quiserem obter a versão impressa podem fazer um pedido que será enviado pelo correio.

Outras páginas do blog disponibilizam informações sobre a obra, sobre o autor, e o FAQ (Frequently Asked Questions) esclarece as dúvidas frequentes dos leitores. Há ainda páginas dedicada às ilustrações oficiais do Vidas Imperfeitas, fichas de personagens, e um espaço dedicado às artes realizadas pelos fãs (fanarts).

Através do blog é possível criar, por exemplo, enquetes que ajudariam a formar o perfil do público consumidor, suas preferências, entre outros. Nas atualizações do blog, costumo postar passo-a-passo da produção de páginas de quadrinhos e ilustrações, além de outros tutoriais e dicas.



Figura 19. Print Screen do blog do fanzine. Disponível em: < <http://fanzinevidasimperfeitas.blogspot.com.br/>> Acesso em 2 out. 2012.

Amilova

Amilova (**Figura 20**) é um site de hospedagem de histórias em quadrinhos que possui uma plataforma que permite que os outros integrantes da comunidade possam traduzir as mesmas para outras línguas. Para publicar sua história, o autor deve ser convidado por um administrador, mas todos podem se cadastrar no site como leitores e ajudar nas traduções. As traduções são feitas a partir das páginas originais em cada língua, mas o autor tem um espaço em que pode publicar as páginas com os balões em branco, onde serão inseridas as traduções.

Fui convidada para publicar no site em Fever-

eiro de 2012 e até agora as páginas de Vidas Imperfeitas foram traduzidas para o Francês e o Espanhol.

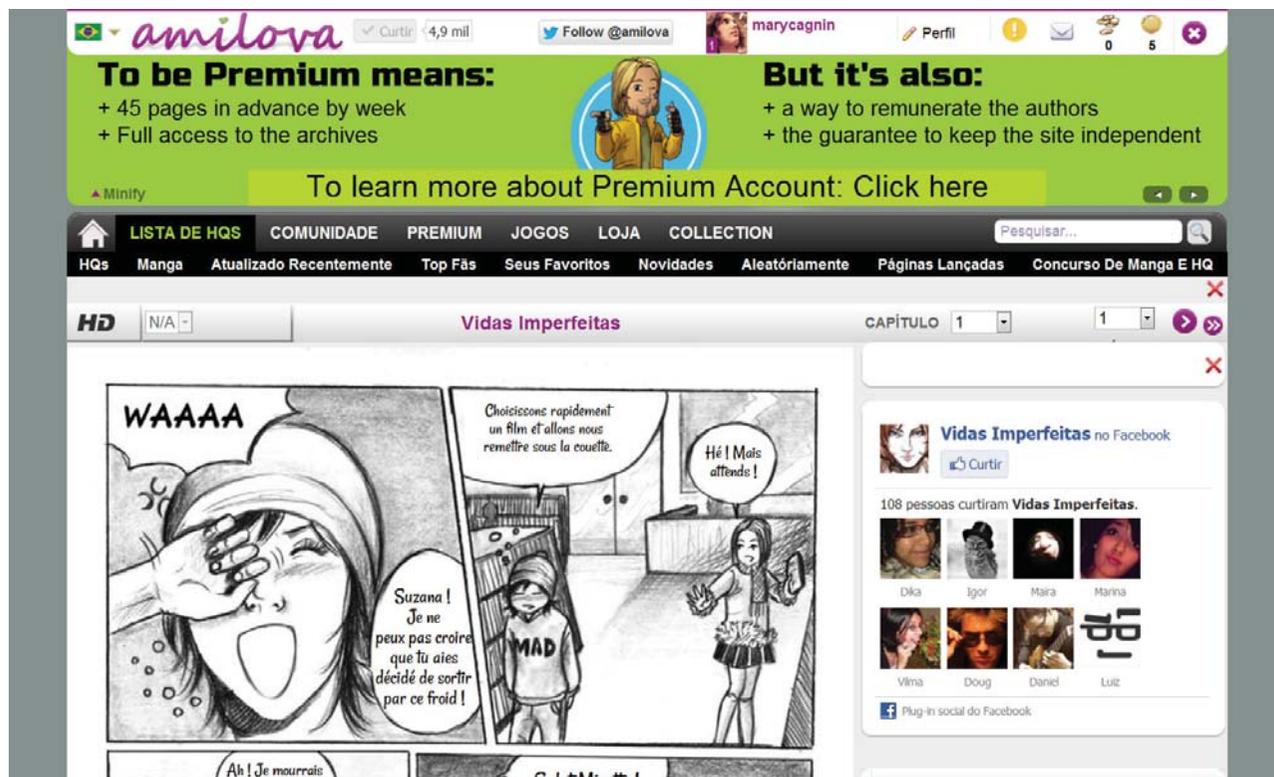


Figura 20. Print Screen da página da Amilova. Disponível em: < <http://www.amilova.com/pt/> > Acesso em 2 out. 2012.

INFLUÊNCIAS

24

O mangá

Meu contato com o mangá tem raízes na infância, com os desenhos animados japoneses, ou animes. Interessei-me pelos mangás ao reconhecer os personagens dos desenhos, já que os mesmos títulos estavam sendo publicados no Brasil neste formato, como é o caso de Sakura Card Captors. Este mangá, de autoria do grupo CLAMP, começou a ser publicado em 2001 pela editora JBC. A série teve 24 edições, com cada edição original sendo equivalente a duas edições

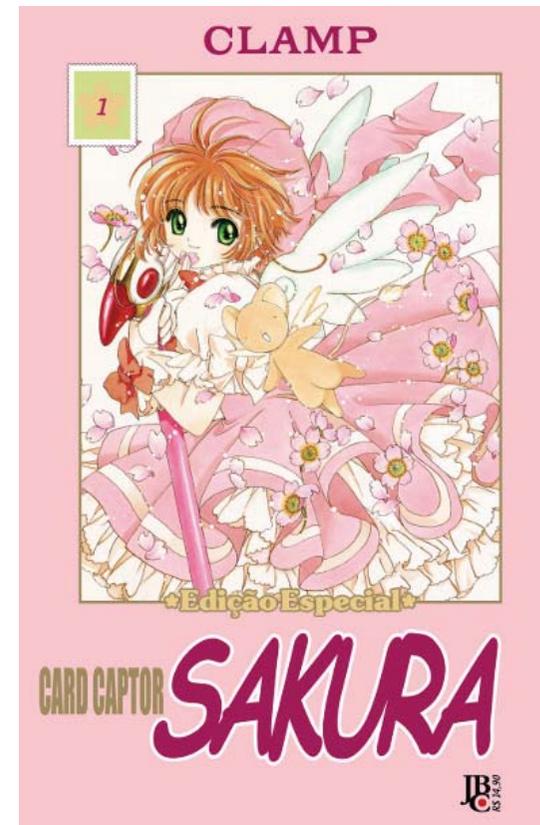


Figura 21. Capa da reedição de Sakura Card Captors, lançada em junho de 2012.

brasileiras. Atualmente, a série está sendo relançada em seu formato original e acabamento superior.

O mangá me atraía de uma forma que outros quadrinhos não, mas nunca soube explicar porque. Comecei a desenhar meus próprios “mangás”, usando de seu estilo de desenho - os famosos “olhos grandes” - e muitas outras características narrativas. Mais tarde, entendi a atração que o mangá exercia.

Segundo McCloud, as características narrativas do mangá culminam numa *maior participação do leitor na obra*, fazendo com que ele se sinta parte da obra, sendo “essa qualidade dos mangás que alimentou seu sucesso maciço em casa - e, potencialmente, na

América do Norte” (2008, p. 217). Estas características narrativas citadas por ele podem ser resumidas em:

- *Personagens Icônicos*: Figuras emotivas levam a maior identificação do leitor com ele.

- *Quadrinhos sem palavras*: Cada cena é relatada de forma detalhada, dando ênfase nas ações ou expressões dos personagens.

- *Diversidade de gêneros*: Com a diversidade, os mangás não se limitam a um ou outro grupo de interesses, e expandem as possibilidades de leitura.

- *Detalhamento*: Os detalhes do mundo real e valorização da beleza fazem os leitores se conectarem ao universo criado pelo autor.



Figura 22. Página de Vidas Imperfeitas que ilustra algumas das características citadas no texto, como os quadrinhos sem palavras e valorização da expressão dos personagens.

- *Movimento subjetivo*: As linhas de ação fazem os leitores sentirem que estão se movendo junto com o personagem.

Assim como é comum ver em mangás, também aproximo minhas histórias do mundo real, focando em detalhes e buscando uma narrativa que envolva o leitor.

Trilha sonora

A música fez parte do processo de criação e produção da obra de uma forma peculiar. Além de fazer parte do enredo diretamente através da banda Mad House (**Figura 23**), eu costumava criar listas de

reprodução que acompanhassem o humor que imaginava para determinada cena da história. Cada música acompanhou a história como se fosse sua trilha sonora. Posso dizer que isto tornou todo o processo mais interessante e, principalmente, mais intenso.

Apesar desta trilha sonora não participar efetivamente da leitura da obra, cheguei a sugerir algumas músicas no próprio blog do fanzine.

Cinematografia

A narrativa cinematográfica também permeou minha obra, com o uso constante de flashbacks e quadros horizontais que lembram uma tomada. Explorei



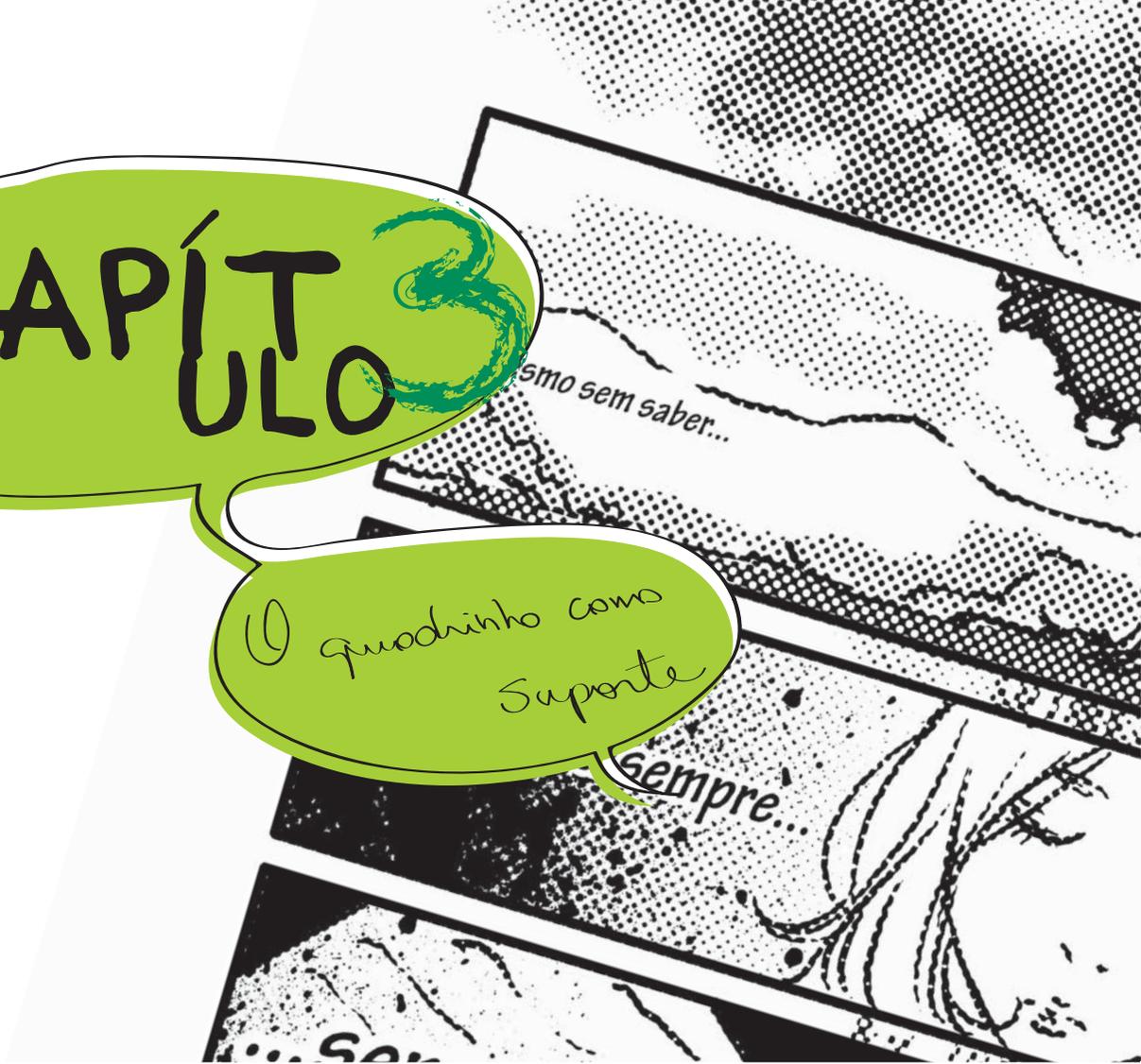
Figura 23. Página de Vidas Imperfeitas mostrando a banda Mad House.

também o controle da iluminação de uma cena, buscando determinadas reações no leitor, como a sensação de dramaticidade.

Muitos dos recursos do cinema também são úteis aos quadrinhos, como o corte de uma cena importante, para mantê-los na expectativa da resolução de tal cena. Ambas as linguagens, porém, resolvem este recurso de formas diferentes. Enquanto no cinema, o diretor tem o total controle do que está por vir na tela, o quadrinista cria esta expectativa no final de cada página da direita, fazendo o leitor se sentir compelido a virar a página.

CAPÍTULO 3

① quadrinho como suporte



O suporte

Como dito anteriormente, as características das histórias em quadrinhos foram transportadas também para outros suportes ao longo do curso. Estas experimentações foram importantes para a construção do meu entendimento sobre quadrinhos. Apesar desta linguagem me atrair em vários aspectos, e de estudá-la de forma detalhada, desconstruí-la foi uma parte importante deste processo, para que pudesse compreender mais profundamente cada uma destas características.

Ao mesmo tempo em que compreendia o quadrinho como uma linguagem, durante as aulas, me deparei com o termo “suporte”, ou seja, o *meio* pelo

qual uma mensagem se propaga. Desta forma, passei a pensar no quadrinho como um meio capaz de transportar a minha mensagem; o meio que mais satisfizesse as minhas necessidades, as minhas ideias, projetos e visões.

Entre o quadrinho como linguagem e o quadrinho como suporte, encontrei o quadrinho como forma de arte. Somente desta forma, fui capaz de me libertar das amarras do gênero e projetar nos meus trabalhos tudo aquilo que julgava importante, mesmo que apenas em forma de estudos.

Escrevendo histórias em placas de argila

O projeto realizado durante as aulas de Linguagem Tridimensional se deu na criação de grafismos em placas de cerâmica. São passagens curtas, pensamentos soltos, aliados a enquadramentos e balões de fala.



Figura 24. Placas de cerâmica.



Figura 25. Experimentos com engobe colorido e carbonato de cobre.

O Tempo

A série sobre o tempo, apesar de ter sido feita sobre papel, possui uma conotação diferenciada, uma vez que o tema era mais importante que o suporte. Cada página narra um pequeno conto ou passagem, todos relacionados com a temática do Tempo. A série foi exibida no evento LOTE, realizado no Instituto de Arte da Unesp, em 2011.



Figura 26. Foto tirada durante a exposição LOTE, em 2011.

O lúdico

Em Técnicas de Reprodução foram desenvolvidos dois projetos de Transfer. O primeiro tinha como objetivo fazer uma associação do sonho ao suporte escolhido para a utilização do Transfer. O suporte, a fronha, faz uma alusão direta ao sono e ao sonho, unido-se a um elemento lingüístico dos quadrinhos – o balão de pensamento. Além disso, há o caráter humorístico inserido na imagem, já que a maioria das pessoas sonha com dinheiro, direta ou indiretamente.

No segundo projeto foi usado uma peça de vestuário, a camiseta. O lúdico ocorre com o fato de camisetas possuírem padronagens, como as listras.



Figura 27. Imagem ilustrativa do projeto de Transfer.

Há a alusão à figura da zebra, da onde é extraída a idéia de listras, e também à eterna dúvida sobre sua coloração: Elas são “Brancas com listras pretas ou pretas com listras brancas?”.



Figura 28. Imagem ilustrativa do segundo projeto de Transfer.

Já no projeto desenvolvido para a serigrafia, foi utilizada uma das páginas da série sobre o Tempo (mencionadas acima), que foi reticulada e adaptada para a impressão em serigrafia.



Figura 29. Imagem ilustrativa do projeto de Serigrafia.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a conclusão deste trabalho percebi a importância dos relatos e catalogação de nossas experiências, principalmente quando se trata de temas ainda pouco explorados no meio acadêmico, como o caso dos quadrinhos independentes.

A partir da minha pesquisa, reconheci novos meios e formatos de publicação, principalmente os veiculados pela internet, os quais estão em constante mudança. Não obstante, as novas tecnologias não

impediram que os impressos continuassem a serem produzidos e consumidos, e representassem a dedicação que cada autor imputa em sua obra.

Os diálogos entre linguagem e suporte salientaram a minha necessidade de extrapolar os limites do que é convencional, em favor da mensagem que eu gostaria de passar como artista. Foi também através deles que notei o caráter independente que permeia a minha obra, a qual não se limita a um tipo de linguagem ou suporte, e está sempre em busca de transformação e renovação.



**REFERÊNCIAS
BIBLIOGRÁFICAS**

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas: do suporte papel à rede Internet**. São Paulo: Fapesp, 2004.

MAGALHÃES, Edgard. **Fanzine**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005. Disponível em <<http://pt.scribd.com/doc/75607348/MAGALHAES-Edgard-Fanzine>> Acesso em 12 set. 2012

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993. MC CLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MC CLOUD, Scott. **Reinventando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em Quadrinhos: Impresso vs. Web**. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

QUARTO MUNDO. **Manifesto Quartomundista**. Disponível em: <<http://4mundo.com/2009/06/21/manifesto-quartomundista-20/>> Acesso em 30 ago. 2012.

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

UGRA. **Manifesto da UGRA**. 2010. Disponível em: <<http://ugrapress.wordpress.com/2010/02/18/manifesto-da-ugra/#more-1>> Acesso em 3 out. 2012.

UGRA. **3ADFZPA – 3º Anuário de Fanzines, Zines e Publicações Alternativas**. 2012. Disponível em: <<http://ugrapress.wordpress.com/3adfzpa-3o-anuario-de-fanzines-zines-e-publicacoes-alternativas/>> Acesso em 3 out. 2012.



Livros

CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. **As Histórias em Quadrinhos no Brasil - Teoria e Prática**. São Paulo: Editora UNESP: 1997.

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

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas: do suporte**

papel à rede Internet. São Paulo: Fapesp, 2004.

GOMBRICH, E. H. **A História da Arte**. 16 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2 ed. São Paulo: Hedra, 2000.

MAGALHÃES, Edgard. **Fanzine**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005. Disponível em <<http://pt.scribd.com/doc/75607348/MAGALHAES-Edgard-Fanzine>> Acesso em 12 set. 2012

MAGALHÃES, Gildo. **Introdução à Metodologia da Pesquisa**. São Paulo: Ática, 2005.

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2008.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**.

São Paulo: M. Books, 2005.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em Quadrinhos: Impresso vs. Web**. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

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

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia Científica: Guia para eficiência nos estudos**. São Paulo: Atlas, 1976.

TCCs, Teses e Dissertações

ANDRAUS, Gazy. **Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: O Koan nas Histórias em Auadrinhos Autorais Adultas)**. São Paulo: UNESP, 1999.

MANFREDINI, Marcio Rossano Araujo. **O processo de ensino-aprendizagem do mangá: uma pesquisa sobre o ensino de artes visuais com alunos do ensino fundamental e médio**. Ponta Grossa: UEPG, 2008.

OI, Sheila Akemi. **Shôjo mangá :de Gengi Monogarati a Miou Takaya**. São Paulo: UNESP, 2009.

Artigos

ANDRAUS, Gazy. **O fanzine como imprensa alternativa de resgate cultural : o caso QI – Quadrinhos independentes**. São Paulo: USP, data desconhecida.

ASSUMPÇÃO, Douglas Junio Fernandes; PINA, Eduardo Menezes; JUNIOR, José Calasanz Piedade de Souza. Fanzine como mídia alternativa: uma análise do cenário belemense. **Revista Altejour**. Disponível em: <http://www.usp.br/alterjor/Assumpcao_fanzine.pdf > Acesso em 12 set. 2012.

Internet

CRÁS editora. **Sobre a Crás.** Disponível em: <<http://www.editoracras.com.br>> Acesso em: 3 out. 2012.

FANZINE EXPO blog. **O que é fanzine?** Disponível em: <<http://fanzineexpo.wordpress.com/o-que-e-fanzine>> Acesso em: 24 ago. 2012.

QUARTO MUNDO. **Manifesto Quartomundista.** Disponível em: <<http://4mundo.com/2009/06/21/manifesto-quartomundista-20>> Acesso em: 30 ago. 2012.

RAMOS, Paulo. **Blog dos Quadrinhos.** Disponível em: <<http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br>> Acesso em: 12 set. 2012.

RIO COMICON, 2010. **Palestra sobre Coletivos.** Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=thMs-79m2wI>> Acesso em 24 ago. 2012.

UGRA. **Manifesto da UGRA.** 2010. Disponível em: <<http://ugrapress.wordpress.com/2010/02/18/manifesto-da-ugra/#more-1>> Acesso em: 3 out. 2012.

UGRA. **3ADFZPA – 3º Anuário de Fanzines, Zines e Publicações Alternativas.** 2012. Disponível em: <<http://ugrapress.wordpress.com/3adfzpa-3o-anuario-de-fanzines-zines-e-publicacoes-alternativas>> Acesso em: 3 out. 2012.

UNIVERSO HQ. **Portal de referência sobre quadrinhos e desenho de humor.** Disponível em: <<http://www.universohq.com>> Acesso em: 12 set. 2012.