

# Quadrinhos e História: Legenda Quadrinhos: Design, Informação e Memória



Ivone Gomes da Silva/  
Profa. Dra. Rita Aparecida da  
Conceição Ribeiro  
Programa de Pós-graduação  
em Design - UEMG

**RESUMO:** Este artigo é um estudo de caso e aborda os aspectos contextuais e técnicos envolvidos na elaboração da revista Legenda Quadrinhos, desenvolvida na Escola de Design, da Universidade do Estado de Minas Gerais, antiga Fuma, em Belo Horizonte, entre os anos de 1995-1997. Nesta análise, são ressaltadas as interfaces entre quadrinhos e design gráfico e a importância do resgate da história desta publicação mineira, possibilitando assim, refletir sobre as repercussões favoráveis de sua implantação no âmbito acadêmico. Este estudo visa, ainda, contribuir como fomento a criação, à educação, a pesquisa e a cultura, favorecendo a futuros debates relacionados à temática aqui apresentada.

**PALAVRAS- CHAVE:** Legenda Quadrinhos; Design Gráfico; Quadrinhos; Informação; Memória.

**ABSTRACT:** This article is a case study and discusses the technical and contextual issues involved in drafting the revised Legend Comics, developed at the School of Design, University of Minas Gerais, old FUMA, Belo Horizonte, between the years 1995-1997. In this analysis, we highlight the interfaces between comics and graphic design, the importance of rescuing the history of the publication of Minas Gerais, allowing to reflect on the positive impact of its implementation in the academic realm. This study is also intended to contribute to fostering the creation, education, research and culture, encouraging further discussions in relation to the issue presented here.

**KEYWORDS:** Legend Comics; Graphic Design; Comic; Information; Memory.

Idealizada no ano de 1995, na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, a revista *Legenda Quadrinhos* surge a partir da iniciativa de alunos com o apoio de professores. Embora de curta duração, a publicação, reuniu em sua constituição diversos alunos, professores, quadrinistas e especialistas no assunto, promovendo naquele contexto o encontro de novos e já consagrados talentos como Marcelo Lelis, Mozart Couto, Lourenço Mutarelli, Luciano Irrthum, dentre outros e propiciando assim, um intenso espaço de debate, investigação, experimentação e fomento dos quadrinhos e estímulo à prática projetual e criativa dos alunos e membros colaboradores da revista. De caráter qualitativo este artigo sintetiza os resultados finais da pesquisa *Legenda Quadrinhos: Design, Informação e Memória* apresentada ao final do Curso de Design Gráfico na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. O estudo investigou o processo de comunicação no design gráfico e nos quadrinhos e as conexões existentes entre estas duas áreas do conhecimento. Com o intuito de resgatar a história desta publicação mineira e refletir sobre as repercussões favoráveis de sua implantação no âmbito acadêmico. Para apresentar o tema analisamos, num primeiro momento, as interfaces entre design gráfico e quadrinhos e, em seguida, apresentamos os elementos primordiais ao fomento da revista. Passando pela efervescência dos quadrinhos nos anos 80 e 90 em Belo Horizonte;

pela criação do NIQ - Núcleo de Ilustração e Quadrinhos da Escola de Design UEMG, e desenvolvimento do projeto; além dos reflexos de sua criação no âmbito Institucional e pessoal na vida daqueles que fizeram da *Legenda Quadrinhos* um marco importante na história recente dos quadrinhos mineiros. Ao revelar o tempo, a memória torna-se primordial à nossa existência como afirma CHAUI (2003, p.142) "A memória é o que confere sentido ao passado como diferente do presente (mas fazendo ou podendo fazer parte dele) e do futuro (mas podendo permitir esperá-lo e compreendê-lo)". Inserido neste pensamento e ciente do valor dos documentos associados à produção da revista, originados de acervos, o artigo enfatiza a importância do fator humano no desenvolvimento dos processos, apresentando o que existe de mais representativo sobre o tema, seja por meio de bibliografias e entrevistas, quanto por meio de outras formas de documentos. Como por exemplo, cartas de nomes consagrados dos quadrinhos no país, como, Júlio Shimamoto, Flávio Colin e Edgard Guimarães que revelam suas impressões sobre a publicação.

#### DESIGN GRÁFICO E QUADRINHOS: UMA INTERFACE POSSÍVEL

Apoiados na utilização de dois importantes códigos: texto e imagem (EISNER, 2005), tanto o design gráfico quanto os quadrinhos, são capazes de expor ou propor determinadas ideias ou conceitos, empregando para este fim recursos visuais e

valores simbólicos, que visam garantir que determinada informação cumpra o seu papel dentro do processo de comunicação. Além disso, essa duas áreas possuem a capacidade de integrar e combinar conhecimentos tanto de múltiplos campos do saber, quanto entre si, proporcionando resultados expressamente comunicacionais e além de novos métodos de criação e experiências diversas. O design gráfico aplicado à diagramação e estruturação das histórias em quadrinhos, por exemplo, ilustra bem os aspectos acima abordados. As composições visuais somadas à ordenação de texto, imagem, cores e formas diversas tornam-se primordiais à compreensão e transmissão do conteúdo abordado, favorecendo assim o encontro da mensagem com o leitor, potencializando o processo de comunicação. Ainda que fazer histórias em quadrinhos, assim como ilustrar e fotografar não sejam uma competência de produção estrita do designer, torna-se imprescindível a esse profissional a pesquisa de linguagens visuais, aqui representadas pelos quadrinhos, como referências visuais favoráveis ao exercício teórico e prático (BAXTER, 2000). Sendo assim, o contato estas torna-se essencial na atuação do designer, na medida em que compreende o desenvolvimento projetual como um intenso exercício criativo que envolve além de grande esforço de pesquisa, habilidade e competência no que tange a maneira de perceber e criar novos recursos compositivos passando, assim, a agregar novos conceitos e experiências.

#### LEGENDA QUADRINHOS: UMA TRAJETÓRIA DE PESQUISA

A cidade de Belo Horizonte presenciou no início dos anos 80 um período de certa estagnação no que se refere à produção de quadrinhos. Esta apatia dominava o mercado editorial mineiro de HQ. Boa parte das publicações relacionadas com os quadrinhos estava vinculada aos jornais que produziam tiras, com destaque para os trabalhos de Nilson Azevedo no jornal Estado de Minas com a tira As Caravelas, enquanto a produção de revista era praticamente inexistente. (BARROSO, 2004). Os anos 90, entretanto, marcam importante momento para a produção local dos quadrinhos. Estimulados pela experiência das produções independentes e a crescente produção de Fanzines entre os anos 80 e 90 no cenário nacional, vários jovens autores mineiros passaram a publicar seus próprios trabalhos. Destaque para as publicações: Solar (1996) escrita por Wellington Srbek e desenhada por Ricardo Sá, Erick Azevedo e Sidney Teles e que mais tarde deu lugar a revista Caliban, produzida por Wellington Srbek que deste período em diante viria a se destacar pela qualidade e primor de suas publicações e por seus trabalhos teóricos pertinentes a área dos quadrinhos. Outra produção de grande qualidade técnica e produzida até hoje é a revista Graffiti 76%, lançada no ano de 1995 com objetivo de divulgar o trabalho de autores de pouca projeção nacional. A persistência destes jovens em publicar e de

apresentarem seus trabalhos, levou-os a busca de parcerias e na criação de movimentos em apoio aos quadrinhos que resultaram, por exemplo, na Primeira Bienal de Quadrinhos de 1995; a Segunda Bienal de Quadrinhos e a Primeira Exposição no CRAV - Centro de Referência Audiovisual com trabalhos de quadrinistas em 1996 e 1997 a III Bienal Internacional de Quadrinhos em Belo Horizonte. Toda esta confluência de fatores favoráveis serviu ainda de cenário a importantes produções, dentre elas, a revista *Legenda Quadrinhos* nosso objeto de análise.

Idealizada por alunos e orientada por professores da Escola de Design a *Legenda Quadrinhos* objetivava dinamizar a pesquisa, a produção e a divulgação dos quadrinhos, bem como contribuir com a documentação histórica e o estudo de novas técnicas de produção de imagens, estimulando assim novas produções e troca de informações pertinentes à linha editorial adotada pela equipe da revista. No intuito de viabilizar a produção da publicação e também promover um espaço de estudo e pesquisa no campo dos quadrinhos foi apresentada no ano de 1994, a proposta de criação daquele que seria o primeiro núcleo da Escola de Design o NIQ - Núcleo de ilustração e Quadrinhos que estaria vinculado ao Centro de Extensão ESAP/FUMA e subordinado ao Laboratório de Design Gráfico (Centro de Estudos e Desenvolvimento de Projetos em Design) e que mais tarde serviria ainda de estímulo a criação de outros núcleos e centros na Instituição. Procurados pelos alunos do terceiro período

do curso de Programação Visual (hoje Design Gráfico) Vitor Piedade Garcia e Wenderson Sobreira, os professores Bernadete Teixeira e Silvestre Curvo aceitaram o desafio de fomentar e orientar o projeto editorial, bem como planejar todas as fases necessárias para se chegar ao produto final. Com a dedicação dos alunos envolvidos com a revista, o projeto foi, aos poucos, assumindo novas configurações formais e expressões conceituais. Em sua concepção original o projeto *Legenda Quadrinhos*, surgiu com objetivo de tomar-se uma revista trimestral. Porém, devido principalmente a entraves financeiros, a publicação foi disponibilizada anualmente, aproximando-se mais das características de um álbum do que de uma revista. Entretanto, nesta abordagem trataremos este objeto como uma revista, respeitando sua proposta inicial, analisando, dessa maneira os fatores que interferiram em sua periodicidade. Além disso, optamos por ampliar o próprio conceito de revista e não reduzi-lo apenas a uma de suas características que é a periodicidade. Partindo deste princípio seguimos o conceito apresentado por Scalzo (2006) que compreende a revista como um produto que visa, também, mediar um encontro de pessoas e ideias. Em aproximadamente, quatro anos de intensa atividade o NIQ esteve praticamente centrado no projeto *Legenda Quadrinhos* reunindo em torno de si todos os esforços para materializar e divulgar a produção de quadrinhos.

Desde sua concepção, o projeto gráfico da revista foi percebido, também, como um espaço de investigação e aprimoramento de técnicas visuais. Seguindo esta proposta, a equipe editorial tinha como meta selecionar trabalhos na área dos quadrinhos baseados no estilo de traço particular, ou seja, produções de caráter autoral e inovador, que propusessem novas experiências no âmbito dos quadrinhos e se diferenciavam das fortes tendências que vigoravam no mercado editorial, como por exemplo, os quadrinhos americanos e os japoneses. Conhecida também por aproximar-se da linguagem dos fanzines, no entanto, a revista teve por principal referência conceitual, os quadrinhos europeus onde a expressão criativa do autor predomina. Foi a partir da criação do logotipo que o projeto começou a ganhar novos contornos. Considerando que, "a identidade visual é o que singulariza visualmente um dado objeto" (PEÓN, 2003, 104p) sendo, portanto, o que o diferencia dos demais o logotipo refletiu em suas formas a síntese do que viria a ser a revista. Após uma lista de possíveis nomes foi escolhido pela equipe o nome: *Legenda*. O logotipo criado pelo professor Silvestre, segundo ele, tinha como conceito: a liberdade de expressão, para isso foi escolhido uma fonte gestual que também representa o que é feito à mão ou pelas mãos de seus criadores. A influência do rock and roll presente entre os jovens membros da equipe foi lembrada por meio das pontas agudas nos terminais das fontes. A letra "e" com o formato de bandeiras medievais faz referência a bandeiras/

estandartes medievais que trariam algum enunciado algo como os *legendários*...

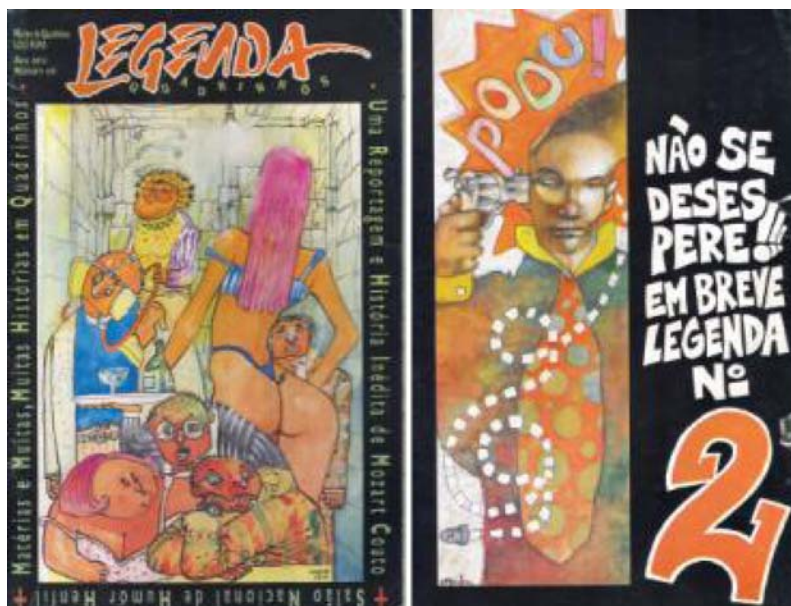
Nas três publicações observa-se que o logotipo se adapta à composição da capa. Na primeira, esta interação se estabelece pela aproximação cromática com o predomínio de cores quentes.

Já na segunda o destaque fica pela sugestão de volume, efeito que se aproxima muito do próprio estilo de traço adotado pelo autor na capa.

Outro fator que nos chama atenção nesta fase refere-se à produção dos leiautes das páginas. Nos anos 90 o computador pessoal começava a ganhar maior espaço e seu uso a popularizar-se também. Enquanto isso, na Instituição, a limitação de recursos técnicos fazia com que o processo de ordenação e composição das páginas não abandonasse por completo técnicas manuais e, porque não dizer, quase artesanais. É caso das diversas páginas finalizadas em nanquim, capazes de sinalizar características particulares do tra-

Logotipo desenhado por Silvestre R. Curvo. Fonte: Acervo digital NIQ

Marcelo Lelis/Quarta capa: Alexandre Coelho. Fonte: Revista *Legenda* Quadrinhos no1 (1995)





ço bem como técnicas utilizadas, materiais, texturas e volumes (muitas vezes suprimidos durante o processo de redução ao qual foram submetidos), que detalham desde as características do desenho até correções ou marcações feitas por seus autores. Como é o caso de um modelo original em formato A3 em que pedaços recortados e colados à mão dão forma a composição daquela que seria a segunda capa da revista.

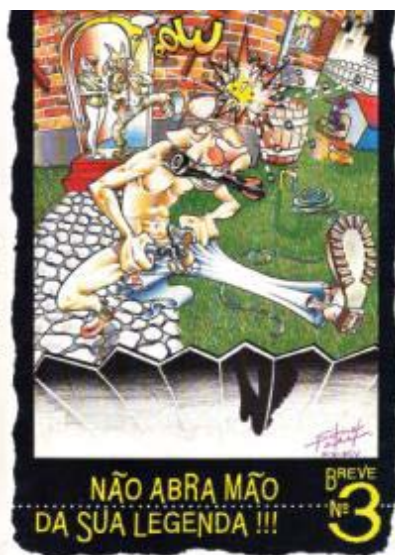
Outro fator que nos chama atenção nesta fase refere-se à produção dos leiautes das páginas. Nos anos 90 o computador pessoal começava a ganhar maior espaço e seu uso a popularizar-se também. Enquanto isso, na Instituição, a limitação de recursos técnicos fazia com que o processo de ordenação e composição das páginas não abandonasse por completo técnicas manuais e, porque não dizer, quase artesanais. É caso das diversas páginas finalizadas em nanquim, capazes de sinalizar características particulares do traço bem como técnicas utilizadas, materiais, texturas e volumes (muitas vezes suprimidos durante

o processo de redução ao qual foram submetidos), que detalham desde as características do desenho até correções ou marcações feitas por seus autores. Como é o caso de um modelo original em formato A3 em que pedaços recortados e colados à mão dão forma a composição daquela que seria a segunda capa da revista.

Graças ao esforço coletivo e mantido pela equipe e as repercussões advindas da mídia impressa local e participação em eventos relacionados à HQ, vários nomes dos quadrinhos nacionais passaram a manter contato com a revista e também a publicar seus trabalhos pela revista. Dentre esses destacam-se três nomes que de certa forma sintetizam, por meio de seus trabalhos, a proposta da Legenda Quadrinhos: Marcelo Lelis (1ª capa), Luciano Irrthum (2ª capa) e Mozart Couto (3ª capa). Foi no início da década de 90, que Marcelo Lelis, manteve contato pela primeira vez com Vitor Garcia. Identificando-se com a proposta da revista e na função de colaborador o autor encontrou por intermédio do Núcleo um espaço muito favorável a experimentação de novas técnicas, reunindo fragmentos de histórias para compor novas páginas e trabalhando novos elementos de composição com liberdade total de criação. Nesta primeira fase os trabalhos de Marcelo Lelis são marcados pelas influências do estilo de traço fantasia europeu caracterizado por traços simples, pelo predomínio da linha em relação à sombra e principalmente pelo domínio técnico do autor em mesclar estes elementos. Outro nome de grande destaque foi Luciano Irrthum, desde sua primei-

Capa: Marcelo Luciano Irrthum /  
Quarta capa: Sidney Teles. Fonte:  
Revista Legenda Quadrinhos no2

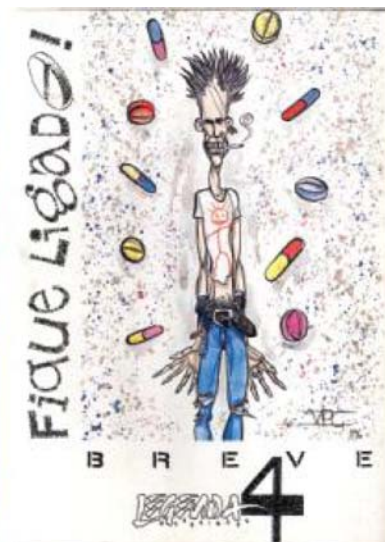
(1995)



ra aparição na primeira edição da revista Luciano já alavancou vários elogios da crítica a respeito de seu trabalho. Quando solicitado para desenhar a capa da segunda edição Luciano preparava seu projeto de conclusão de curso cujo objetivo era criar um baralho de cartas de Tarô em que as figuras eram inspiradas nos mendigos que viviam nas ruas de Belo Horizonte. Como não havia, para a construção da capa, um tema pré-estabelecido, Irnthum optou por trabalhar com esta mesma temática.

Mas é a figura do quadrinista Mozart Couto que a equipe da revista buscou sua mais forte influência. Considerado como "mentor intelectual" Mozart foi o responsável pela capa da terceira Legenda Quadrinhos. Ele publicou nas três edições da revista e foi destaque na entrevista concedida a primeira edição em que o autor descreve sua relação com os quadrinhos e suas impressões. Seguindo um pedido do editor Vitor, Mozart desenhou aquela que seria a capa da terceira e última publicação da Legenda. Nesta produção o autor apresenta características marcantes do estilo americano, que por meio do talentoso quadrinista, ganharam novos contornos e expressões. Sobre o trabalho, ele relata as suas principais influências, características e técnicas que deram forma ao desenho:

Lembro-me que o Vitor tinha me sugerido fazer "um daqueles bárbaros, bem maus" que eu desenhava em algumas outras HQs. E saiu aquela capa "cheia de sangue" onde dá pra notar influência de Frank Frazetta mais alguma coisa do



quadrinho americano da época, pelo qual eu estava de passagem, e onde os personagens eram mostrados com braços e pernas absurdamente distorcidos e cheios de veias. A arte foi feita com tinta acrílica sobre papel. Talvez tenha sido uns dos meus últimos trabalhos em papel nesse gênero.<sup>1</sup>

Capa: Mozart Couto/Quarta capa: Vitor Garcia. Fonte: Revista Legenda Quadrinhos no3 (1995)

A participação dos mestres e o despertar de novas experiências...

Embora tenhamos a consciência da existência de outros grandes nomes, destacamos aqui a presença destes pela aproximação que estabeleceram com a equipe, além é claro, das contribuições de encorajamento proporcionadas por suas ações de estímulo, servindo assim, como exemplo. Era comum o contato por cartas entre eles e o editor, graças a este fato foi possível registrar nesta pesquisa alguns destes relatos. Em trecho de uma de suas cartas, Mozart descreve, por exemplo, sua alegria em observar a evolução do 3º exemplar e alta qualidade dos trabalhos publicados indicando ainda o contato de dois autores

<sup>1</sup>Mozart Couto - Mozart Cunha do Couto. Colaborador da revista. Entrevista concedida no dia 04 de novembro de 2010.

Shimamoto e Colin. Além é claro de sua satisfação em rever seu estilo de desenho novamente sendo publicado.

Outro nome que marcou presença nas páginas e nos bastidores da Legenda Quadrinhos foi Lourenço Mutarelli. Em carta enviada ao editor em 1996, ele comenta a qualidade dos trabalhos da 2ª publicação, salientando ainda a evolução dos trabalhos e sugerindo algumas alterações. Sem dúvidas, dentre os nomes aqui mencionados é Edgard Guimarães o quadrinista que manteve contato mais intenso com Núcleo. O volume de envelopes e cartas, preservados no acervo não deixa dúvidas. Isso se deve também ao importante papel que Edgard assumiu frente à divulgação e estudo dos quadrinhos independentes no país. Em suas cartas, ele ameniza críticas feitas ao trabalho de alguns e resalta a importância do tratamento tipográfico, ou letramento, nas histórias em quadrinhos, além de sugestões de publicações entre outros assuntos. Já Shimamoto, não poupou elogios quando recebeu pela primeira vez a revista Legenda Quadrinhos no 3. Sem conhecer as demais publicações o artista demonstra interesse de conhecer também as outras edições. Shimamoto, assim como Mozart e Flávio Colin pertencem ao rol dos mais importantes e reverenciados quadrinistas dos últimos tempos. Shimamoto indicou a publicação ao seu amigo Flávio Barbosa Mavignier Colin. Tempo depois é Flávio Colin quem envia ao editor Vitor uma carta com suas percepções acerca da Legenda Quadrinhos. Nesta,

escrita quatro anos antes de seu falecimento, Colin também deixa registrada a importância, não somente do projeto gráfico, mas principalmente a iniciativa da equipe editorial de trabalhar com os quadrinhos no Brasil.

Foi com sincera satisfação e grata surpresa que recebi por intermédio do mestre Shima, sua revista "Legenda - 3. Para mim, é sempre motivo de admiração tomar conhecimento de publicações como a sua, abrindo espaço a consagrados e iniciantes, porém talentosos desenhistas e roteiristas de HQs. Gráfica e artisticamente, "Legenda" nada fica a desejar às suas rivais do gênero. Aceite meus primeiros parabéns, extensivo à toda sua equipe, não só pela qualidade da publicação como também pelo esforço, dedicação e coragem que demonstraram. Editar revistas em quadrinhos no Brasil sempre foi, lamentavelmente continua sendo, façanha das mais inglórias e árduas, mas com perseverança, audácia e capricho, vocês estão prestigiando talentos que os maiores editores, por covardia, ganância e alienação, sempre ignoram. Parabéns e sucesso! Abraço.<sup>2</sup>

Os diversos relatos de leitores de várias partes do país, registrados por meio de cartas e preservados no acervo, também ajudam a entender o papel da revista em seu contexto social, permitindo compreender as características de seus leitores, bem como se configuraram os contatos entre os mais diversos grupos de quadrinhos, pesquisadores, instituições de ensino, dentre outros. Em suma, todos os depoimentos sintetizam e ratificam ainda o papel de

<sup>2</sup>Carta de Flávio Colin enviada ao editor Vitor P. Garcia em 30 de julho de 1998. Fonte: Acervo do NIQ.



divulgação e promoção dos quadrinhos nacionais assumido desde o início pela equipe e que se refletiu ao longo de sua curta, mas significativa trajetória. Perguntados em entrevistas sobre o legado de seus esforços, os membros do projeto *Legenda Quadrinhos*, foram contundentes em afirmar, que a iniciativa de produzir uma revista, estimulou um espaço na academia potencialmente favorável à investigação experimental e troca de conhecimentos.

A *Legenda* deixou de herança o *NIQ* e a *Fansign*, hoje a única publicação na instituição, que reúne trabalhos de alunos, de todos os cursos da Escola de Design, professores e convidados. Ela ainda influenciou a vinda de alunos para estudar aqui nesta escola. Sabe... Eu vi o progresso dos alunos, eles cresceram profissionalmente eu aprendi com eles, sinto-me realizado.<sup>3</sup>

Para aqueles que iniciavam sua trajetória nos quadrinhos, como Marcelo Ielis o projeto representou um momento muito importante em sua formação profissional.

(...) Posso dizer que *Legenda* foi a confirmação material do meu potencial como autor de quadrinhos e que se hoje posso viver profissionalmente da nona arte, isso se deve também a ela. Se comparamos com as facilidades de difusão que temos hoje, *Legenda* também foi um ato heróico de jovens estudantes que transformaram uma teoria, que poderia ser encerrada em arquivos de uma instituição, em algo palpável, consistente e que sem dúvida transformou minha vida profissional<sup>4</sup>.

Embora o projeto continuasse a ganhar cada vez mais expressão e novos trabalhos, a renovação da equipe não acompanhou as transformações do processo. Com um grupo fechado, aos poucos a equipe foi se desfazendo, muitos destes alunos assumiram novas responsabilidades levando ao fim do projeto. A partir das análises e dos fatos aqui relatados é possível perceber a relevância de se estimular as vocações e maneiras de se perceber e traduzir as necessidades humanas, neste sentido, a troca de experiências se afirma como proposta salutar ao aprendizado, configurando assim, o espaço acadêmico como um local potencialmente propício ao trabalho de investigação e compartilhamento de informações, fazendo com que o design mantenha ativo o registro de sua própria história, se estruture, cada vez mais, enquanto campo do pensamento, a serviço da informação, da criação e da memória.

#### LEGENDA QUADRINHOS: NOVOS APRENDIZADOS - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quadrinhos vivem atualmente um momento particular em sua trajetória no país. Impulsionado pelo estímulo de ações governamentais em prol da inserção dos quadrinhos nas escolas, pela influência de outras mídias como cinema e a internet, cresce também o interesse pelo debate do assunto no âmbito acadêmico. Em sintonia com seu tempo, esta abordagem teórica debateu pontos relevantes como a necessidade de se preservar e estabelecer o registro dos processos, como fonte primordial à construção do saber. Por meio de um produto de design, aqui caracterizado pela

<sup>3</sup>Silvestre Curvo - Silvestre Rondon Curvo professor orientador do projeto. Entrevista concedida no dia 21 de out. de 2010.

<sup>4</sup>Marcelo Ielis - Marcelo Eduardo Ielis de Oliveira. Colaborador da revista. Entrevista concedida no dia 28 de out. de 2010.

revista *Legenda Quadrinhos*, foi possível levantar fatos, que muitas vezes distantes de nossa realidade projetual, ainda configuram-se como elementares na percepção de outras linguagens gráficas, no desenvolvimento de repertório visual, no conhecimento de processos técnicos e percepção do contexto social, auxiliando, por meio de experiências pessoais e profissionais, o aprimoramento de habilidades criativas e no fomento de novos questionamentos. Sob o ponto de vista da memória do projeto, a preservação e o registro destas informações, tornam-se fundamentais para a análise de um período significativo dos quadrinhos em Minas e do país. Visitar este passado significa reconhecer que toda e qualquer área do saber que busque o desenvolvimento individual e coletivo deve criar, em seu campo de atuação, mecanismos que subsidiem sua própria prática e que a memória, enquanto campo potencial informativo, para toda e qualquer atividade humana envolve um intenso esforço em conjunto e

principalmente de atitudes decisivas tomadas no presente!

#### REFERÊNCIAS

BARROSO, Azevedo Fabiano. História recente dos quadrinhos. In: BAGNARIOL, Piero. Guia ilustrado de graffiti e quadrinhos. Belo Horizonte: Prefeitura de BH, [2004].

BAXTER, Mike. Projeto de produto. Guia básico para o design de novos produtos. 2ed. São Paulo: Edgar Blücher, 2000. 260p.

CHAUÍ, Marilena de Souza. Convite à Filosofia. 13. ed. São Paulo: Editora Ática, 2003. 142p.

EISNER, Will. Narrativas Gráficas. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de Identidade Visual. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003. 104p.

SCALZO, Marília. Jornalismo de Revista. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006. 112p.