

Ler para Escrever



Leitura de Histórias

História (do grego antigo ἱστορία, transl.: história, que significa "pesquisa", "conhecimento advindo da investigação") é a ciência que estuda o ser humano e sua ação no tempo e no espaço concomitantemente à análise de processos e eventos ocorridos no passado. O termo "História" também pode significar toda a informação do passado arquivada em todas as línguas por todo o mundo, por intermédio de registos históricos.

A palavra história tem sua origem nas investigações de Heródoto; em grego antigo, o termo "História" é ἱστορίαι (Historíai). Todavia, será Tucídides o primeiro a aplicar métodos críticos, como o cruzamento de dados e uso de diversas fontes diferentes. O estudo histórico começa quando o ser humano encontra os elementos de sua existência nas realizações dos seus antepassados. Esse estudo, do ponto de vista europeu, divide-se em dois grandes períodos: Pré-História e História.

Os historiadores usam várias fontes de informação para construir a sucessão de processos históricos, como, por exemplo, escritos, gravações, entrevistas (História oral) e achados arqueológicos. Algumas abordagens são mais frequentes em certos períodos do que em outros e o estudo da História também acaba apresentando costumes e modismos (o historiador procura, no presente, respostas sobre o passado, ou seja, é influenciado pelo presente).

Os eventos anteriores aos registos escritos pertencem à Pré-História. As sociedades sem escrita, mas sobre as quais há registos escritos por povos que já conheciam a escrita e que coexistiam com elas, são descritas pela Proto-História (é o caso, por exemplo, dos povos celtas da cultura de La Tène).

As concepções formais da História

Em sua evolução, a História se apresentou pelo menos de três formas. Do simples registro à análise científica houve um longo processo. São elas:

História Narrativa - O narrador contenta-se em apresentar os acontecimentos sem preocupações com as causas, os resultados ou a própria veracidade. Também não emprega qualquer processo metodológico.

História Pragmática - Expõe os acontecimentos com visível preocupação didática (ver: Didática da história). O historiador quer mudar os

costumes políticos, corrigir os contemporâneos e o caminho que utiliza é o de mostrar os erros do passado. Os gregos Heródoto e Tucídides e o romano Cícero ("A História é a mestra da vida") representam esta concepção.

História Científica - Agora há uma preocupação com a verdade, com o método, com a análise crítica de causas e consequências, tempo e espaço. Esta concepção se define a partir da mentalidade oriunda das ideias filosóficas que nortearam a Revolução Francesa de 1789. Toma corpo com a discussão dialética (de Hegel e Karl Marx) do século XIX e se consolida com as teses de Leopold Von Ranke, criador do Rankeanismo, o qual contesta o chamado "Positivismo Histórico" (que não é relacionado ao positivismo político de Augusto Comte) e posteriormente com o surgimento da Escola dos Annales, no começo do século XX.

História dos Annales (Escola dos Annales) - Os historiadores franceses Marc Bloch e Lucien Febvre fundaram em 1929 uma revista de estudos, a "Annales d'histoire économique et sociale", onde rompiam decididamente com o culto aos heróis e a atribuição da ação histórica aos chamados homens ilustres, representantes das elites (ver: Revisionismo histórico). Para estes estudiosos, o cotidiano, a arte, os afazeres do povo e a psicologia social são elementos fundamentais para a compreensão das transformações empreendidas pela humanidade. Surgindo ainda o movimento da Nova História Crítica e da Nova História.

Contando história para uma criança



Alguns apenas transmitem o que já escutaram e aprenderam, outros buscam formações em cursos e livros. Independente disso, é importante atentar para algumas dicas que separamos:

1- Escolha uma história da qual você também goste. O mais importante é que a criança veja verdade no que você está contando. Então a primeira premissa é

escolher uma história com a qual você se identifique. Seja ela de domínio público, vinda de um livro ou de sua autoria.

2 - Aprenda a história previamente Mesmo que você esteja lendo o livro, aprenda primeiro a história. Isso lhe dará mais segurança na hora de contá-la. Experimente fazer um roteiro com os momentos-chave da narrativa, aqueles momentos que não podem deixar de ser contados. Assim você não precisa decorá-la frase a frase, e pode preencher o restante da história contando do seu jeito, com suas frases.

3 - Decida quais recursos usar Depois de aprender a história, escolha os recursos que vai utilizar como suporte para sua contação. Como recursos entenda: fantoches, figurino, um livro para leitura, instrumentos musicais... Tudo aquilo que puder lhe ajudar a ilustrar melhor o que você está contando.

4 - Organize a utilização dos recursos Pense como você vai apresentá-los ao longo da história. Um recurso, como um fantoche, só deve ser apresentado na hora em que ele é inserido na história. Se ele ficar exposto antes disso pode tirar a atenção das crianças. Então imagine formas de ir apresentando os recursos - muitos contadores utilizam uma mala de onde tiram os recursos que precisam. Mas também pode ser um saco, uma bolsa, qualquer coisa que os esconda até a hora de serem revelados.

5 - Decida o espaço a ser utilizado O espaço físico também é um recurso, e você deve pensar seriamente nele. A escolha de um espaço errado pode inviabilizar a sua história. Imagine, por exemplo, contar uma história na quadra do seu colégio, sem uma caixa amplificadora. Rapidamente os pequenos perderão a atenção. O espaço deve ser silencioso o suficiente para que as crianças mantenham a concentração. A disposição das crianças também é importante: podem ficar em roda, ou em formato de "U", ou todas em frente a você... O importante é que todas possam enxergar e ouvir o que está sendo contado.

6 - Pense em músicas para entremear as partes da narrativa Tudo com música fica melhor. Pense em músicas que podem servir como ganchos entre uma parte da narrativa e outra. Também imagine fundos musicais e efeitos sonoros para embalar a sua contação. Só tenha cuidado para que o fundo musical ou efeitos não fiquem mais altos do que sua voz, impedindo o bom entendimento do que está sendo contado.

7 - Utilize caixa de som e microfone quando necessário Na hora da escolha do espaço a ser utilizado você já consegue imaginar a necessidade ou não da utilização de som e microfone. Uma história só pode ser gritada se o personagem assim o pede. Então, se você estiver forçando demais a voz, significa que é necessário amplificar a emissão de sua voz. Para manter as

suas mãos livres o microfone ideal é do tipo "headset", microfone de cabeça, igual aos que os cantores pop usam.

8 - Olhe nos olhos de sua audiência O contato visual é muito importante, ainda mais para reforçar a força das palavras. Os fantoches também devem "olhar" para o público.

9 - Trabalhe a entonação, ritmo e dicção Evite contar muito lentamente, dispersando a atenção, ou demasiado rápido, dificultando o entendimento. O ideal é alternar ritmos de acordo com a passagem da história. Uma cena de ação poderá ser contada mais freneticamente, enquanto uma cena de suspense pode utilizar mais as pausas. Trabalhe sua impostação de voz sem infantilizá-la desnecessariamente, e tente fazer as vozes de cada personagem. Isso abrilhanta ainda mais a contação.

10 - Lide com as intervenções As crianças vão querer opinar, falar durante a história, te chamar. Lide com isso da melhor forma possível. Às vezes é possível ignorar, às vezes é necessário inserir aquele elemento na história para "sossegar" a criança. De qualquer forma faça sempre de forma doce, tentando manter o foco no que está sendo contado. Com o tempo você aprenderá a melhor forma de lidar com estas intervenções.

As histórias na educação infantil são fundamentais na formação educacional da criança, em especial no início da escolaridade. Para o desenvolvimento de tal atividade deve ocorrer todo um planejamento, pois se trata de um momento mágico que a criança irá vivenciar e absorver algo que venha a identificar com ela naquele instante.

Por ser considerada uma atividade tão importante na educação infantil, sugerimos aos professores que lidam com crianças dessa fase algumas orientações que poderão beneficiar e conseqüentemente propiciar o desenvolvimento contínuo da criança no desenvolvimento da linguagem.

1. Contar histórias diariamente;
2. As histórias podem ser repetidas, dependendo do interesse dos alunos;
3. Alguns critérios devem ser seguidos como: livros com poucos textos, linguagens simples, maior número de ilustrações, sendo essas grandes e sugestivas e que satisfaçam o desejo dos alunos.
4. Baseando em informações passadas por pais em relação ao aluno, buscar histórias que venham ajudar a resolver um problema em questão. Por exemplo: Se uma criança recusa a comer verduras em casa, selecione um tema voltado

para a importância dos alimentos, de forma que a criança se identifique e o professor ajude a família, visto que a escola também tem essa função.

5. Ao planejar o momento de contar histórias, determinados aspectos são fundamentais e devem ser analisados:

- Local: as histórias não devem ser contadas apenas dentro da sala de aula, pelo contrário, ambientes diferenciados tornam o momento mais agradável (pátio, quadra, jardim, sentado em degraus, quiosques, entre outros).
- Posição: Os alunos devem estar em uma posição confortável e a professora deve ficar em uma posição que permita a todos os alunos a visualização do livro e sua dramatização.
- Apresentação da história: é fundamental que a professora conheça o texto da história, pois o ideal é que conte a história com suas próprias palavras, utilizando uma linguagem simples e um tom moderado, de forma que todos os alunos possam escutar de forma agradável.
- Horário: não deve existir um horário estipulado para o momento da história, deve acontecer de acordo com a necessidade e até mesmo de forma surpreendente para o aluno. Conforme uma situação ocorrida no ambiente, o professor poderá utilizar certa história que encaixe naquele instante, de forma que venha contribuir na resolução e amadurecimento da criança.
- Motivação: cabe ao professor deixar como suspense a história a ser contada, de forma que venha despertar a curiosidade em seus alunos bem como a motivação do momento.

Brincar de Contar Histórias

- ✓ Cesto de contar histórias
- ✓ Com música
- ✓ Roda de Histórias
- ✓ Teatro de Sombras
- ✓ Com as fotos da família
- ✓ Com massinha
- ✓ Com desenhos
- ✓ Com fantoches
- ✓ Com cartões
- ✓ Com uma folha de história em quadrinhos

Literatura Infantil

O livro infantil possui características estéticas que envolvem a literatura de uma forma geral e, ainda que seja peculiarmente definido pelo destinatário, a obra infantil pode levar o leitor a uma abrangente compreensão de sua existência.

Nessa perspectiva, pode-se afirmar que em qualquer possibilidade de delimitar o conceito de literatura infantil existirá o parâmetro de identificação do leitor com o texto que manuseia.

Na literatura brasileira, foi Monteiro Lobato o primeiro autor que deu voz às crianças por meio dos personagens, com a preocupação de ressaltar características infantis como curiosidade, criatividade, teimosia e imaginação. E fez compreender que não basta apenas falar sobre a criança, mas que é preciso ver o mundo através dos seus olhos, ajudando-a a ampliar esse olhar nas mais variadas direções.

As linguagens simples, cotidianas, com frases curtas e com uso de recursos como a onomatopeia, divertem o leitor infantil e chamam sua atenção. É possível dizer que essas estratégias de adaptação são necessárias para adequar a situação da história ao sujeito que vai vivenciá-la, ou seja, para colocar a criança em sintonia com o texto.

O psicólogo russo Liev Vygotsky revelou que o diálogo facilita o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da atenção por meio da interação social. Vygotsky acentuou ainda que palavra e ação estão completamente fundidas para a criança. Assim, ao arranjar a sequência de palavras, ela organiza o mundo para si e toma consciência do que sabe, pensa e sente.

Na corrente construtivista, o suíço Jean Piaget, em suas concepções, buscava fatores universais do desenvolvimento humano para as suas teorias. No livro “A representação do mundo real da criança”, de 1973, Jean Piaget explorou as explicações da infância para o funcionamento do universo - um exemplo, quando alguém pergunta a um aluno da pré-escola o que é um ser vivo. A resposta pode ser tudo o que se move ou caminha por conta própria. Portanto, na mente de uma criança, o vento pode ser uma coisa viva e não simplesmente um fenômeno da natureza.

O pensamento da criança e as histórias a ela dirigidas também podem ser representados por meio da observação do desenho. Segundo Piaget, até aproximadamente sete anos de idade, a criança pensa e vê o mundo do mesmo modo que desenha. Os educadores que ministram aulas para crianças até essa faixa etária podem ter familiaridade com essa afirmação.

Na área da literatura, através da ilustração, também é possível compreender aspectos importantes do desenvolvimento infantil. O livro “O pequeno príncipe”, de Saint-Exupéry, mostra a oposição entre o realismo intelectual e o realismo visual quando o narrador-criança expressa perplexidade aos adultos que pensaram que o desenho mais importante da sua vida – uma jiboia comendo um elefante – fosse apenas um chapéu.

Essa estreita ligação entre obra e leitor deve incitar os educadores a fazerem um esforço para compreender o desenvolvimento e a aprendizagem, para que a criança possa se tornar um leitor competente.

Em tempo, é importante ressaltar que a mesma lógica que a criança utiliza na linguagem está presente no desenho. E que estímulos e recursos são importantes para que ela possa se desenvolver, alimentar seus pensamentos, sua imaginação e compreender a realidade com a possibilidade de desdobramento de suas capacidades afetivas e intelectuais.

Dentre vários motivos para se contar histórias para as crianças, podemos destacar mais alguns para reflexão:

- As histórias formam o gosto pela leitura, quando a criança aprende a gostar de ouvir histórias contadas ou lidas, ela adquire o impulso inicial que mais tarde a atrairá para a leitura.
- Instruem ao enriquecer o vocabulário infantil, amplia o mundo de ideias e conhecimentos da criança e desenvolve a linguagem e o pensamento.
- Educam e estimulam o desenvolvimento da atenção, da imaginação, observação, memória, reflexão e linguagem.
- Cultivam a sensibilidade, e isso significa educar o espírito. A literatura e os contos de fadas dirigem a criança para a descoberta de sua identidade e comunicação e também sugerem as experiências que são necessárias para desenvolver ainda mais o seu caráter.
- Facilitam a adaptação da criança ao meio ambiente, pela incorporação de valores sociais e morais que ela capta da vida de seus personagens.
- As histórias recreiam, distraem, descarregam as tensões, aliviam sobrecargas emocionais e auxiliam, muitas vezes, a resolver conflitos emocionais próprios.

Pais e educadores precisam compreender que há inúmeras possibilidades de auxiliar na formação de caráter da criança. Bons hábitos, atitudes, habilidades e competências e a arte de contar histórias oferece inúmeras possibilidades. É nesta fase da vida que a criança tem a capacidade de encantar-se e perceber de forma muito espontânea o natural e o imaginário, o belo e o atraente, o

criativo e o inovador, e é neste momento que podemos aguçar a curiosidade e despertar a imaginação.

História em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos no Brasil (também chamadas de HQs, gibis, revistinhas, ou historietas) começaram a ser publicadas no século XIX, adotando um estilo satírico conhecido como cartuns, charges ou caricaturas e que depois se estabeleceria com as populares tiras. A edição de revistas próprias de histórias em quadrinhos no país começou no início do século XX.

Século XIX

Primeira charge no Brasil, de autoria de Manuel de Araújo Porto-Alegre (1837).

Precursores e primeiros passos (1837 – 1895)

Em 1837, circulou o primeiro desenho em formato de charge, de autoria de Miguel de Araújo Porto-Alegre, que foi produzido em litografia e vendido em papel avulso. Mais tarde, em 1844, o autor criaria a revista de humor político *Lanterna Mágica*.

Em 1855, o francês Sébastien Auguste Sisson publica "O Namoro, quadros ao vivo, por S... o Cio" na revista *O Brasil Ilustrado*.

No final da década de 1860, Angelo Agostini continuou a tradição de introduzir desenhos com temas de sátira política e social nas publicações jornalísticas e populares brasileiras. Entre suas personagens populares, desenhadas como protagonistas de histórias em quadrinhos propriamente ditas estavam Nhô Quim (1869), a primeira HQ do Brasil, que também seria ilustrado por Cândido Aragonez de Faria, e o Zé Caipora (1883). Agostini publicou nas revistas *Vida Fluminense*, *O Malho* e *Don Quixote*.

Século XX

O Tico-Tico (1905 - 1957)

Lançada em 11 de outubro de 1905, a revista *O Tico-Tico* é considerada a primeira revista em quadrinhos do país, concebida pelo desenhista Renato de Castro, tendo o projeto sido apresentado a Luís Bartolomeu de Souza e Silva, proprietário da revista *O Malho* (onde Angelo Agostini trabalhou, após o encerramento de *Don Quixote*). Aprovada, a revista teve a participação de Angelo Agostini, que criou o logotipo e ilustrou algumas histórias da revista. O formato de *O Tico Tico* foi inspirado na revista infantil francesa *La Semaine de*

Suzette, cuja personagem Suzette foi publicada na revista brasileira com o nome de Felismina. Bécassine, outra personagem da revista, foi chamada de Chiquita. O Tico-Tico é considerada a primeira revista em quadrinhos no Brasil e teve a colaboração de artistas de renome como J. Carlos (responsável pelas mudanças gráficas da revista em 1922), Max Yantok e Alfredo Storni.

O personagem de maior sucesso da revista era Chiquinho (publicado entre 1905 e 1958), considerado por muitos anos como uma criação brasileira até que, na década de 1950, um grupo de cartunistas alegou que este era, na verdade, uma cópia do americano Buster Brown de Richard Felton Outcault (algo parecido aconteceu na Holanda, onde Buster Brown serviu de inspiração para criação de Sjors van de Rebellenclub). Mas durante a época da Primeira Guerra Mundial, o Chiquinho também teve inspiração nas histórias de Little Nemo in Slumberland. Também figuraram na revista Reco-Reco, Bolão e Azeitona de Luiz Sá, Lamparina de J. Carlos, Kaximbown de Max Yantok, Max Muller de A. Rocha entre outros.

Em 1917, foi lançado o curta-metragem de animação Traquinices de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço (1917), sem crédito de animadores, apenas da produtora-Kirs Filme.

Em 1930, alguns personagens das tiras americanas foram publicados na revista como Mickey Mouse (chamado de Ratinho Curioso), Krazy Kat, (chamado de Gato Maluco) e Gato Félix. J.Carlos foi o primeiro desenhista brasileiro a desenhar personagens da Walt Disney Company nas páginas de O Tico-Tico.

E 1938, Luiz Sá decidiu produzir uma série de curtas de animação chamada As Aventuras de Virgulino. Na época ele tinha planos de apresentar o projeto ao Walt Disney nos Estados Unidos, porém foi impedido devido a uma lei de Getúlio Vargas na época e os projetos foram esquecidos. Sá vendeu os filmes para uma loja de projetores, nos anos 70, foi encontrado um curta da série Virgulino Apanha.

Oswaldo Storni (filho de Alfredo Storni) e Carlos Arthur Thiré foram responsáveis pela introdução de quadrinhos de aventura na revista, inspirados nos modelos americanos.

Carlos Arthur Thiré era filho do professor de matemática, Cecil Thiré, Thiré trabalhou também no teatro e no cinema, casou-se com a atriz Tônia Carrero, com quem teve um filho, que recebeu o mesmo nome do avô, Cecil Thiré, tal como a mãe, Cecil se tornou ator.

A revista foi perdendo popularidade na década de 1930, na medida em que surgiram os suplementos de quadrinhos publicados em jornais e diversas revistas em quadrinhos surgidas nessa época; na década de 1950 investiu

no humor gráfico, publicando cartuns de artistas como Bosc e Sempé. A revista foi publicada até 1957 (após isso O Malho publicou edições especiais com o título "O Tico-Tico Apresenta" até 1977), e nos últimos quadrinhos de sua existência voltou a ter o foco educativo de outrora.

Os suplementos de jornais e o surgimento das editoras (1929 – 1959)

O jornal "O Globo" de Roberto Marinho, foi um dos jornais responsáveis pela implementação dos suplementos de tiras de quadrinhos

Em Setembro de 1929, o jornal A Gazeta cria um suplemento de quadrinhos no formato tabloide, baseado nos Suplementos dominicais de quadrinhos americanos; no mês seguinte, a Casa Editorial Vecchi (uma editora de origem italiana) lançou a revista Mundo Infantil, porém o sucesso dos suplementos se deu em 1934 com a criação do Suplemento Infantil de Adolfo Aizen. Aizen trabalhava nos jornais O Globo e nas revistas O Malho e O Tico-Tico; após viajar para os Estados Unidos, conheceu os suplementos de quadrinhos e, ao voltar ao Brasil, conheceu Arroxelas Galvão, representante da King Features Syndicate. Galvão tentará, desde 1932, vender tiras para os jornais brasileiros; a exceção foi o jornal Diário de Notícias que publicava as tiras de Popeye (que foi rebatizado como Brocoió). Aizen negociou com Galvão e assim foi o responsável por publicar pela primeira vez as tiras de aventura de Flash Gordon. Publicado inicialmente pelo jornal A Nação (após ser recusado por Roberto Marinho, do jornal O Globo, onde Aizen trabalhava; na época Marinho alegou que o custo dos suplementos de quadrinhos seria muito alto), lançado em março do mesmo, a primeira edição teve capa de J. Carlos (assim como O Tico-Tico, o Suplemento Infantil misturava tiras estrangeiras e brasileiras, desenhadas por artistas como Monteiro Filho, que ilustrou Os exploradores da Atlântida, ou As Aventuras de Roberto Sorocaba, auxiliado pela esposa Maria e roteirizada por Oswaldo da Silveira) e após quinze edições, pela recém formada editora de Aizen, a Grande Consórcio de Suplementos Nacionais. Sendo um judeu nascido na Rússia, Aizen não poderia ter uma empresa no Brasil - segundo lei vigente na época, apenas nascidos em solo brasileiro poderiam ter tal privilégio, o jornalista havia forjado uma certidão de nascimento em que declarava ser baiano, pois havia morado na Bahia durante a adolescência. Em 1936, Aizen resolve reunir as páginas do primeiro arco de Flash Gordon, "Flash Gordon no Planeta Mongo" em álbum de luxo no formato horizontal; o álbum vendeu bastante, chegando ao ponto de esgotar a tiragem de 15 mil exemplares, o casal Helena Ferraz de Abreu e Maurício Ferraz cria um suplemento diário de quadrinhos para ser publicado em vários jornais do país, no mesmo ano, Carlos Arthur Thiré publica nas páginas do Suplemento Juvenil, as séries O Gavião do Riff, Raffles, o ladrão elegante (inspirado no personagem de mesmo nome de Ernest William Hornung) e Três Legionários de Sorte, também publicada em O Tico-Tico, na década de 1940, publicou a tira Aí, Mocinho! para a revista Vâmos Ler do

jornal A Noite, em 1938, Fernando Dias da Silva ganha um concurso do Suplemento Juvenil e publica a tira "O enigma das pedras vermelhas".

Em 1937, o tabloide criado pelo casal Ferraz publicou pela primeira vez no país as tiras de O Fantasma de Lee Falk.

Roberto Marinho entra em contato com Aizen (com quem não falava há três anos) e lhe propõe uma parceria: ambos distribuiriam suplementos de quadrinhos (impressos nas gráficas do O Globo) em vários jornais do país. Aizen recusou a ideia, e em junho do mesmo ano, Marinho lança O Globo Juvenil,[32] suplemento dirigido por Djalma Sampaio, auxiliado por Antonio Callado e Nelson Rodrigues. No mesmo ano, Francisco Acquarone, mais conhecido pelo trabalhos de pintura e por livros de história da arte,[33] quadriniza os romances Os Primeiros Homens na Lua de H. G. Wells e As Minas de Prata de José de Alencar.

Aizen cria a revista Mírim; uma novidade da revista foi a utilização do formato comic book ou meio-tabloide, no mesmo ano, a revista A Gazetinha começa a publicar o arco de história de A Garra Cinzenta, de Francisco Armond e Renato Silva, uma série com forte influência dos pulps de mistério, terror e ficção científica, no mesmo ano, Renato Silva havia iniciado sua carreira nas histórias em quadrinhos, publicando nas páginas do Suplemento Juvenil, ilustrando uma história de um personagem da literatura pulp, o detetive Nick Carter. O personagem principal é um vilão, perseguido pelos inspetores de polícia Higgins e Miller. A Garra Cinzenta foi publicada até 1939, totalizando 100 páginas, e posteriormente foi publicada no mercado franco-belga, na revista Le Moustique com o título La Grife Grise; na época franceses e belgas achavam que a história fosse de origem mexicana. Anos mais tarde, foi especulado que Helena de Ferraz fosse a verdadeira identidade de Francisco Armond, autor de A Garra Cinzenta, Helena e o marido algumas vezes assinaram no jornal usando o pseudônimo Álvaro Armando. Arnaldo Ferraz, o filho do casal, garante que a mãe nunca roteirizou histórias em quadrinhos, apenas traduziu as primeiras tiras do Fantasma, Renato Silva ficaria mais conhecido pelo cursos de de desenho publicados na série de livros A Arte de Desenhar.

No ano seguinte, o Correio Universal publica outras histórias ilustradas por ele: Aladim, João Tymbira Em Redor do Brasil e uma quadrinização de O Guarani de José de Alencar, contudo, o jornal seria cancelado logo em seguida.

As tiras de Flash Gordon foram publicadas pela primeira vez no país em 1934, nas páginas do Suplemento Infantil

Ainda em 1938, Nelson Rodrigues roteiriza as quadrinizações de O Fantasma de Canterville de Oscar Wilde, publicado em 1938 e O Mágico de Oz de L. Frank Baum em 1941, ambos desenhados por Alceu Penna.

No Ceará, Rubens de Azevedo publica no jornal O Estado, as tiras "Sacha: o detetive particular" (1938) e "Uma viagem a saturno" (1940).

A Gazetinha publicaria várias tiras de autores brasileiros: Nino Borges (Piolim, Bolinha e Bolonha) e Belmonte (Paulino e Balbina). Nas páginas da Gazetinha, entre 1936 e 1939, o desenhista Messias de Mello criou diversos personagens, entre eles Pão Duro, Tutu, Titi e Totó, Gibimba e Audaz, o Demolidor. Além de criar histórias em quadrinhos, ilustrou quadrinizações de clássicos da literatura, como Os Três Mosqueteiros, O Máscara de Ferro, Robinson Crusoe, Os Miseráveis e O Conde de Monte Cristo. Ao lado do escritor Armando Brussolo, realizou, de 1936 a 1939, diversas histórias em quadrinhos serializadas, como Capitão Blood, Sherlock Holmes, o Homem Elétrico, A conquista das esmeraldas, na qual narrou a saga do bandeirante Fernão Dias. Também ilustrou O Raio da Morte, Bascomb – o Terror de Ferney, À Roda da Lua, baseada nos romances Da Terra à Lua (1865) e sua sequência À Roda da Lua (1869) de Júlio Verne, O enigma do espectro de James Hull (roteirizada por Francisco Armond), entre outros trabalhos feitos para esse suplemento.

Em 1939, O Globo lança O Gibi para concorrer com Mirim; no ano seguinte, Aizen publica O Lobinho (para evitar que Marinho usasse o nome O Globinho) no jornal A Noite (jornal que fora fundado por Irineu Marinho, pai de Roberto Marinho); na revista foi usado o formato standard. Aizen não gostava do nome escolhido pelo concorrente (que era um termo pejorativo para garotos negros); o nome já havia sido usado por J. Carlos em personagem publicado nas páginas de O Tico-Tico (na época o personagem era grafado como Giby) em 1906, e com o tempo, Gibi passou a ser usado como sinônimo de revistas em quadrinhos (algo parecido aconteceu na Espanha, o termo tebeosurgiu do nome da revista TBO). A revista Mirim deu origem à "Biblioteca Mirim", no formato 9 x 11 cm, uma coleção de 31 pequenos livros ilustrados (também chamados de "tijolinhos"), inspirados nos chamados Big Little Books americanos, o jornal de Marinho lança a "Coleção Gibi" nos mesmo moldes da Biblioteca Mirim.

Ainda em 1939, Galvão resolve aumentar o valor da licença dos personagens publicados da King Features; Roberto Marinho cobre o valor e passa publicá-los em O Globo Juvenil e O Gibi. Na última página de Flash Gordon, publicada no Suplemento Juvenil, Aizen escreveu:

Tarzan e Dick Tracy, foram alguns dos personagens publicados após Adolfo Aizen, perder a licença da King Features Syndicate

Embora os suplementos de O Globo tenham aumentado em número de leitores, isso não significou a derrocada dos títulos de Aizen. O jornalista resolveu negociar com syndicates menores, e começou a publicar Tarzan (personagem bastante popular graças aos filmes estrelados por Johnny Weissmuller entre 1932 e 1948, uma série de livros traduzidos por Monteiro Lobato para a Companhia Editora Nacional iniciada em 1933), Terry e os piratas de Milton Caniff e Dick Tracy de Chester Gould.

Além de personagens de tiras, os suplementos também publicaram histórias de super-heróis americanos; da DC Comics foram publicados: Slam Bradley, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster (que ficariam conhecidos por serem os criadores do Superman), foi publicado originalmente na primeira edição da revista Detective Comics, de março de 1937; no Brasil o personagem foi publicado na quarta edição de Mírim, lançada em maio do mesmo ano. Algo parecido havia acontecido com Flash Gordon, que foi publicado na terceira edição do Suplemento Infantil, no dia 28 de Março de 1934, apenas 80 dias depois da sua estreia nos jornais americanos. Superman foi publicado em A Gazetinha (Dezembro de 1938), Batman em O Lobinho (Novembro de 1940) e da Timely Comics (uma das empresas que daria origem a Marvel Comics) foram publicados: Namor em Gibi Mensal (Abril de 1940) e Capitão América em O Guri (Junho de 1943).

Em 1940, o jornalista Assis Chateaubriand, lança a revista "O Gury" (mais tarde teria a grafia alterada para "O Guri") com o subtítulo "O Filhote do Diário da Noite", para ser publicada no jornal Diário da Noite, embora tenha registrado o nome da publicação desde 1938. A revista era composta de várias publicações da editora americana Fiction House, que publicava revistas específicas para cada gênero: aventuras espaciais, aventuras nas selvas, lutas, e foi a primeira revista impressa em quatro cores. Chateaubriand havia adquirido modernas impressoras diretamente dos Estados Unidos, e a primeira edição era uma cópia exata da revista Planet Comics da Fiction House; posteriormente, a revista publicou histórias da Fawcett, da King Features e da Timely Comics; o então adolescente Millôr Fernandes trabalhava como ajudante de arquivo na revista O Cruzeiro e, como muitos adolescentes dessa época, era leitor de histórias em quadrinhos (Millôr colecionava o Suplemento Juvenil de Adolfo Aizen) e acabaria sendo um colaborador da revista O Guri.

Em 1941, o grupo de comunicação de Chateaubriand cria a editora O Cruzeiro, nome retirado da principal revista do grupo, fundada em 1928; na revista O Cruzeiro surgem os cartuns de O Amigo da Onça de Péricles de Andrade Maranhão, criado a pedido de Leão Gondim, editor da revista O Cruzeiro, inspirado nos cartoons Enemies of Man da revista americana Esquire e El enemigo del Hombre, personagem criado por Guillermo Divito para a revista argentina Patoruzú, o nome do personagem veio de uma

famosa anedota. Péricles também publicava em O Guri a tira Oliveira, o Trapalhão.

Alfredo Machado e Décio de Abreu criam o primeiro syndicate brasileiro, Distribuidora Record de Serviços de Imprensa; Machado havia trabalhado no Suplemento Juvenil como tradutor dos doze aos dezessete anos, e em 1939, inconformado com o baixo salário, mudara-se para O Globo Juvenil, de Roberto Marinho - por conta disso, Aizen e Machado ficaram sem se falar por nove anos. Em 1941, Machado viajou aos Estados, a fim de convencer que os três maiores syndicates, King Features, Associated Press e United Press, fossem representados pela Record; no entanto, as empresas alegaram já possuírem representantes no Brasil, e com isso a Record passou a representar pequenos syndicates e as editoras de quadrinhos Fawcett Comics e Timely Comics. A Record tinha entre seus clientes Aizen, Marinho e Chateaubriand. A empresa não apenas vendia as histórias em quadrinhos e passatempos, como também prestava serviços de tradução e editoração, como no caso da revista Vida Juvenil da editora Vida Doméstica lançada em 1949. Carlos Thiré publica o álbum Mr. Raffles vai a Itaipava.

Após 1942, Aizen passou a ter dificuldades financeiras, e logo vendeu sua editora para o jornal A Noite, controlado pelo governo Vargas, mas continuou prestando serviços para o jornal;

Em 1943, Péricles do Amaral cria para a rádio gaúcha Farroupilha, o herói O Vingador, um faroeste inspirado no americano Lone Ranger, o Cavaleiro Solitário, um personagem de faroeste também criado para o rádio e que durante muitos anos também ficou conhecido como Zorro no Brasil o programa era patrocinado pela Colgate-Palmolive, o herói ganha um jornal com histórias em quadrinhos ilustradas por Fernando Dias da Silva.

Em 1945, Aizen pede a João Alberto, diretor do jornal A Noite para que o ajude a conseguir um empréstimo no Banco do Brasil, e com um capital de dois milhões de cruzeiros, funda a Editora Brasil-America Ltda. (mais conhecida pela sigla EBAL), tendo como sócios o próprio João Alberto e Claudio Lins de Barros. Aizen lança a revista Seleções Coloridas, trazendo quadrinhos Disney, e a revista foi publicada em parceria com a argentina "Editorial Abril" de César Civita. Civita era um italkim (um judeu italiano) e, antes de ter a própria editora, foi funcionário da italiana Arnoldo Mondadori Editore, que publicava os quadrinhos Disney; a experiência na Itália lhe possibilitou conseguir a licença dos personagens Disney na América Latina, e a editora de Civita possuía uma impressora que possibilitava imprimir em quatro cores. Vale ressaltar que os personagens Disney já haviam sido publicados nas revistas O Tico-Tico, Suplemento Juvenil, O Globo Juvenil, O Lobinho, Mirim, Guri e Gibi, porém em Seleções Coloridas os leitores brasileiros puderam ler pela primeira vez as

histórias produzidas por Carl Barks. A revista teve 17 edições e foi publicada até 1948. Em Julho de 1947, Aizen publica a primeira revista publicada apenas pela EBAL, O Heroi (grafada sem acento), que publicou os heróis das selvas da Fiction House, além de histórias de faroestes, e também é lançada a primeira revista Superman no país (o nome Superman, era usado apenas no título, dentro da revista era usada a grafia Super-Homem) no ano seguinte lança a revista Edição Maravilhosa, inspirada nas americanas Classics Illustrated e Classic Comics que traziam quadrinizações de livros em quadrinhos. Na época, os quadrinhos eram vistos como má influência por educadores e religiosos, e durante 23 edições, a revista publicou histórias produzidas nos Estados Unidos; na edição 24, Aizen encomendou a André LeBlanc uma quadrinização de O Guarani. Para aproveitar o sucesso dos quadrinhos entre as crianças, foram criadas as revista Sesinho (1947) do Serviço Social da Indústria (o Sesi) e Nosso Amiguinho (década de 1950), da Casa Publicadora Brasileira. Apesar de Seleções Coloridas serem impressas em cores, todas as publicações posteriores da EBAL eram em preto e branco; em 1951, uma edição especial da revista Superman foi publicada em cores, porém a editora só investiria em publicações coloridas na década de 1970.

O nome do personagem Black Terror da editora americana Nedor Comics, deu origem no Brasil a primeira revista dedicada ao terror no país

Em 1946, Luiz Rosenberg cria um novo syndicate brasileiro e funda a Agência Periodista Latino-Americana (APLA). A APLA não apenas distribuía tiras estrangeiras; o desenhista haitiano André LeBlanc criou a tira Morena Flor, que foi distribuída não apenas no Brasil, mas também em outros países da América Latina e até mesmo nos Estados Unidos. Na década de 1960, a Record também se tornou uma editora.

O ilustrador Orlando Mattos iniciou a carreira no jornal A Noite, destacou-se como chargista na revista O Cruzeiro e foi durante vinte anos diretor de arte da Folha de S.Paulo.

Em março de 1947, o ilustrador português Jayme Cortez resolveu se mudar para o Brasil. Cortez havia colaborado na revista portuguesa O Mosquito e no semanário feminino A Formiga. Ao chegar ao país, começa a produzir charges políticas para o jornal O Dia; em maio do mesmo ano, produz a tira semanal "A Caça dos Tubarões", publicada pelo Diário da Noite, e logo em seguida adapta o romance O Guarani, no formato de tiras diárias para o mesmo jornal; em 1949, passa a trabalhar em A Gazeta Juvenil do jornal A Gazeta, onde adapta O rajá de Pendjab de Coelho Neto Em 1948, foi lançada no Diário da Noite, a tira Ignorabus, o contador de histórias de Millôr Fernandes (roteiro) e Carlos Estevão (desenhos).

Em 1949, o irmão de César Civita, Victor se muda para o Brasil, e no ano seguinte resolve seguir os passos do irmão, fundando a Editora Primavera. Sua primeira publicação foi a revista em quadrinhos Raio Vermelho, uma revista no formato horizontal (21,5 x 28,5 cm) e composta por quadrinhos oriundos da Itália distribuídos pelo syndicate argentino Sudameris; em junho do mesmo ano, já com o nome Editora Abril, publicou a revista O Pato Donald. Assim como Aizen, Victor também não poderia ser dono de uma empresa no país, e para burlar a lei brasileira, convida Giordano Rossi (um mineiro descendente de italianos) para ser seu sócio; Victor conhecera Rossi quando este era funcionário de um banco, e com uma pequena cota de ações, Rossi atuava como contador da editora. A revista O Pato Donald foi publicada inicialmente no formato americano, mas a partir da 22ª edição, publicada em março de 1952, passou a ser publicada em Formato Pato (também conhecido como formatinho). O formato fora trazido da Itália: a revista Topolino (nome italiano do Mickey Mouse) da Montadori, era publicada desde 1932 no formato tabloide, porém em 1939, a editora resolve se basear no formato da revista Reader's Digest que também era publicada pela Mondadori. Nos Estados Unidos, o formato é conhecido como "digest size".

Em Janeiro de 1950, a Casa Editorial Vecchi, lança a revista O Pequeno Xerife no formato de talão de cheque, outro formato importado da Itália; em julho do mesmo ano, O Globo também lançaria uma revista nesse formato, Júnior, que em sua 28ª edição publicaria, pela primeira vez no país, o cowboy Tex Willer, da Sergio Bonelli Editore.

Flecha Ligeira (Straight Arrow), arte de Fred Meagher, o personagem também teve histórias produzidas no Brasil.

Também em 1950, a "La Selva", distribuidora de jornais e revistas, torna-se uma editora. A empresa foi fundada em 1935, pelo italiano Vito Antonio La Selva, que chegara em São Paulo em 1925, logo se tornando jornaleiro de ruas, e oito anos depois, tornando-se dono de uma banca de jornal. Vito teve como sócio um outro italiano de sobrenome Pelegrini, e a distribuidora lançou duas revistas, "Bom Humor" e "Aventuras" (sendo Aventuras uma revista em quadrinhos). Em 1947, a sociedade com Pelegrini é desfeita e Vito passa a trabalhar com os filhos, e em março de 1950, a "La Selva" torna-se uma editora propriamente dita, com o lançamento da revista "Seleções de Rir Ilustrada". A editora não demoraria a investir em quadrinhos, comprando a revista "O Cômico Colegial", de Auro Teixeira, criada em 1949, que foi vendida pelo seu editor, em dificuldades financeiras. Para publicá-la, em julho de 1950, a La Selva adquire, através da Record, os direitos de publicação do personagem "The Black Terror" da Nedor Comics. A Record vendia personagens desconhecidos a menores preços a editoras pequenas, e em julho de 1950 lança a revista "O Terro Negro" como suplemento extra da revista O Cômico Colegial; a revista publicou heróis como o personagem título (que Reinaldo

Oliveira e Jácomo La Selva pensaram ser de uma história de terror) e de outros heróis como Doc Strange; na edição seguinte, foi usada uma capa desenhada por Jayme Cortez, típica de histórias de terror, mostrando a personificação da morte acordando um perplexo rapaz. Apenas na 9ª edição (Março de 1951), a revista deixou de trazer o nome da revista Cômico Colegial, trazendo apenas o nome O Terror Negro, chegando a fazer sucesso, Jácomo de Oliveira resolveu comprar direitos de quadrinhos de terror, como os da revista "The Beyond", da editora Ace Periodicals. Em 1953, O Terror Negro passou a ser quinzenal, e surgem outras revistas do gênero Sobrenatural, tais como Contos de Terror, Frankenstein (no ano seguinte); as revistas eram todas compostas de matéria estrangeira, e os artistas brasileiros eram responsáveis apenas pelas capas. A editora também publicou as revistas infantis Capitão Radar, Bill Kid, Supermouse, Pato Dizzy, Seleções Juvenis, entre outras. Ainda em 1953, as revistas da La Selva passam a ser impressas nas gráficas da editora Abril. Selva e Civita se tornaram amigos por causa da origem italiana; Cláudio de Souza, que trabalhava na Abril, passou a colaborar na La Selva, editando as revistas policiais Emoção e Conto de Mistério e produzindo roteiros para os quadrinhos de "Arrelia e Pimentinha", "Fuzarca e Torresmo", "Oscarito e Grande Otelo", Fred e Carequinha" e "Mazzaropi". A RGE lança a revista Flecha Ligeira (Straight Arrow no original), surgido no rádio, com o fim das histórias originais da Magazine Enterprises, o personagem teve histórias brasileiras desenhadas por Evaldo Oliveira, José Menezes e Walmir Amaral.

Jayme Cortez lança Sérgio do Amazonas pela Betnivegna, um herói similar ao Jim das Selvas.

Em 1951, Claudio havia sido indicado por Jerônimo Monteiro, primeiro editor da Abril, quando ela ainda se chamava Primavera, Claudio havia trabalhado com ele no suplemento A Gazeta Juvenil, era editor do suplemento, onde também publicaria histórias do personagem Dick Peter, ilustradas por Abílio Corrêa e Messias de Mello, personagem criado em 1937, para uma série de rádio transmitida pela Rádio Tupi-Difusora (uma outra empresa do grupo Diários Associados), o personagem ainda seria publicado em O Cômico Colegial, roteirizado por Syllas Roberg e ilustrado por Jayme Cortez, sendo adaptado também para um teleteatro exibido pela TV Tupi, Monteiro também é reconhecido com um dos pioneiros da ficção científica brasileira. Na Abril, Souza ajudou a criar a Distribuidora Nacional de Publicações (DINAP) e as revistas Capricho, Cláudia e Placar, além de criar o Centro de Criação, responsável pela formação de roteiristas e desenhistas para a editora.

Tanto nos Estados Unidos, quanto no Brasil, os títulos de terror foram os principais alvos de jornalistas e psiquiatras, que achavam que os quadrinhos eram má influência para crianças e adolescentes

Os quadrinhos de terror da editora foram bastante criticados pelo jornalista Carlos Lacerda do jornal Tribuna da Imprensa, que afirmava que tais revistas eram má influência para as crianças; Lacerda fundou o suplemento de quadrinhos Bamba, afirmando publicar histórias mais saudáveis que as publicadas pela La Selva, tal pensamento também existia nos Estados Unidos, sobretudo após a publicação do livro *Seduction of the Innocent*, do psicólogo alemão Fredric Wertham em 1954. Wertham não criticava apenas as revistas de terror, e também não era o único psiquiatra a defender a tese de que os quadrinhos eram nocivos - desde o início da década de 1950, o Senado americano, já havia criado uma subcomissão para estudar a má influência dos quadrinhos em crianças e adolescentes. O Senado americano convocou os artistas Walt Kelly, Milton Caniff e Joe Musial, representantes da National Cartoonists Society, e embora não tenha sido convidado, William Gaines da EC Comics (principal editora de quadrinhos terror, muitos deles chegaram a ser publicados pela La Selva), e o próprio Wertham também compareceu. No dia seguinte ao depoimento, vários jornais publicaram matérias não favoráveis sobre Gaines; em setembro do mesmo ano foi criada a Comic Magazine Association of America, e no mês seguinte, a entidade criou o Comics Code Authority, um código de autocensura; boa parte do código foi inspirado em códigos já existentes nas editoras DC e Archie Comics (principal editora da entidade). Na verdade, esta não foi a primeira tentativa de se criar um código de autocensura; em 1948, a Association of Comics Magazine Publishers também tentara, porém não surtiu efeito. Em 1955, Adolfo Aizen e Alfredo Machado recebem um conjunto de nove livretos contendo todas as 41 regras do Comics Code Authority.

Algumas das gráficas e colaboradores da La Selva se tornariam editoras, como a Bentivegna de Salvador Bentivegna e a Novo Mundo de Victor Chiodi, Orbis, Júpiter e Continental. Vito La Selva morre em 1967, a editora foi fechada em 1968, motivada por uma crise financeira e por brigas entre os filhos de Vito.

Em 1951, Miguel Penteado, Reinaldo de Oliveira, Álvaro de Moya, Jayme Cortez e Syllas Roberg organizam a Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, onde foram expostas várias artes originais dos autores das tiras de jornal: Alex Raymond (Flash Gordon), Milton Caniff (Terry e os piratas e Steve Canyon), Hal Foster (Tarzan e Príncipe Valente) e Al Capp (Ferdinando), no ano seguinte, os artistas criam uma associação de quadrinistas, uma das principais bandeiras da entidade era a nacionalização dos quadrinhos, ou seja, a criação de uma reserva de mercado para quadrinhos brasileiros.

Entre 1951, a EBAL lança a revista O Capitão Z, que publica histórias de ficção científica de Max Yantok.

tar Pirate em Planet Comics, Setembro de 1947, arte de Murphy Anderson.

Em 1952, Roberto Marinho resolveu criar uma editora, de início escolheu o nome Editora Globo para fazer alusão ao seu jornal, porém foi impedido, já que Livraria do Globo de Porto Alegre também atuava como editora, assim Marinho cria a Rio Gráfica Editora (mais conhecida pela sigla RGE). a EBAL lança a revista Epopéia, trazendo narrativas da história do mundo. Em 1953, José Lanzaletti lança Raimundo, o Cangaceiro para a revista Aliança Juvenil da editora Aliança, na década de 1960, a série seria publicada pela La Selva.

Rulah, a deusa da selva foi publicada na revista O Guri - Suplemento Semanal em Rotogravura

Em março de 1952, a editora O Cruzeiro lança uma nova versão da revista "O Guri", impressa em preto e branco, através do processo de rotogravura; na primeira edição foram publicados os heróis da Fox Feature Syndicate: Dagar, o rei do deserto, O Falcão dos sete mares e Rulah, a deusa da selva.

Em 1953, inspirado no herói Star Pirate, publicado na revista Planet Comics da editora americana Fiction House, Gedeone Malagolalança o herói espacial Capitão Astral na revista Júpiter da editora de mesmo nome, onde foram publicados outros heróis espaciais, o personagem também teve tiras no jornal A Folha do Povo.

Na segunda metade da década de 1950, surgiram também os primeiros trabalhos independentes de Carlos Zéfiro, autor dos catecismos(quadrinhos eróticos); Zéfiro era o pseudônimo do carioca Alcides Aguiar Caminha, cuja verdadeira identidade só seria revelada em 1991, pelo jornalista Juca Kfoury nas Revista Playboy. Além de Caminha, outros autores produziram, como o quadrinista baiano Eduardo Barbosa, porém, outros não chegaram a revelar suas identidades. Zéfiro se inspirou em quadrinho rômanticos da Edix ou Editormex, editora de origem mexicana. A publicação dos catecismos de Zéfiro se assemelham aos chamados tijuana bibles, quadrinhos eróticos clandestinos protagonizados por personagens e e celebridades da cultura pop, contudo, para o jornalista Gonçalo Júnior, Zéfiro pode nunca ter tido contato com tais publicações, sendo portanto uma coincidência.

Em 1955, a RGE lança a revista do Águia Negra (Sir Falcon), sobre um personagem australiano similar ao Fantasma do Lee Falk, cuja origem remete a Idade Média. Cinco anos depois, a editora publicou a revista um outro personagem inspirado no Fantasma, Cavaleiro Negro (Phantom Ranger), dessa vez , ambientada no Velho Oeste, ambos os personagem eram publicados pela Frew Publications.

A editora Continental foi fundada em 1959 por Miguel Penteado, José Sidekerskis, Victor Chiodi, Heli Otávio de Lacerda, Cláudio de Souza, Arthur de Oliveira e Jayme Cortez. Os quadrinhos da Continental eram totalmente produzidos no país, e passaram pela editora: Gedeone Malagola, Júlio

Shimamoto, Flavio Colin, Gutemberg Monteiro, Nico Rosso, Paulo Hamasaki, Wilson Fernandes entre outros. A editora lançou alguns títulos licenciados: Capitão 7 (baseado em uma série de televisão da Rede Record, Capitão Estrela (um super-herói pertencente a Estrela), cujo seriado era exibido pela TV Tupi,] O Vigilante Rodoviário (da TV Excelsior), desenhado por Flavio Colin, e Jet Jackson, um personagem surgido em um programa de rádios dos Estados Unidos com o nome de Captain Midnight; o personagem já havia sido adaptado para os quadrinhos pela editora Fawcett, no Brasil, essas histórias foram publicadas na revista O Guri. Ainda em 1959, publica a revista Cacareco, baseada num rinoceronte de mesmo nome que conseguiu 100 mil votos para vereador da da Cidade de São Paulo. A Continental também foi a primeira editora a publicar o cãozinho Bidu, de Mauricio de Sousa, publicado nas revistas Zaz Traz e Bidu, o personagem havia estreado em tiras diárias publicadas no jornal Folha da Manhã (atual Folha de S.Paulo) no mesmo ano de fundação da editora. Quase dois anos depois de sua fundação, a editora teve que mudar de nome para Outubro, pois os proprietários descobriram que já havia uma empresa com o mesmo nome e que estava em processo de falência; o nome Outubro também gerou problemas jurídicos, pois ao fundar a editora Abril, Victor Civita, havia registrado todos os meses do ano. Em 1966, Miguel Penteado e Jayme Cortez saem da editora, Eli Lacerda e Manoel César Cassoli a assumem e a batizam de Taíka (nome da filha de Lacerda); Penteado e Luiz Vicente Neto fundam a GEP (Gráfica Editora Penteado).

Outras editoras passaram a publicar personagens licenciados; do rádio vieram As aventuras do Anjo, pela RGE, desenhadas por Flavio Colin e Walmir Amaral (que também desenharam a série Assombrações para a revista pulp X-9 da mesma editora, ao lado de Gutemberg Monteiro, Manoel Victor Filho, entre outros), Jerônimo, o Herói do Sertão e Capitão Atlas pela Garimar (este último criado por Péricles do Amaral, a revista também trazia histórias de Morena Flor de LeBlanc); a Garimar também publicou O Falcão Negro, uma espécie de Zorro medieval, personagem de um seriado televisivo produzido e exibido pela TV Tupi São Paulo, que era interpretado por José Parisi, e na TV Tupi Rio de Janeiro por Gilberto Martinho (iniciada em 1957)

Em 1957, José Luiz Benício da Fonseca inicia a carreira desenhando quadrinhos românticos roteirizados por Edmundo Rodrigues e publicados na revista Cinderela a RGE, contudo, o ilustrador ficaria conhecido por capas de livros de bolso para a Editora Monterrey.

Em 1959, a EBAL lança História do Brasil em Quadrinhos volume I, ilustrado por Ivan Wasth Rodrigues, o segundo e último volume só seria lançado três anos depois.

Década de 1960

Em 1960 Ziraldo lança a revista Pererê, pela editora O Cruzeiro; Pererê surgira um ano antes nas páginas da revista O Cruzeiro em um série de cartuns, e a revista é publicada até 1964. Com o fim das histórias americanas, a editora encomenda histórias o detetive Charlie Chan, ilustradas por Getulio Delphim. Péricles planeja uma revista do Oliveira Trapalhão, que acabou não sendo lançada, no ano seguinte, comete suicídio, com isso, O Amigo da Onça foi continuado por Getulio Delphim e Carlos Estêvão até 1972.

Em 1961, a editora Outubro lança um outro herói de faroeste chamado O Vingador que foi desenhado por Walmir Amaral, Edmundo Rodrigues, e Nico Rosso.

Em 1961, surge a ADESP (Associação dos Desenhistas de São Paulo), composta por Mauricio de Sousa (presidente), Ely Barbosa (vice), Lyrio Aragão Dias (secretário-geral), Luiz Saidenberg (primeiro-secretário), Daniel Messias (segundo-secretário), Júlio Shimamoto (tesoureiro), José Gonçalves de Carvalho (primeiro tesoureiro) e Ernán Torres, Gedeone Malagola e Enersto da Mata (conselho fiscal), que também se engajaria numa campanha de reserva de mercado. o presidente eleito Jânio Quadros, chega a elaborar uma lei com esses intuito; temendo represálias, as principais editoras de quadrinhos da época: EBAL, Rio Gráfica Editora, Abril, Record e O Cruzeiro criam "Código de Ética dos Quadrinhos", a versão brasileira do Comics Code Authority, tendo como base o código americano e os "Mandamentos das histórias em quadrinhos" da EBAL. Tais mandamentos foram criados por Aizen ainda em 1954, e foram usados na série inglesa Romeu Brown (as mulheres sensuais da série ganharam roupas mais comportadas). Até mesmo séries americanas submetidas ao Comics Code eram reavaliadas pelo código da editora, porém Jânio acaba renunciando no mesmo ano, e o projeto de lei é abandonado; o cunhado do vice-presidente João Goulart, Leonel Brizola, então governador do Rio Grande do Sul, resolve criar a CETPA (Cooperativa e Editora de Trabalho de Porto Alegre-RS), e a CETPA funcionaria não só como editora, como também atuaria como syndicate, distribuindo tiras de artistas brasileiros. A ideia foi proposta por José Geraldo (que já havia desenhado para a EBAL), e a editora publicou os trabalhos de Júlio Shimamoto (História do Rio Grande do Sul), Getulio Delphim (Aba Larga, sobre um membro da Polícia Montada do Rio Grande do Sul), João Mottini, Flavio Colin (biografia de Sepé Tiarajú), Aníbal Bendati (Lupinha), Flávio Teixeira (Piazito), Luiz Saidenberg (História do Corporativismo) e Renato Canini (Zé Candango); a CETPA, porém, duraria apenas dois anos. Em Setembro de 1963, o presidente João Goulart assinou o Decreto-lei 52.497; além de cotas, a lei previa censura à nudez, racismo, guerra, prostituição e sadismo, e as principais editoras de quadrinhos pediram a anulação do decreto-lei, em outubro. O ministro do Supremo Tribunal Federal, Cândido Mota Filho, concordava com os editores, alegando que a Presidência da República não poderia interferir na

publicação de livros e periódicos, porém o procurador geral da república, Osvaldo Trigueiro de Albuquerque Melo, defendia a lei, alegando ser constitucional, e o ministro Hermes Lima pediu vistas do processo para que pudesse estudá-lo mais detalhadamente. O STF se pronunciou favorável aos artistas dois anos depois, durante o mandato do presidente Humberto de Alencar Castelo Branco, entretanto, a lei não teve efeito legal, já que deveria ter entrado em vigor em 1964. Com a instauração do Regime Militar, Mauricio de Sousa se retira da ADESP, alegando que a entidade estaria ganhando conotação política.

Ziraldo publica Pererê, sua primeira revista em quadrinhos pela editora O Cruzeiro

Mauricio de Sousa começa a ampliar seus personagens infantis, surge o Cebolinha (1960), Cascão (1961) e Mônica (1963), esta última baseada em sua própria filha, Mônica Spada; logo em seguida o núcleo de personagens iniciados com Bidu e Franjinha passaria a ser conhecido como A Turma da Mônica. Enquanto publica A Turma da Mônica no jornal Folha de S.Paulo, Sousa também lança o herói espacial Astronauta (1963) e homem das cavernas Piteco (1964) pelo jornal paulista Diário da Noite, que também pertence ao conglomerado Diários Associados, logo em seguida criaria um syndicate para publicar suas próprias tiras.

A Edix publica Antar, uma revista de fotonovelas de filmes de Tarzan, Jim das Selvas e outros, chegando a publicar uma HQ desenhada por Edmundo Rodrigues.

Em março de 1963, Deodato Borges lança na Paraíba, a revista As Aventuras do Flama, baseada em um programa de rádio, criada por ele mesmo para concorrer com Jerônimo – O herói do Sertão, a revista durou apenas cinco edições e é apontada como a primeira revista em quadrinhos do estado, em setembro do mesmo ano, Lenita Miranda de Figueiredo cria a Folhinha, suplemento infantil do jornal Folha de S.Paulo. Mauricio de Sousa auxilia Lenita na produção do jornal, publicando tiras de seus personagens, além de criar a mascote "Augustinha". A pedido de Mauricio de Sousa, Julio Shimamoto cria a tira O Gaúcho para ser publicada no suplemento, uma espécie de Zorro brasileiro; inicialmente Shimamoto tinha duas opções: fazer um cangaceiro ou um gaúcho, acabou escolhendo um gaúcho, pois na época os cangaceiros eram retratados como bandidos, e além disso, enquanto trabalhou na CETPA, Shimamoto, que havia adaptado a História do Rio Grande do Sul adquiriu vários livros, que também serviriam como pesquisa para a criação da tira, publicada pelo jornal até 1965, o suplemento também publicou a tira Vizunga de Flavio Colin, posteriormente, Shimamoto e Colin se afastariam dos quadrinhos para trabalharem com publicidade

Assim como nos Estados Unidos, a Escola Panamericana e a EDREL possuíam cursos de desenho artístico por correspondência anunciado nas páginas das revistas em quadrinhos.

Em abril de 1963, é fundada por Enrique Lipszyc, a Escola Panamericana de Arte, Hugo Pratt, Nico Rosso e Jayme Cortez foram alguns dos professores, além de aulas presenciais, a escola vendia um curso por correspondência.

Em 1964, o italiano de mãe brasileira Eugênio Colonnese se muda para o Brasil. Colonnese iniciou a carreira como quadrinista na Argentina em 1949, e ao visitar a mãe em 1957, publica pela EBAL uma quadrinização de O Navio Negreiro de Castro Alves. Ao estabelecer residência no Brasil, começa a desenhar quadrinhos românticos para a Edix, e logo retomaria parcerias com artistas com quem trabalhou na Argentina: o roteirista Osvaldo Talo e o desenhista Rodolfo Zalla.

Zalla havia chegado ao Brasil no ano anterior, e seus primeiros trabalhos foram tiras diárias do personagem Jacaré Mendonça para o jornal Última Hora; posteriormente, desenhou para a Taíka o Targo (um herói tipo Tarzan) e O Escorpião (uma espécie de Fantasma brasileiro criado por Wilson Fernandes; coube a Zalla mudar o visual do personagem para evitar um processo de plágio pela King Features Syndicate). Outro argentino que atuou no país nesse período foi José Delbo, que desenha o faroeste Colorado para a Outubro, porém, em 1965, Delbo mudou-se para os Estados Unidos, onde trabalhou para as editoras DC Comics, Charlton Comics e Dell Comics. Em 1966, Zalla e Colonnese fundaram o Estúdio D-Arte, que prestaria serviços a várias editoras brasileiras;

Ainda em 1964, o desenhista Minami Keizi resolve apresentar seu personagem Tupãzinho, o guri atômico, em editoras paulistas. Inspirado em Astro Boy, de Osamu Tezuka, o personagem apresentava as características típicas dos mangás (quadrinhos japoneses). Ao ver os desenhos do personagem, o desenhista Wilson Fernandes aconselha Keizi a mudar a anatomia para um estilo mais próximo dos quadrinhos americanos; no ano seguinte, Keizi publica tiras diárias do Tupãzinho no jornal Diário Popular (atual Diário de São Paulo), e desta vez Keizi passa a se basear no estilo desenvolvido por Warren Kremer para os personagens Gasparzinho, Riquinho e Bratinha da Harvey Comics. No ano seguinte, publica uma revista do Tupãzinho pela editora Pan Juvenil, de Salvador Bentivegna e Jinki Yamamoto, quando Keizi se torna supervisor da editora. A Pan Juvenil não andava bem financeiramente, e ainda em 1966 Keizi publica o Álbum Encantado, pela Bentivegna Editora, com adaptações de fábulas infantis escritas pelo próprio Keizi. O que diferencia essa publicação é que Keizi orientou os desenhistas Fabiano Dias, José Carlos Crispim, Luís Sátiro e Antonio Duarte a seguirem o estilo mangá; logo em seguida Bentivegna e Yamamoto convidam Keizi para ser sócio na EDREL (Editora de

Revistas e Livro); o Tupãzinho virou símbolo da EDREL. A editora também foi responsável por revelar outro descendente de japoneses influenciado pelos mangás, Claudio Seto.

Pela EDREL, Seto publicou os personagens Flavo (também inspirado em Astro Boy), Ninja, o Samurai Mágico, Maria Erótica e O Samurai. Outros descendentes de japoneses trabalharam na editora, como Fernando Ikoma e os irmãos Paulo e Roberto Fukue, entretanto, nenhum deles apresentava influência dos mangás. Paulo Fukue, por exemplo, criou Tarun, um outro herói com influências de Tarzan. Fernando Ikoma teve contato com os mangás através dos trabalhos de Keizi e de Seto, e acabaria sendo o primeiro a escrever sobre mangás no livro "A técnica universal das histórias em quadrinhos", publicado no início da década de 1970; o livro dava continuidade ao Curso Comics, um curso por correspondência, inicialmente escrito por Minami, Fabiano Dias, Crispim e Seto.

Em 1965, Edson Rontani lança Ficção (Boletim do Intercâmbio Ciência-Ficção Alex Raymond), o primeiro fanzine brasileiro dedicado a histórias em quadrinhos, que trazia informações sobre os quadrinhos brasileiros desde a publicação de O Tico-Tico em 1905. Jayme Cortez lança o livro A Técnica do Desenho, publicado pela Bentivegna.

Em 1966, a Rio Gráfica Editora lança a revista 22-2000 Cidade Aberta, ilustrada por Edmundo Rodrigues, a revista era baseada na série de televisão de mesmo nome, exibida pela Rede Globo.

Em 1967, a Rede Bandeirantes, compra o bloco de animação The Marvel Super Heroes, e com isso forma uma parceria com a EBAL que havia adquirido a licença dos quadrinhos da Marvel Comics com a Transworld Features Syndicate, que era representada no Brasil pela APLA. Uma campanha de marketing criada pela Standard Propaganda foi feita nos postos Shell, que distribuíram edições promocionais gratuitamente para quem abastecesse nos postos da empresa, porém a EBAL não adquire todos títulos da editora americana, prefere lançar os personagens que apareciam nos desenhos animados: Capitão América, Hulk, Thor, Namor e Homem de Ferro, além disso, a Atma lançou uma série de bonecos dos heróis, enquanto outras editoras pequenas lançam os títulos restantes: a GEP publicou X-Men, Surfista Prateado e Capitão Marvel na revista Edições GEP e a Trieste lançou Nick Fury. O Homem-Aranha, só seria lançado pela EBAL em 1969, também por decorrência de um desenho animado. Inicialmente, a editora reproduziu a revista tal qual sua matriz americana, usando o formato americano e 32 páginas, exceto pela ausência das cores; posteriormente, as revistas passaram a ter o dobro de páginas. Segundo o cartunista Ota, os leitores brasileiros não estavam habituados com o método "continua no próximo número", usado pela editora americana.

Muitos personagens cujas histórias haviam sido canceladas nos Estados Unidos, tiveram novas histórias produzidas por artistas brasileiros. Foi esse o caso do Homem-Mosca, da Archie Comics, de Jack Kirby e Joe Simon (criadores do Capitão América), publicado pela La Selva; e Tor, de Joe Kubert. Publicados em 1956, pela editora Novo Mundo, ambos ganharam roteiros de Gedeone Malagola. Tor, que já havia aparecido no país em 1954, pela editora Vida Doméstica, seria publicado novamente no Brasil na década de 1970, pela EBAL, que na ocasião importou as histórias produzidas por Kubert para a DC Comics. Na década de 1950, o Capitão Marvel da Fawcett Comics, foi um personagem bastante popular na Inglaterra, com o cancelamento (por conta de um processo de plágio movido pela National Publications, atual DC Comics), a editora Len Miller & Son encomendou ao quadrinista Mick Anglo a criação do Marvelman; na década de 1980, o personagem ganharia um releitura do roteirista Alan Moore, que criou uma verdadeira desconstrução do herói. No Brasil, durante a década de 1960, a RGE publicou histórias do Marvelman junto com as histórias do Capitão Marvel, e o personagem era chamada de Jack Marvel; posteriormente a editora publicou um inusitado crossover (encontro) entre o Capitão e o andróide Tocha Humana da Timely Comics. Na GEP, Gedeone Malagola criou algumas histórias dos X-Men para a revista Edições GEP, numa delas os mutantes se confrontaram com uma versão alternativa do Thor, além de No Mundo dos Gigantes, ilustrada por Paulo Hamasaki e Moacir Rodrigues Soares e Diário de Guerra por Rodolfo Zalla e Juarez Odilon. Pela editora, Malagola também publicou seus super-heróis, Raio Negro (cujos poderes e origem eram similares ao Lanterna Verde), o Homem-Lua (criado a partir de um roteiro recusado pela RGE para O Fantasma de Lee Falk, e o Hydroman (inspirado no Namor da Marvel). Raio Negro teve uma revista própria (onde também eram publicados Homem-Lua e Hydroman), e algumas histórias publicadas na revista Edições GEP, além de protagonizar um curioso crossover com Unus, um vilão dos X-Men. Na história, Unus era retratado como um herói (algo que nunca ocorreu em histórias da Marvel). Dentro do gênero, a editora também publica Fantar de Milton Mattos e Edmundo Rodrigues. Para a Taíka, Wilson Fernandes criou "Bola de fogo, o homem do sol", inspirado no Tocha Humana da Marvel, o título teve apenas uma edição.

Em 1967, Colonesse cria para a editora Jotaesse, de José Sidekerskis, a sensual Mirza, a mulher vampiro. Para concorrer com a personagem, Helena Fonseca e Nico Rossocriam Naiara, a filha do Drácula para a Taika.

Entre 1967 e 1968, Eugênio Colonnese e Rodolfo Zalla produziram histórias de guerra para uma versão "Blazing Combat", da Warren Publishing, contudo, o projeto foi cancelado e as histórias permaneceram inéditas por muitos anos. Em 1961, Colonnese havia produzido histórias do gênero para a revista

Tide War da editora britânica Fleetway Publications, ambos os artistas também ilustraram histórias publicadas no Brasil com roteiros de Luiz Meri. Zalla e Colonnese foram responsáveis pela utilização da linguagem dos quadrinhos em livros didáticos.

Em 1968, a editora Graúna publica Homem-Fera, ilustrado por Rubens Cordeiro, sobre um domador de circo que passa atuar como herói com uma pantera, a editora também publicou Golden Guitar, herói inspirado no cantor Roberto Carlos e Mystico. No mesmo ano, o cartunista Daniel Azulay cria a tira Capitão Cipó, uma sátira aos super-heróis publicada no jornal Correio da Manhã.

Algumas das histórias do Cavaleiro Negro publicadas para RGE na verdade eram adaptações de histórias de Durango Kid, personagem interpretado nos cinemas por Charles Starrett.

No final de 1969, a EBAL, por conta do cancelamento da Revista do Judô-Master (personagens da Charlton Comics nos EUA), encomenda a Pedro Anísio e Eduardo Baron um novo herói brasileiro: o artista marcial mascarado Judoka. O personagem tinha roteiros escritos por Pedro Anísio e desenhos de Eduardo Baron, Mário José de Lima, Fernando Ikoma e Floriano Hermeto. Em 1973, foi adaptado para os cinemas em um filme estrelado por Pedro Aguinaga e Elisângela); apesar do filme, a revista do herói foi cancelada no mesmo ano. A Rio Gráfica Editora também deu continuidade a personagens de faroeste, que tiveram suas histórias encerradas: Rocky Lane (revista licenciada baseado em Allan Lane, um ator de filmes do gênero) e Cavaleiro Negro (Black Rider) da Marvel Comics; neste último, para suprimir material, a editora adaptou história de Durango Kid (que também era publicado pela EBAL) e do personagem espanhol Gringo, algumas delas produzidas pelos brasileiros Walmir Amaral, Gutemberg Monteiro e Juarez Odilon e pelo italiano Primaggio Mantovi; Primaggio mudara para o Brasil com apenas nove anos de idade. Amaral também ilustrou o mascarado Cavaleiro Fantasma (Phantom Ranger, de origem australiana), com arte-final de Milton Sardella.

Ainda pela editora, seriam produzidas histórias de Jim das Selvas por José Menezes e do Recruta Zero, de Mort Walker, e O Fantasma de Lee Falk, Walmir Amaral e Gutemberg Monteiro foram alguns dos artistas que produziram histórias do herói para editora. Walmir Amaral também produziu história para a revista do herói em lombada quadrada publicada pela editora Saber.

Em junho de 1969, é lançado o semanário O Pasquim criado pelo cartunista Jaguar, em parceria com os jornalistas Tarso de Castro e Sérgio Cabral. Também participaram da revista artistas como Ziraldo, Millôr Fernandes, Henfil, Prósperi e Fortuna; no semanário tinha um enfoque

comportamental, e com a implementação do Ato Institucional Número Cinco, a publicação ganhou conotação política.

Também em 1969, o personagem Zé do Caixão, criado e interpretado pelo ator e cineasta José Mojica Marins ganha sua primeira revista em quadrinhos: O Estranho Mundo de Zé do Caixão pela editora Prelúdio, mesmo título de um filme lançado no ano anterior, as histórias foram escritas por R. F. Lucchetti, que havia roteirizado o filme e desenhadas por Nico Rosso, pela mesma editora, Lucchetti roteirizou histórias de Juvêncio, o justiceiro do sertão, tal qual Jerônimo, o Herói do Sertão, era inspirado em uma série de rádio e vivia aventuras dignas do faroeste em pleno nordeste brasileiro, o herói possuía uma máscara, semelhante as de Zorro e Lone Ranger, a revista de Juvêncio foi publicada entre 1968 e 1969, também teve roteiros de Gedeone Malagola, Helena Fonseca e Fred Jorge e desenhos de Sérgio Lima, Rodolfo Zalla, Eugênio Colonnese e Edmundo Rodrigues, A editora foi fundada em 1952 e também publicava cordéis, a editora publicou adaptações de cordéis em quadrinhos por Nico Rosso e Sérgio Lima, esse último responsável pelas quadrinizações de O Romance do Pavão Misterioso de José Camelo de Melo Rezende e "A Chegada de Lampião no inferno" de José Pacheco, ilustradas por Sérgio Lima.

Década de 1970

No início dos anos 1970, os quadrinhos infantis no país predominaram, com a publicação das revistas de Maurício de Sousa e a montagem pela Editora Abril de um estúdio artístico, dando oportunidade a que vários quadrinistas comessem a atuar profissionalmente, produzindo principalmente histórias do Zé Carioca e de vários personagens Disney, e também trabalhando com todos os personagens dos quais a editora adquirira os direitos, como os da Hanna-Barbera.

Em 1970, Primaggio Mantovi se torna diretor de arte da RGE; em 1972, lança pela editora a revista de um personagem criado por ele, o palhaço Sacarrolha; no ano seguinte, começa a trabalhar na editora Abril, produzindo história dos personagens Disney (roteirizando ou desenhando roteiros de outros artistas : Pato Donald, Mickey, 00-Zero, Superpateta, Peninha e logo assume o comando do "Centro de Criação do Grupo de Publicação Infanto-Juvenis". Em 1975, Sacarrolha passa a ser publicado na editora Abril e nos suplementos Folhinha da Folha de S.Paulo e Hojinho do Jornal de Hoje do Rio de Janeiro.

Primaggio também roteirizou histórias do Zorro, um personagem surgido nos pulps e que não pertence a Walt Disney Company, mas que chegou a ser licenciado pela empresa. Em 1957, a Walt Disney produziu uma série de televisão live-action baseada na criação de Johnston McCulley; no ano seguinte a Dell Comics publicaria histórias na revista Four Color, desenhada por Alex Toth. Não era a primeira que histórias do herói eram publicadas no

Brasil, algumas histórias da Dell criadas antes da série da Disney foram publicadas na primeira versão da revista Edição Maravilhosa. O sucesso da série de televisão no Brasil, fez com que a Abril publicasse essas histórias produzidas por Toth e por outros artistas como Warren Tuffs, e o sucesso do personagem fez com que a editora encomendasse histórias produzidas por artistas brasileiros. Ivan Saidenberg e Primaggio eram responsáveis pelos roteiros e os desenhos eram executados por artistas como Rodolfo Zalla, Walmir Amaral, Moacir Rodrigues Soares e Rubens Cordeiro.

O personagem não teve uma revista própria pela editora Abril, suas histórias foram publicadas nas revistas regulares Disney e alguns números da revista Edição Extra, a Abril foi impedida de ter uma revista chamada Zorro, uma vez que Ebal publicava regularmente uma revista com esse título, onde também publicou o herói Lone Ranger. Em 1979, EBAL publicou novas histórias do herói, inicialmente publicando material estrangeiro, mas dois anos depois a editora encomendou uma série produzida por artistas brasileiros, com roteiros de Fernando Albagui e Franco de Rosa e arte de Sebastião Seabra. Em 1984, Franco de Rosa produziria uma nova revista do Zorro para a Press Editora, pois, segundo Rosa, o personagem havia se tornado de domínio público.

Também em 1970, Jayme Cortez lança o livro Mestres da Ilustração pela Editora Hemus e em 1972, o Manual Prático do Ilustrador pela Chiesi Livros.

Vale mencionar a tentativa da Editora Abril em abrir espaço para personagens e autores brasileiros, com o lançamento da Revista Crás!(1974-1975), que trazia alguns personagens satíricos como o Satanésio (de Ruy Perotti), Zodiako de Jayme Cortez e o Kaktus Kid (de Renato Canini, conhecido desenhista brasileiro do Zé Carioca).

Nessa década, também são realizadas exposições sobre como o "Primeiro Congresso Internacional de Quadrinhos", realizado em 1970 no Museu de Arte de São Paulo. O evento foi realizado pela Escola Panamericana de Arte e a Prefeitura de São Paulo, e teve exposições de originais e palestras de artistas brasileiros e estrangeiros.

Em 1971, é lançado o suplemento de quadrinhos Super Plá, nele foram publicadas tiras estrangeiras como O Fantasma, Tio Patinhas, Príncipe Valente, Popeye, Pinduca, Brick Bradford, Pafúncio e Marocas, Pato Donald, Príncipe Valente e Flash Gordon e duas brasileiras: O Praça Atrapalhado e Dr. Estripa, ambas de Eduardo Carlos Pereira, que assinava como Edú, apesar dos esforços, a publicava teve apenas sete edições.

A década também foi marcada pelo surgimento de revistas em quadrinhos de humor que mesclaram material estrangeiro e brasileiro e revista que

resgataram tiras brasileiras e publicaram material inédito. Em 1971, surge a revista Grilo, uma revista no formato tabloide, as primeiras 24 edições da revista traziam tiras de jornal dos Estados Unidos: Peanuts, O Mago de Id, Pogo, entre outras, a partir da edição 25, a linha editora da revista sofre uma mudança, o formato tabloide é substituído pelo formato magazine e as tiras trocadas pelas histórias adultas: os underground comix de artistas como Gilbert Shelton e Robert Crumb e por material europeu como Paulette do francês Georges Wolinski e Valentina do italiano Guido Crepax, a revista foi publicada até 1972 e teve 48 edições.

Em 1972, Minami Keizi se desentende mediante os projetos editoriais de Jinki Yamamoto, e sai da EDREL. Salvador Bentivegna já havia saído da editora após terminar de pagar as dívidas da Pan Juvenil e criara a editora Roval. Após a saída de Keizi, Paulo Fukue assume seu posto como diretor de arte, e chegou a ser interrogado e torturado nas dependências da Polícia Federal por conta das publicações adultas da editora. Anteriormente, Keizi também fora chamado para prestar esclarecimento, porém nunca foi agredido. Por conta dessa ocorrência, Paulo e o irmão saíram da editora, posteriormente saiu Yamamoto, e por fim a EDREL foi desativada. No mesmo ano, Keizi cria uma nova editora, Minami & Cunha Editores (M & C Editores), em parceria com Carlos da Cunha; pela editora, são publicadas duas revistas escritas por Gedeone Malagola, Múmia (desenhado por Ignácio Justo) e Lobisomem (um misto de lobisomem e vampiro, ilustrado por Nico Rosso e Kazuhiko Yoshikawa, ambas as séries haviam sido publicadas inicialmente pela GEP, onde era desenhada por Sérgio Lima). A editora também publicaria quadrinhos da Marvel Comics: Doutor Estranho, publicado na revista Dr. Mistério, e Conan, o Bárbaro um personagem de espada e feitiçaria, criado por Robert E. Howard em 1932, nas páginas da revista pulp Weird Tales. Diferente de outros personagens surgidos nos pulps como Tarzan, Buck Rogers e O Sombra, Conan só ganhou versão em quadrinhos oficiais em 1970, quando a Marvel adquiriu a licença dos livros de Howard; coube ao roteirista Roy Thomas e aos artistas Barry Windsor-Smith e John Buscema produzirem as histórias do personagem. Thomas também criaria histórias para Kull, o conquistador; inicialmente, o personagem é anterior ao Conan e apontado como sendo o protótipo deste. Kull foi publicado no Brasil em 1973 com o nome Koll (afim de evitar piadas de duplo sentido) pela Roval, e a editora também publicou uma revista do Conan.

Ainda em 1972, o jornal O Globo lança o suplemento "O Globinho Supercolorido", que publicava entre outras coisas, uma tira do Incrível Hulk, os europeus da revista francesa Pilote: Asterix de René Goscinny e Albert Uderzo, Lucky Luke de Uderzo e Morris e Valérien de Pierre Christin e Jean-Claude Mézières.

Em 1973, a editora Graúna publicou uma revista pirata de Conan, chamando o personagem de Hartan, O Selvagem, surge a revista Patota, publicada no formato magazine, a revista publicou as páginas dominicas de Mafalda, Snoopy, Zé do Boné, Kid Farofa, O Mago de ID, Hagar, o Horrível, Nancy, Kelly, Pernalonga, entre outras; e as brasileiras Marly, de Milson Abrel Henriques e Dr. Fraud, de Renato Canini. A revista foi publicada até 1975 e teve 27 edições. Em Outubro de 1973, o cartunista Henfil decide se mudar para os Estados Unidos; o autor fugia da ditadura vigente no Brasil e se tratava da hemofilia. Lá, Henfil consegue que a tira Os Fradinhos seja distribuída pela Universal Press Syndicate, e sofre com a censura do syndicate e resolve voltar para o Brasil em 1975. Henfil descreve o período em que viveu nos Estados Unidos em seu livro Diário de um Cucaracha.

Ainda em 1973, a editora O Cruzeiro publicou histórias em quadrinhos do Capitão Aza na revista O Cruzeiro Infantil, personagem interpretado por Wilson Vianna em um programa da TV Tupi Rio de Janeiro (uma das empresas pertencente ao grupo Diários Associados).

Em 1974, surge o primeiro Salão Internacional de Humor de Piracicaba, sendo tal evento uma evolução dos "salões de caricaturas" criados por Edson Rontani. Anos mais tarde, o filho de Edson Rontani, Edson Rontani Junior, se tornaria presidente do evento. Surge a Eureka da Editora Vecchi, editada pelo cartunista Ota, a revista também seguia o formato magazine e trazia as tiras Versus, de Jack Wohl; Os Bichos, de Rog Bollen; Feiffer, de Jules Feiffer; Manhê, de Mell Lazarus; Pafúncio e Marocas, de Kavanagh e Camp; entre outras, da edição 11 passou a publicar tiras que havia sido publicadas na Patota: O Mago de ID e Marly, além de Vizunga de Flavio Colin; Jeff Hawke, de Sydney Jordan; A Morte do Samurai, de Julio Shimamoto; Iznogoud, de Goscinny (autor de Asterix) e desenhada por Tabary, entre outras. a revista também publicou biografias de autores e análise de lançamentos brasileiros e estrangeiros e foi publicada até 1979. Em 1974, – Ivan Pinheiro Machado e Paulo de Almeida Lima criam a L&PM Editores, o primeiro título da editora, é uma coletânea das tiras Rango de Edgar Vasques, Vasques, Ivan e Almeida, haviam sido sócios em uma empresa de publicidade criada em 1970.

Em 1975, a editora O Cruzeiro é fechada e por conta disso a revista O Cruzeiro Infantil é cancelada.

Luluzinha foi um dos títulos assumidos pela Editora Abril, após o fechamento da editora O Cruzeiro

As editoras Vecchi e Abril assumem os títulos da editora; a Vecchi fica com os títulos da Harvey Comics: Gasparzinho e Brasinha, e a Abril com Luluzinha (tendo inclusive histórias produzidas por autores locais como Primaggio Mantovi). e Heróis da TV, trazendo os super-heróis da Hanna Barbera como Space Ghost, Herculóides, entre outros, produzidas pela editora

Gold Key (selo da Western Publishing), além de histórias produzidas por artistas brasileiros.

No mesmo ano a Bloch Editores assume os títulos Marvel no Brasil; diferente da EBAL, que publicava apenas alguns títulos, a Bloch assumiu todos os títulos, evitando que fossem negociados com as editoras menores, e com isso publicou os principais personagens e outros títulos recentes como Conan, A Tumba de Dracula e Mestre do Kung Fu. A editora usou a mesma estratégia da EBAL, a série animada The Marvel Super-Heróis, era exibida no programa do Capitão Aza, e Wilson Viana criou o Clube do Bloquinho. O programa do Capitão Aza veiculava anúncios das revistas da Bloch e estas traziam anúncios ao programa da Tupi. Mestre do Kung Fu era publicado pela EBAL na revista Kung Fu; o personagem foi criado pela Marvel Comics para aproveitar o sucesso dos filmes estrelados por Bruce Lee e pela série de TV Kung Fu, estrelada por David Carradine. A editora não conseguiu licença para criar uma revista do personagem, já que a série era produzida pela Warner Bros. (dona da DC Comics), então resolveu adquirir a licença do vilão chinês Fu Manchu, e fez com que Shang Chi, o Mestre do Kung, fosse filho de Fu Manchu e, ao descobrir os negócios do pai, se torna um herói. Inicialmente os desenhistas foram orientados a se inspirar nas feições de David Carradine (cujo personagem na série Kung Fu era um sino-americano), com a entrada de Paul Gulacy, Shang Chi, passou a ser retratado com as feições de Bruce Lee, assim como em O Judoka, a EBAL encomendou aos artistas da casa que criassem um substituto para Shang Chi, e surge Kung Fu, personagem criado por Hélio do Soveral, ilustrado por José Menezes e Márcio Costa, que também inspirado em David Carradine, e que usava um quimono vermelho parecido com o de Shang Chi. Na mesma revista, a EBAL publicaria Richard Dragon da DC Comics, Yang da Charlton Comics (outro personagem inspirado em David Carradine) e do estúdio espanhol Selecciones Ilustradas, outra semelhança com O Judoka, e o Kung Fu não teve mais histórias publicadas ou republicadas após a edição 27. A revista Mestre do Kung, da Bloch, também publicaria material brasileiro, e para completar as edições eram publicadas histórias criadas por Julio Shimamoto, a revista teve 31 edições; até mesmo Yang, anteriormente publicado pela EBAL, ganhou um título próprio pela Bloch. Para a Vecchi, Soveral adaptou a fotonovela italiana Jacques Douglas, ilustrada por Francisco Sampaio, a revista trazia contos policiais e histórias em quadrinhos.

As revistas da Bloch foram muito criticadas, a editora adotou o formatinho ao invés do formato americano; além de serem impressas em baixa qualidade, as cores de vários personagens apareciam trocadas, e a editora optou por publicar histórias inéditas de vários personagens, menos do Homem-Aranha, pois as mesmas já haviam sido publicadas pela EBAL. A parceira com a TV Tupi duraria até 1978. A editora publicou pela primeira vez no país a quadrinização do primeiro filme da franquia Star Wars.

Entre 1976 e 1987, a Bloch editores publicou revistas baseadas no grupo de humoristas Os Trapalhões, e a publicação foi produzida pelo estúdio do quadrinista Ely Barbosa.

Outro desenho exibido no programa do Capitão Aza, e que ganharia uma revista em quadrinhos no Brasil, era Speed Racer (Mach Go Go Go no original), série de animação japonesa. A Editora Abril publicou a revista Speed Racer, mas ao invés de publicar o mangá original, produzido pelo seu criador Tatsuo Yoshida, optou por importar da Argentina histórias publicadas pela Editorial Abril de César Civita, a revista brasileira também publicou histórias produzidas por autores locais.

A metade da década é marcada pelo lançamento de diversos títulos de terror; em 1976, a Rio Gráfica Editora lança a revista Kripta, uma revista no formato americano e em preto e branco, baseada nas revistas Eerie e Creepie, da americana Warren Publishing. A editora iniciou sua linha de terror em 1964, adotou o formato magazine (formato de revistas grandes como a brasileira Veja) e impressa em preto e branco, e para evitar censura do Comics Code Authority, utilizou uma solução criada por William Gaines, da EC Comics, na revista satírica Mad em 1955 (um ano após a implantação do código). Jim Warren criador da Warren Publishing, convidou vários artistas que haviam trabalhado na EC antes da implantação do código.[

Histórias da revista This Magazine Is Haunted da editora Fawcett, protagonizada pelo Dr. Morte, foram publicadas na revista Spekro da editora Vecchi, que também publicou a versão brasileira da revista Mad da EC Comics

No mesmo ano, a editora Vecchi publica a revista Mad, sob o comando do cartunista Ota, que iniciou a carreira na EBAL. Mad mesclaria material americano e brasileiro, e no ano seguinte é lançada a Spekro, que publica histórias das editoras Gold Key (de onde tirou o título, baseado na revista Dr. Spekro), Charlton (Dr.Graves) e Fawcett (Dr. Morte e Dr. Mistério), e logo publicaria histórias locais, inicialmente republicando histórias da editora La Selva, mas logo encomendaria novas histórias criadas por artistas como Manoel Ferreira, Itamar, Cesar Lobo, Eugênio Colonnese, Julio Shimamoto e Flavio Colin. Esses dois últimos já estavam afastados dos quadrinhos, trabalhando em publicidade. As histórias americanas e brasileiras apresentavam notável diferença: as histórias brasileiras traziam conteúdo mais adulto, podendo até trazer cenas de sexo, caso fosse necessário. Em 1971, as regras do Comics Code se tornaram mais brandas. A Marvel Comics passou a publicar títulos de terror e em meados da década de 1970, a Bloch Editores, que na época possuía licença dos Quadrinhos Marvel, resolveu publicar esses títulos no Brasil. Tal como acontecera com os título anteriores de terror, essas revistas também deram espaço para a produção local.

Em 1974, a RGE lança a revista Gibi Semanal, em homenagem à revista publicada pelo jornal O Globo; a revista era inspirada nos suplementos de jornal e trazia personagens de tiras e revistas em quadrinhos. Editada por Sonia Hirsch, em sua primeira edição teve uma introdução escrita por Alvaro de Moya. A revista publicou não apenas tiras americanas, mas também a francesa Iznogoud de Goscinny; as italianas O Mestre, de Milo Milani e A. Di Gennaro; Sturmtruppen, de Bonvi (Régis Bonvicini) e Os Aristocratas, de Alfredo Castelli e Franco Tacconi; a inglesa Os Panteras, de John Burns e P. Douglas; e as brasileiras Seixo Rolado, de Demasi, Kathia e Appel; Zig e Zag, de S. Miguez; Olimpo, de Xalberto; Zezinho, de Javê; Kateka, de Britvs; e Lolita e Sócrates, de Archimedes dos Santos. No ano seguinte, surge o Almanaque do Gibi, Gibi Especial e Almanaque do Gibi Nostalgia, que publicaram arcos de histórias completos das tiras de jornal, inclusive a tira brasileira A Garra Cinzenta, publicada no suplemento A Gazetinha. Em 1976, surge o Almanaque do Gibi Atualidade que publicou títulos europeus adultos: as séries italianas Valentina de Guido Crepax, Corto Maltese de Hugo Pratt, Scarlett Dream, dos franceses Robert Gigi e Claude Moliterni, e a brasileira Ano da Mulher, de Luiz Gê.

Em 1975, surge a revista O Bicho criada por Fortuna, a revista era publicada pela Codecri (mesma editora do jornal O Pasquim), a revista publicou histórias de Márcio Pitliuk e Paulo Caruso, o próprio Fortuna, Guidacci, Nani e Coentro, além de resgatar os trabalhos de artistas veteranos, foi publicada as tiras Ignorabus, o contador de histórias de Carlos Estevão e Millor Fernandes e O Capitão de Jaguar (publicada em 1962 na revista Senhor), na segunda edição da revista, foi publicada uma entrevista com Henfil (que conta sua experiência com os sindicatos americanos), no número seguinte com Luiz Sá, veterano da revista O Tico-Tico, a revista só foi publicada até 1976 e teve apenas nove edições, (a edição 0 foi distribuída gratuitamente). Em 1976, a Codecri publica a história "A Guerra do Reino Divino" de Jô Oliveira, a história havia sido publicada dois anos na revista italiana Alterlinus, a arte do Jô é bastante influenciada pela técnica da xilogravura presente nos cordeis.

Na linha da crítica política e social apareceu a revista Balão, de autoria de Laerte Coutinho e Luiz Gê e publicada por alunos da USP, mas com a curta duração de dez números. Além da dupla de criadores, a revista revelou vários autores igualmente consagrados até hoje, como os irmãos Paulo e Chico Caruso, Xalberto, Sian e Guido (ou Gus), entre outros.

Em 1976 a Editora Grafipar, que inicialmente publicou livros, resolveu entrar no mercado de quadrinhos. Em 1978, Claudio Seto montou um Núcleo de Quadrinhos na editora, que teve nomes como Mozart Couto, Watson Portela, Rodval Matias, Ataíde Braz, Sebastião Seabra, Franco de Rosa, Flávio Colin, Júlio Shimamoto, Gedeone Malagola, entre outros. Na editora, Seto publicou novas histórias da Maria Erótica; logo na primeira edição da nova

revista da Maria Erótica, o antigo colega de Seto na EDREL, Minami Keizi, produziria uma história erótica com arte de Shimamoto, e Keizi assinou o trabalho com o pseudônimo feminino "Jane West".

Ainda em 1976, Mauricio de Sousa lança a tira Turma do Pelezinho, baseada no jogador de futebol Edson Arantes do Nascimento, o Pelé, no ano seguinte, a série ganha uma revista pela Editora Abril.

Em 1977, a Editora Três publica uma revista baseada no boneco Falcon da Estrela, a versão brasileira dos GI JOE da Hasbro. Falcon teve roteiros de Ivan Saidenberg e Walter Negrão, e arte de Antonino Homobono e Michio Yamashita. Em 1982, a Marvel Comics publicaria uma série de quadrinhos baseada na franquia GI JOE; a série foi publicada no Brasil pela editora Globo (1987) e editora (1993). A Editora Abril publica Pancada, uma versão brasileira da Cracked, uma concorrente da Revista Mad, assim como a Mad da Vecchi, teve histórias de autores locais como Renato Canini, Ivan Saidenberg, Waldyr Igayara de Souza e Napoleão Figueiredo.

Ainda em 1977, a bibliotecária Sônia Luyten cria a "Quadreca", uma revista dedicada a estudos acadêmicos sobre quadrinhos publicada pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, a quarta edição da revista, publicada em 1978, foi dedicada aos mangás (quadrinhos japoneses), seus estudos foram posteriormente ampliados em nos livros Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses (2000) e Cultura Pop japonesa: anime e manga (2006), ambos publicados pela editora Hedra. Ainda em 1978, Hélio do Porto lança pela Argos, O grande livro do terror com histórias de veteranos como Jayme Cortez, R. F. Lucchetti, Flavio Colin, Julio Shimamoto e Sérgio Lima, a edição trazia uma republicação e uma história inédita.

Em 1978, a Editora Abril lança o "Projeto Tiras", dirigido por Ruy Perotti e coordenado por Wagner Augusto. O projeto visava a criação de um syndicate: entre as tiras, estavam Carrapicho, de Carlos Avalone, Insecto City, de Claudino e Paulo Paiva, Tibica de Renato Canini, Bingo de Paulo José e O Veterinário de Primaggio Mantovi. Contudo, o projeto não durou muito tempo.

Em 1979, a Rio Gráfica Editora e a Editora Abril passam a publicar os títulos da Marvel Comics (usando o formatinho, adotado pela Bloch, usado até mesmo pela EBAL nos títulos da DC); a RGE ficou com os personagens Quarteto Fantástico - renomeados para "Os Quatro Fantásticos", por conta da tradução de um desenho animado do grupo exibido pela TV Globo de Marinho a partir de 1978 e produzido pela Hanna Barbera em 1967 -, X-Men (mais precisamente Os Novos X-Men criados por Len Wein e Dave Cockrum), Homem-Aranha, Nova, Hulk, Mulher-Hulk e Rom, o Cavaleiro do Espaço; com a editora Abril ficaram Capitão América, Thor, Homem de Ferro, Mestre do Kung Fu, Surfista Prateado, Punho de Ferro, entre outros. Nesse mesmo ano,

a editora Vecchi publica o faroeste Chet, dos irmãos Wilde e Watson Portela, publicado na revista Ken Parker, uma série de faroeste italiana da Sergio Bonelli Editore. Algo parecido havia sido experimentado pela Noblet, que republicou as histórias da série O Gaúcho, de Júlio Shimamoto, na revista do Carabina Slim (outra série italiana) publicada em 1975. Ainda em 1979, a Aplá, passa a se chamar Ica Press. A EBAL lança Capitão Z Apresenta: Ano 2000, trazendo histórias da revista britânica 2000 AD como Juiz Dredd e Dan Dare, contudo a revista durou apenas dez edições.

Década de 1980

Em 1980, o cartunista Ziraldo lançou o livro O Menino Maluquinho. O personagem também foi adaptado para os quadrinhos pela editora Abril, onde foi publicado entre 1989 e 1994.

Em 1981, Rodolfo Zalla e Eugênio Colonnese transformam o estúdio D-Arte em editora, que foi responsável pelos títulos Calafrio e Mestres do Terror. Para imprimir as revistas, Zalla utilizava as gráficas da IBEP, onde ele e Colonnese haviam introduzido a linguagem dos quadrinhos nos livros didáticos. A editora também publicou uma nova revista do palhaço Sacarrolha, de Primaggio Mantovi. A EBAL publica uma quadrinização de Casa Grande & Senzala de Gilberto Freyre por Ivan Wasth Rodrigues. Colonnese resolve criar novas histórias da Mirza para a revista Mestres do Terror, criando uma capa onde a personagem estava com os seios a mostra, temendo repressão da censura, Zalla resolve cobrir os seios da personagem, ambos acabam brigando e Zalla resolve criar Nádia, a filha do Drácula, em parceria com o roteirista Toni Rodrigues.

Entre 1982 e 1988, a Rio Gráfica Editora retomou a produção brasileira de "O Fantasma" e Waldir Amaral foi convocado para produzir as histórias do personagem. Além de Amaral, Adauto Silva, Wanderley Mayhe, Milton Sardella e ainda Júlio Shimamoto e Antonino Homobono desenharam as histórias do personagem. As histórias não eram assinadas, Shimamoto costumava dar o nome "Shima" em alguns dos produtos presentes na história, o mesmo recurso havia sido usado por Renato Canini, nas histórias do Zé Carioca e pelo americano Keno Don Rosa, que quando produzidas histórias do Tio Patinhas, usava a sigla DUCK (Dedicated to Uncle Carl by Keno - dedicada ao tio Carl por Keno).

Segundo Amaral, algumas histórias brasileiras chegaram a ser exportadas para a Suécia. Logo depois, a editora passaria a importar histórias produzidas em países como Holanda, Bélgica e Dinamarca.

Em 1982, Claudio Seto elaborou uma nova tentativa de publicar mangás brasileiros pelo selo Bico de Pena da Grafipar e criou as revistas "Super-Pinóquio" (inspirado em Astro Boye Pinóquio de Carlo Collodi) e "Robô

Gigante", trazendo a principal história protagonizada por um mecha (robô gigante) escrita por Seto e ilustrada por Watson Portela e Ultraboy (uma espécie de Ultraman brasileiro), de Franco de Rosa, mas ambas as revistas só tiveram apenas uma edição. Nesse mesmo ano, a editora lançou a revista Almanaque Xanadu, com histórias ilustradas por Watson e Mozart Couto, Portela produz duas histórias com estilos distintos: Em A saga de Xanadu, escolhe novamente o estilo mangá e em Voo livre faz referência ao trabalho do francês Jean Giraud, mas conhecido como Moebius. A publicação trazia matérias sobre a revista Heavy Metal (uma versão americana da revista francesa Métal Hurlant) e de um filme animado baseado nos quadrinhos publicados pela revista.

Seto também criaria uma personagem de faroeste, Katy Apache, uma brasileira criada entre índios apaches, Katy foi inspirada na personagem de Raquel Welch no faroeste Hannie Caulder de 1971, onde vestia apenas um poncho.

Seto desenhou apenas as primeiras histórias, sendo substituído por Mozart Couto; também pela Grafipar, Mozart Couto publicou Jackal e Watson Portela Rex, inspirado em Jonah Hex da DC Comics. Outras editoras investiram no gênero; a D-Arte publicou Johnny Pecos, de Rodolfo Zalla, o Chacal foi publicado pela Vecchi, de forma semelhante ao Judoka da EBAL. Em 1980, a Vecchi publicou a série italiana Judas, que era o pseudônimo de Allan Pinkerton; a editora traduziu o nome do cowboy para Chacal, mas após 16 edições, o roteirista Antônio Ribeiro criou um novo Chacal, cujo verdadeiro nome era Tony Carson (pseudônimo usado por Antônio Riberto em livros de bolso de faroeste, publicados pela editora Monterrey). Anos mais tarde, Judas seria publicado com seu nome original pela editora Record, e o Chacal ganharia títulos próprios Nova Sampa e pela BLC Edições. A exemplo dos atores americanos de filmes de faroeste, o empresário Beto Carrero ganhou um título de faroeste, publicado pela CLUQ, com roteiros de Gedeone Malagola e arte de Eugênio Colonnese.

Em 1982, a revista da Turma do Pelezinho é cancelada, contudo, a tira e os almanaques publicados pela Editora Abril continuaram até 1986 por conta da Copa do Mundo FIFA, realizada no México.

Em 1983, A Editora Abril assume completamente os títulos da Marvel Comics; logo em seguida, no mesmo ano, consegue os direitos dos personagens da DC, até então publicados pela EBAL. Com a finalidade de situar os leitores da Marvel, após tantas mudanças da editora, lança o projeto do Dicionário Marvel, um dicionário enciclopédico encartado em forma de fascículos (uma ou duas páginas) nas edições das revistas da Heróis da TV, Capitão América, Superaventuras Marvel, Incrível Hulk e Homem-Aranha. Foram publicadas, ao todo, 258 páginas, e a editora chegou a prometer uma capa, o que nunca aconteceu. Em 1987, Hércio de Carvalho e Jotapê Martins (tradutor dos títulos da Marvel) saem da editora Abril e criam o Estúdio

Artecomix. Em 1984, a Grafipar é encerrada, e Franco de Rosa passa a trabalhar na Folha da Tarde e na editora NG (que passaria a ser conhecida como Maciota e depois como Press). Nesse mesmo ano, é criado o Dia do Quadrinho Nacional, comemorado no Dia 30 de Janeiro; a data foi instituída pela Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo (AQC-ESP) em homenagem à data da primeira publicação de As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte em 1869. A associação também cria o Prêmio Angelo Agostini, um prêmio para artistas brasileiros realizado no dia 30 de Janeiro, no mesmo ano, a Academia Brasileira de Letras e a Associação Brasileira de Imprensa, instituem o "Dia Nacional das Histórias em Quadrinhos", em homenagem aos 50 anos do lançamento do Suplemento Juvenil.

Em 3 de fevereiro de 1984, é criada a Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações (Abrademi). No mesmo ano, Osamu Tezuka visita o Brasil e é apresentado a uma exposição com trabalhos de vários artistas brasileiros. Algum tempo depois, Tezuka conhece o brasileiro Mauricio de Sousa, com que estabelece uma amizade. Ambos planejaram um crossover entre seus personagens em longa-metragens de animação, mas o projeto foi engavetado após a morte de Tezuka em 1989.

Em agosto de 1984, o fanzine Quadrix de Worney Almeida de Souza abrigou edições dedicadas produzidas pela Abrademi, em novembro do mesmo ano, a entidade lançou aquele que é considerado o primeiro fanzine dedicado a anime e mangá do Brasil, o Clube do Mangá, inspirado em uma publicação do artista japonês Shotaro Ishinomori, publicado antes de ser famoso. O Quadrix também foi responsável pela republicação da tira brasileira A Garra Cinzenta.

Deodato Borges e o filho Deodato Borges Filho publicam "3000 Anos Depois", uma história de ficção científica pós-apocalíptica. Logo depois publicam "A História da Paraíba" em quadrinhos.

Em 1985, a Rio Gráfica publica Transformers, uma série licenciada pela Marvel, de robô gigantes de origem japonesa, pertencente a Hasbro. A editora Abril publica a quadrinização do segundo filme de Star Wars, O Império Contra-Ataca nas páginas da revista O Incrível Hulk.

Pela Nova Sampa, o casal Ataíde Braz e Neide Harue lança em 1985, a série em estilo mangá "Drácula A Sombra da Noite", série influenciada pelo livro Drácula de Bram Stoker, a série foi encerrada em 1987 com a publicação de O Retorno de Drácula - Vampiro no Ragtime".

Para aproveitar a passagem do Cometa Halley no ano seguinte, é lançada franquia "A Era dos Halley" de Marcelo Diniz, desenvolvido por Luiz Antonio Aguiar (roteiro) e Lielzo Azambuja (desenhos), a franquia teve tiras diárias

publicadas pelo jornal O Globo e uma revista em quadrinhos publicada pela Editora Abril, com histórias roteirizadas pelo próprio Luiz Antonio Aguiar, Ives do Monte Lima e Salete Brentan e desenhos de Napoleão Figueiredo e Roberto Kussumoto, a revista foi publicada entre Outubro de 1985 e Junho de 1986.

Em 1986, as Organizações Globo compram a Livraria do Globo, e com isso a Rio Gráfica Editora pode ser chamada de Editora Globo. Em 1987, Mauricio de Sousa transfere os títulos da Turma da Mônica para a editora, que em 1988, publica uma nova revista da Turma do Pelezinho.

Nessa época também foram publicadas as aventuras de Leão Negro, de Cynthia e Ofeliano de Almeida, divididas em tiras do jornal O Globo, um álbum publicado no Brasil e em Portugal. Surge a Circo Editorial, editora criada por Luiz Gê e Toninho Lima, pela editora foram publicadas as revistas Circo (onde foram publicadas histórias de Laerte Coutinho, do próprio Luiz Gê, de Paulo Caruso, do americano Robert Crumb, do francês Moebis, entre outros) Chiclete com Banana de Angeli, Geraldo de Glauco e Níquel Náusea]de Fernando Gonsales, nessa época Angeli e Glauco publicava tiras no jornal Folha de S.Paulo, a editora encerrou suas atividades em 1995.

Além da Grafipar, outras editoras investiram em revistas baseadas em séries de ação japonesas, chamadas de tokusatsu. Entre 1982 e 1986, a Bloch Editores publicou uma revista não-licenciada de Spectreman; desenhada por Eduardo Vetillo, a revista era produzida no estilo dos comics de super-heróis. No final da década de 1980 foi a vez da EBAL lançar revistas baseadas em séries da Toei Company: Jaspion, Changeman, Machine Man, Sharivan, entre outras, as revistas foram produzidas pelo Studio Velpa, com roteiros de Ataíde Braz e Alexandre Nagado e desenhos de Roberto Kussumoto, Neide Harue e Edson Kohatsu, no início da década seguinte, os títulos foram transferidos para a Editora Abril, novamente com roteiros de Nagado e também de Marcelo Cassaro e Rodrigo de Góes e desenhos de Aluir Amancio, Marcello Arantes, João Pacheco, Jaime Podavin, Watson Portela e Arthur Garcia. A Editora Abril também publicou revistas baseadas nos desenhos animados da Filmation: He-Man e Bravestarr. Inicialmente a revista He-Man publicou histórias da Marvel Comics/Star Comics, e posteriormente publicou histórias produzidas pelo roteirista Gedeone Malagola (He-Man) e os desenhistas Watson Portela (He-Man),[296] Rodolfo Zalla, Rodval Mathias (He-Man), Mozart Couto (Bravestarr) e Marcelo Campos (He-Man e Bravestarr).

Em Junho de 1985, o cartunista Ziraldo assume a presidência da Funarte (sigla de Fundação Nacional de Artes). O órgão fora criado dez anos antes pelo Governo Federal, com o objetivo de promover atividades culturais do país, sob o comando de Ziraldo, e atuaria também como syndicate de tiras brasileiras; em 1990, o então presidente do país Fernando Collor de Mello fecha a

Funarte e, com isso, Rick Goodwin cria um novo syndicate para distribuir tiras brasileiras, a Pacatatu.

Em 1986, a Editora Abril inicia uma série de publicações adultas; a primeira delas foi a revista Aventura e Ficção inicialmente composta por títulos adultos da Marvel Comics, e a partir da edição 14, passou a publicar títulos de artistas brasileiros e europeus. Em 1987, é a vez da revista Epic Marvel, baseada na revista Epic Illustrated da Epic Comics, selo adulto da Marvel; a revista publicou, pela primeira vez no país, a série Dreadstar, de Jim Starlin. No ano seguinte, é a vez da série Graphic Novel: graphic novel é um termo atribuído ao quadrinista Will Eisner, para definir histórias em quadrinhos de conteúdo mais sério.

Inicialmente a série da editora Abril publicou histórias da editoras Marvel e DC, logo em seguida publicou autores europeus. A editora publicaria também a série Graphic Marvel, e outras editoras investiriam no gênero, como a editora Globo que lançou a Graphic Globo (onde Dreadstar seria publicado novamente no país) e a Nova Sampa, a sua Graphic Sampa.

O Amigo da Onça ganha uma peça de teatro escrita por Chico Caruso e estrelada por Paulo Betti.

Em 1988, é publicado pela Cedibra, o primeiro mangá original do Japão, Lobo Solitário de Kazuo Koike e Goseki Kojima. Nesse mesmo ano, Os Trapalhões passam a ser publicados pela Editora Abril, desta vez produzidos pelo estúdio de César Sandoval, criador da Turma do Arrepio. Primaggio Mantovi exigiu que todas as publicações licenciadas pela editora na época trouxessem créditos dos autores. Outras revistas licenciadas baseadas em apresentadores de Tv são lançadas: Xuxa pela Editora Globo, Gugu e Sérgio Mallandro pela Editora Abril (que depois teria revista pela Globo) e Angélica pela Bloch. A editora VHD Diffusion, lança a revista Animal, revista de conteúdo adulto inspirada nas revistas estrangeiras do gênero: a norte-americana Heavy Metal, a francesa L'Echo des Savanes, a espanhola El Víbora e a italiana Frigidaire. na revista são publicadas foi publicada pela primeira vez no país, a série RanXerox, dos italianos Tamburini e Liberatore; Squeak the Mouse, de Massimo Mattioli; Peter Pank, de Max; Calculus Cat, de Hunt Emerson; Johnny Nemo, de Peter Milligan e Brett Ewins (os criadores de Skreemer); Edmundo, o Porco, de Rochette e Veyron; Tank Girl, de Jaime Hewlett e Alan Martin; A Fundação, de Cássio Zahler e Osvaldo Pavanelli; O Sonho do Tubarão, de Mathias Schultheiss, além de histórias curtas de Milo Manara, Roberto "Magnus" Raviola, Daniel Torres, Lorenzo Mattotti, André Toral, Mosquil, Altan e Loustal, Lourenço Mutarelli, entre outros. a revista gerou dois spin-offs Coleção Animal e Grandes Aventuras Animale foi publicada até 1991.

Em 1989, surge outra premiação, o Troféu HQ Mix, criado pela Associação dos Cartunistas do Brasil. Entre 1989 e 1990, a Editora Tannos publica a versão de

Alan Moore de Marvelman, agora chamado de Miracleman. No final da década, o Artecomix passa a se chamar Art & Comics, e começa a agenciar desenhistas brasileiros para o mercado americano. Os primeiros artistas agenciados foram Marcelo Campos e Watson Portela. A agência belga Commu International agenciou artistas brasileiros para os mercados franco-belga e holandês: Mozart Couto, Sebastião Seabra, Roberto Kussumoto e Rodval Mathias foram alguns desses artistas, e os roteiristas Ataíde Braz e Julio Emílio Braz foram os coordenadores da filial da agência no Brasil. Segundo Ataíde Braz, a agência exigia que os brasileiros desenhassem no estilo europeu, conhecido como linha clara, e a única exceção era para títulos eróticos. A Commu agenciou artistas brasileiros entre 1988 e 1991.

O Amigo da Onça é publicado na revista Semanário com roteiros de Jal e arte de Octavio Cariello, posteriormente, é publicado em um tira no Jornal da Tarde, escrita por Jal e ilustrada por Sergio Morettini.

Também em 1989, o quadrinista Christie Queiroz lança a tira Cabeça Oca no jornal O Popular de Goiânia.

A Editora Abril publica uma revista de Zillion, franquia de vídeo games da Sega, que ganhou um anime pela Tatsunoko licenciada no Brasil pela Tec Toy, na revista foi publicada uma história escrita por Ataíde Braz com desenhos de Roberto Kussumoto.

Década de 1990

Na década de 1990, a História em Quadrinhos no Brasil ganhou impulso com a realização da 1ª e 2ª Bienal de Quadrinhos do Rio de Janeiro, em 1991 e 1993, e a 3ª em 1997, em Belo Horizonte. Estes eventos, realizado em grande número dos centros culturais da cidade, em cada versão contaram com público de algumas dezenas de milhares de pessoas, com a presença de inúmeros quadrinistas internacionais e praticamente todos os grandes nomes nacionais, além de exposições cenografadas, debates, filmes, cursos, RPG e todos os tipos de atividades.

Em 1990, a editora Globo lança a revista Dreadstar: O Guerreiro das Estrelas, de Jim Starlin, mas a revista durou apenas 10 edições; segundo o editor Leandro Luigi Dal Manto, o cancelamento ocorreu por questões contratuais, pois Starlin havia trocado a Epic/Marvel pela First Comics, e a editora Globo não conseguiu negociar com a nova editora.

Em 10 de maio de 1990, morre aos 93 anos o jornalista Adolfo Aizen, mas a editora ainda existiria até 1995, quando publicaria o décimo quinto álbum do Príncipe Valente. A Editora Globo lança revistas baseadas na séries de TV mexicana Chaves e Chapolin (grafado como "Chapolim"), criadas e estreladas por Roberto Gómez Bolaños, exibidas pelo SBT desde a década de 1980, as

histórias foram produzidas no próprio país e ilustradas pelo quadrinista argentino radicado no Brasil, Sergio Morettini e Eduardo Vetillo.

Ainda em 1990, Álvaro de Moya, Antônio Luiz Cagnin e Waldomiro Vergueiro criaram o Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos, agora chamado de Observatório de Histórias em Quadrinhos na área da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, a fim de coordenar os estudos e debates sobre a história em quadrinhos no Brasil.

A Icea Gráfica e Editora se lança no mercado com as revistas "Mephisto – Terror Negro", Platoon (histórias de guerra), uma nova revista do Raio Negro de Gedeone Malagolae Os Guerreiros de Jobah, essa última com uma proposta parecida com Aventura e Ficção da Editora Abril, trazendo histórias de veteranos e novos artistas tais como Ofeliano de Almeida, Dag Lemos, E. C. Nickel, Júlio Emílio Braz, Mike Deodato e Elmano Silva, além de publicar o conto cyberpunk Duelo Neural, um dos primeiros trabalhos publicados do escritor Roberto de Sousa Causo.

Em 1991, a Bloch Editores publicou a revista Mestre Kim, a revista era inspirada em Yong Min Kim, coreano naturalizado brasileiro, no mestre de Tae-Kwon-Do, Kim, ensinou defesa pessoal à membros da Polícia Militar do Estado do Rio de Janeiro e da Polícia Federal e se apresentava em programas da Rede Manchete (empresa do mesmo grupo do qual fazia parte a Bloch Editores), a revista teve como roteiristas o próprio Kim, Antônio Ribeiro (assinando como Tony Carson) e desenhos de Eugênio Colonnese e Marcello Quintanilha. A editora Abril lança revista do Faustão e a Globo de Leandro & Leonardo.

Em 1992, a EBAL publicou a última revista baseada em um tokusatsu da Toei em uma única edição da oitava série da revista Super X, que publicou histórias do herói Jiban. Em 1993, Luiz Rosemberg fundador da APLA/Ica Press, morre e o syndicate é encerrado. Lourdes Belo Pereira, que trabalhara na APLA desde 1964, criou a Intercontinental Press. Em 1995, a Editora Abril Jovem, sob a direção editorial de Elizabeth Del Fiore, assina contrato com os ilustradores Jóta e Sany, autores da revista Turma do Barulho, cujo universo, diagramação e o design das personagens inovavam em relação aos outros personagens da época. Através de uma linguagem irreverente, Toby, Babi, Milu, Kid Bestão, Bobi, entre outros, viviam aventuras dentro de um ambiente escolar longe de ser politicamente correto, onde os roteiros eram desenvolvidos a partir da ideia "O humor pelo humor". A revista Turma do Barulho foi um dos lançamentos que mais permaneceu no mercado naquele período, sendo publicado pela Abril Jovem e logo em seguida pela Press Editora. Nessa época também apareceu uma nova geração de quadrinistas, que foram contratados para trabalhar com as grandes editoras americanas de super-heróis, Marvel e DC Comics, muitos usando nomes em inglês:

Em Agosto de 2000, a Editora Abril resolve abandonar o formatinho e lança a linha Premium nos títulos da Marvel e da DC Comics, em revistas de capa cartonada, papel especial, formato americano, e 160 páginas cada. As revista Premium possuíam papel especial (diferente das publicações anteriores que usavam papel jornal), contendo 160 páginas, eram vendidas ao preço de R\$ 9,90, considerado caro para a época, e os títulos tiveram pouca vendagem. Em 2001, a Abril Jovem fecha seu Estúdio Disney e deixa de produzir histórias no Brasil, passando a publicar quadrinhos inéditos dos EUA e da Itália e reedições de histórias produzidas no país. No mesmo ano, a editora Hangar 18 lança uma nova versão da revista Wizard, produzida por membros do site Area-51 (Leandro Luigi Dal Monte e Maurício Muniz) e Universo HQ (Sérgio Codespoti e Sidney Gusman). A revista teve apenas uma edição. Ziraldo e o irmão Zélio Alves Pinto criam uma nova versão do jornal Pasquim, chamado de O Pasquim 21, o jornal foi publicado até 2004. A Abril Jovem publica "Quadrinhos Digimon", primeiro mangá chinês no país: "Quadrinhos Digimon" por Yuen Wong Yu, com periodicidade semanal, as histórias eram baseadas na franquia japonesa de vídeo games, curiosamente, no mesmo ano, Daniel HDR adaptou histórias do anime para a editora americana Dark Horse.

A Panini Comics, editora italiana que licencia internacionalmente os títulos da Marvel desde 1996, resolve publicar as revistas da Marvel no Brasil, e a produção das revistas fica a cargo da Mythos Editora, a Panini atua no Brasil desde 1988, quando lançou uma joint-venture com a Editora Abril para publicar álbuns de figurinhas, em 1995, resolveu comprar a parte da pertencente a Abril e passou a atuar sozinha, embora sua distribuição continuasse sendo distribuída pela DINAP, pertencente a ao Grupo Abril.

Em maio de 2002, a Editora Abril resolve investir na DC Comics, volta a utilizar o formatinho na linha Planeta DC (onde foi publicada minissérie Mundos em Guerra). No final do mesmo ano, os títulos da DC também são transferidos para a Panini, que experimentou dois formatos distintos: o formato millennium, um intermediário entre o formato magazine e o americano (18,5 x 27,5 cm), (introduzido pela Abril durante a publicação dos títulos do selo Ultimate Marvel, chamados de "Marvel Século 21", enquanto publicado pela editora e Millenium quando publicado pela Panini), e o formato econômico (15 x 24,5 cm), introduzido pela Mythos em 2001 (15 x 24,5 cm). Em Outubro de 2003, a Panini Comics lança novamente a revista Wizard, e o jornalista Sidney Gusman, que participou das duas versões anteriores da revista, torna-se editor. Na edição de número 30, lançada em março de 2006, a revista passa por mudanças editoriais (utilização do papel pisa brite, uma espécie de papel jornal, mudança de lombada quadrada para a lombada com grampos. No mesmo ano, a revista precisou mudar de nome para Wizmania, por conta do nome Wizard, relacionado a uma rede de cursos de idiomas. Em seguida, Sidney sai da revista e passa a ser responsável também pela área de Planejamento Editorial

da Mauricio de Sousa Produções, e em seu lugar assume o jornalista Levi Trindade. Em 2009, a revista é cancelada e se torna um blog hospedado no site da Panini. Em 2011, a revista americana também é cancelada em seu país de origem.

O estúdio Opera Graphica passa atuar como editora, o foco da editora são os livros teóricos, os álbuns de quadrinhos de títulos e estrangeiros e de brasileiros como Gedeone Malagola, Eugênio Colonnese, Júlio Shimamoto, Flavio Colin, entre outros, em 2001, a editora publica álbuns do Príncipe Valente continuando do volume onde a EBAL parou, lançado os volumes décimo sexto ao vigéssimo (publicado em 2009. a editora havia anunciado um álbum de Flash Gordon, nos moldes dos publicados pela EBAL, o que não ocorreu.

Em 2002, o personagem infantil Pequeno Ninja é publicado pela Editora Cristal em estilo mangá. Em 2007, o personagem voltou ao estilo infantil, agora publicado pela On Line Editora. A editora Opera Graphica é encerrada em 2009, com a publicação do livro teórico Fantasma - Biografia Oficial do Primeiro Herói Fantasiado dos Quadrinhos, organizado por Franco de Rosa e organizado por Marco Aurélio Lucchetti, filho do escritor e roteirista R. F. Lucchetti, posteriormente, Carlos Mann entrega o comando da Comix ao irmão Ricardo Jorge de Freitas Rodrigues e ao Camilo.

Em junho de 2003, as revistas em quadrinhos Disney publicadas pela Abril, passaram a creditar os autores.[

Em Agosto de 2003, morre o jornalista Roberto Marinho, quatro meses antes de completar 99 anos; segundo Lourdes Belo, mesmo afastado das funções do jornal O Globo, o próprio jornalista negociava as tiras que seriam publicadas no jornal. No mesmo ano, Franco de Rosa, elabora uma versão mangá do Fantasma, o projeto não é aprovado pela King Features e o editor lança pelo selo Mangajin da editora Minuano, o herói Fantagor, escrito e desenhado por Pierre Vargas

Entre 2003 e 2005, Marcelo Cassaro lança pela Mythos Dungeon Crawler, desenhada por Daniel HDR, e republicações de Holy Avenger, sob o título de Holy Avenger Reloaded.

O fanzine mangá Ethora é publicado oficialmente em 2004 pela Editora Talismã (antiga Trama) como Ethora especial, e em 2005 pela Kanetsu Press. Ainda em 2004, a Conrad publica os primeiros manhwas (quadrinhos sul-coreanos) no país: Chonchu – O Guerreiro Maldito de Kim Sung Jae, e Kim Byung Jin e Ragnarök de Lee Myung-Jin.

Em 2005, a Ediouro Publicações lança o selo Ediouro Quadrinhos, uma editora

com títulos bem diversificados, e são publicados Star Wars (histórias produzidas pela Dark Horse Comics), o italiano Nathan Never, os franco-belgas Aquablue, e Arthur - Uma epopeia celta e mangá holandês Quark. Apesar dos esforços, os títulos são cancelados, e em 2006 André Forastieri cria a Futuro Comunicações, firmando parceira a seguir com a Ediouro, e assim surge o selo Pixel Media, onde são publicados os títulos Corto Maltese, Spawn e títulos dos selos Vertigo, Wildstorm, America's Best Comics, pertencentes a DC Comics. A editora chegou a anunciar que poderia assumir a totalidade dos títulos da DC, publicados pela Panini, mas a parceria não dura muito tempo e Forastieri vende sua parte da Pixel à própria Ediouro, que demonstrou interesse em comprar a Conrad Editora. A Ediouro desiste dos títulos da DC, que passam a ser publicados integralmente pela Panini. No mesmo ano, a Bentivegna Editora é reativada, por ela é publicada a série de livros "Heróis do Brasil", sobre figuras históricas do Brasil produzidos por Ruy Jobim Neto, criador da tira Cão Jarbas e uma revista no estilo mangá retratando o folclore brasileiro. No ano seguinte, Jobim assina contrato com a International Press, que passa a distribuir internacionalmente as tiras do Cão Jarbas, no mesmo ano, surge a Editora Desiderata, uma editora totalmente dedicada a títulos brasileiros, a editora lançou antologias do jornal Pasquim e da revista Casseta Popular, em 2008, a editora foi comprada pela Ediouro Publicações e passou a publicar também obras estrangeiras.

Em 2007, a Panini Comics passa a publicar títulos da Turma da Mônica e Turma do Ronaldinho Gaúcho. no mesmo ano a editora lança a série Turma da Mônica Coleção História, uma coleção de edições facsimiles de revistas publicadas pelas editoras Abril e Globo, no mesmo ano, a editora lança a série As Tiras Clássicas da Turma da Mônica.

Em 2008 é lançada a webcomic XDragoon de Felipe Marcantonio que inicialmente era baseada nas séries de jogos do Sonic, mas que com o tempo foi ganhando uma história própria e inclusive ganhou uma animação.

A Corand lança dois de três volumes do romance chinês Jornada ao Oeste de Wu Cheng'en, que inspirou a franquia de mangá e anime Dragon Ball de Akira Toriyama, no primeiro volume a editora publicou uma adaptação em lianhuanhua, um formato de quadrinhos chineses (conhecidos como manhuas), similar a livros de bolso.

Também em 2008, a Turma da Mônica ganha uma versão adolescente em estilo mangá: Turma da Mônica Jovem pela Panini Comics. No mesmo ano, a Editora Globo resolve se retirar do mercado de quadrinhos; as Organizações Globo publicavam quadrinhos desde de 1937, ano do lançamento de O Globo Juvenil, nesse mesmo ano a Panini lança no formato de bolso, a coleção As Melhores Tiras, contendo as tiras dos personagens Mônica, Cebolinha, Chico .

Em 2010 e 2011 são lançados, respectivamente, os álbuns MSP+50[497] e MSP Novos 50, totalizando 150 artistas. Em 2011, durante o FIQ, realizado em Belo Horizonte, Gusman, anuncia o projeto Graphic MSP, uma série de graphic novels. Diferente dos álbuns da série MSP 50, as graphic trariam histórias fechadas contendo 72 páginas. Gusman optou por convidar artistas que já havia trabalhado nos álbuns MSP 50. No ano seguinte, é anunciada a linha Ouro da Casa, um álbum produzido pelos funcionários dos Estúdios Mauricio de Sousa nos mesmos moldes da linha MSP 50. Ainda em 2011, os irmãos Gabriel Bá e Fábio Moon tornam-se os primeiros quadrinistas brasileiros a ganhar o Eisner Award, o "óscar da histórias em quadrinhos", pela série limitada Daytripper.

Em junho de 2012, Mauricio de Sousa confirmou a volta da publicação da Turma do Pelezinho pela Panini Comics e anunciou que planejava fazer um projeto na mesma linha com Neymar Jr., baseada no jogador de futebol mesmo nome.

No mesmo ano, é lançado o primeiro volume da série Graphic MSP, Astronauta - Magnetar, escrita e desenhada por Danilo Beyruth com cores de Cris Peter, mostrando uma história mais madura do personagem Astronauta Pereira. No mesmo ano, o dia 12 de outubro foi escolhido pelo professor universitário e fanzineiro, Gazy Andraus, para ser o Dia Nacional dos Fanzines, em homenagem ao lançamento do fanzine Ficção de Edson Rontani em 12 de outubro de 1965 anteriormente os fanzineiros comemoravam o Dia Mundial dos Fanzines no dia 29 de abril, tal qual acontece em Portugal. Em janeiro de 2013, a Editora Abril retoma a produção de histórias do Zé Carioca, para estreitar a retomada, é escolhida a história "Um Crocodilo no Rio", escrita e desenhada por Fernando Ventura. Ainda em 2013, a Mythos lança a revista Juiz Dredd Megazine, uma segunda tentativa de publicar uma antologia baseada na britânica 2000 AD, embora a última tentativa tenha sido a da EBAL em 1979, crossovers de Juiz Dredd e Batman foram publicados pela Editora Abril na década de 1990 e títulos isolados de Dredd, Sláine, O Deus Guerreiro, Skizz, A Balada de Halo Jones entre outros foram publicados pela Pandora Books na década de 2000.

Contos de fadas

Um conto de fadas é um tipo de história que tipicamente apresenta personagens fantásticos do folclore, como anões, dragões, elfos, fadas, gigantes, gnomos, goblins, grifos, sereias, animais falantes, trolls, unicórnios ou bruxas. A história também, via de regra, apresenta magia ou encantamentos. Contos de fadas se distinguem de outras

narrativas folclóricas como as lendas (que, em geral, envolvem a crença na veracidade dos eventos descritos) e as histórias explicitamente morais, incluindo as fábulas. O termo é, sobretudo, utilizado para histórias com origens na tradição europeia e, pelo menos nos séculos recentes, se relaciona em maior parte à literatura infantil.

Em contextos menos técnicos, o termo é também usado para descrever algo abençoado com uma felicidade incomum, como na expressão "final de conto de fadas" (um final feliz) ou um "romance de conto de fadas" (embora nem todos os contos de fadas tenham finais felizes). Popularmente, um "conto de fadas" ou "história de fadas" também pode significar qualquer história improvável. Neste caso, o termo é usado para qualquer história que não só não é verdadeira, mas não poderia ser verdadeira. Lendas são tidas como reais. Contos de fadas podem se transformar em lendas, nos casos em que a narrativa é tida como embasada em verdades históricas tanto pelo narrador quanto pelos ouvintes. Contudo, diferente de lendas e dos épicos, os contos de fadas, via de regra, contém apenas referências superficiais à religião e lugares, pessoas e eventos reais. Eles podem ocorrer num tempo indeterminado (geralmente marcado pela expressão era uma vez) ao invés de num tempo real.

Contos de fadas são encontrados tanto em tradições orais quanto em literárias. O nome "conto de fada" foi concebido pela primeira vez por Marie-Catherine d'Aulnoy no final do século XVII. Muitos dos contos de fadas atuais evoluíram de histórias seculares, que apareceram, com variações, em diversas culturas ao redor do mundo. A história do conto de fada é especialmente difícil de traçar, porque apenas formas literárias sobreviveram. Contudo, de acordo com pesquisadores das universidades de Durham e Lisboa, tais histórias podem ter se originado há milhares de anos, algumas até na Idade do Bronze, há mais de 6 000 anos atrás. Contos de fadas, e obras derivadas deles, ainda são escritas hoje em dia.

Folcloristas classificaram contos de fadas de diferentes maneiras. O sistema de classificação de Aarne-Thompson e a análise morfológica de Vladimir Propp estão entre os sistemas mais notáveis. Outros folcloristas interpretaram os significados das histórias, mas nenhuma escola de pensamento foi definitivamente estabelecida para o sentido dos contos de fadas.

1- Escolha das histórias

Os livros e histórias sugeridos pelas crianças são um passo em direção a uma plateia interessada. Mas selecionar histórias que despertem a vontade de contar no contador é importante para o bom resultado final. Quando uma

história se conecta com quem vai contar-la ela passa a ser interiorizada e sentida como pertencente.

Para crianças menores, de 1 a 2 anos, ou para introduzir o grupo no mundo das histórias, é importante selecionar livros com histórias e ilustrações de boa qualidade. Histórias com textos que se repetem favorecem a compreensão. As crianças gostam especialmente de histórias de animais.

2- Conhecer para narrar

Às vezes temos que pegar um livro novo e contar de supetão para a turma, sem mesmo tê-lo lido ou folheado. Essa forma de contar histórias geralmente traz insegurança para quem conta e nem sempre prende a audiência. Mas acontece!

Se pudermos nos preparar para o momento, os resultados serão infinitamente melhores. Ler o livro ou história com antecedência, praticar a narração e pensar nos momentos chave ampliam a experiência. Vale também fazer uma possível “tradução” de partes complicadas para a faixa etária, programar cenas com a participação dos pequenos e organizar materiais que podem enriquecer a narrativa.

Não é necessário decorar a história. Aliás, quando disponível, o livro deve estar presente para se fazer ver e reconhecer pelas crianças. Ao final da narrativa, deixe os pequenos manusearem o livro e incentive conversas e o reconto por parte deles.

Após um período de ambientação com a leitura e contação, à medida que os pequenos vão ampliando o vocabulário e ficando mais entusiasmados e concentrados, as histórias selecionadas podem ser mais longas e complexas.

3- Espaço

A escolha e organização do espaço físico para o momento de ouvir histórias é relevante. Algumas questões podem encaminhar a decisão:

O local favorece o conforto das crianças?

É possível falar e ser ouvido com clareza, sem a interferência de barulhos?

O ambiente inspira? (disponibiliza almofadas, sofás, colchonetes, bebê conforto, a sombra de uma árvore, um pano para colher o grupo ao sentar-se sobre ele...).

Posicionar os pequenos em semicírculo pode favorecer as relações e os momentos de participação e diálogo durante o desenvolvimento da história. Outra dica é ficar próximo aos pequenos e posicionar-se distante de espelhos e janelas para não dividir atenções. Todos devem poder visualizar o livro, quando utilizado, e as figuras. A capa, o título e o autor podem ser apresentados no início.

4- Materiais

A roupa do contador pode sinalizar o momento específico de entrar no universo das histórias. Escolher um chapéu, uma varinha de condão, uma capa, pode criar um ritual para marcar a atividade. Pequenos objetos sonoros utilizados pelo contador também podem contribuir com pausas e momentos encantados, dramáticos etc. Distribuir objetos sonoros para as crianças utilizarem em algumas cenas (imitar o barulho de tempestades, brigas, músicas de festas etc.) compartilha a atuação e estimula a atenção e a participação. Bonecos, fantoches e dedoches também são acessórios interessantes.

5- Olhar

É muito importante olhar nos olhos de quem ouve as histórias, valorizando o grupo e cada um individualmente. É esse olhar que captura a audiência e capta os sinais de como a narração está sendo recebida. Quando utilizar bonecos e fantoches, eles também precisam “olhar” para a audiência.

6-Voz, Gestos e Expressões

A dica importante é ser bem claro ao pronunciar as palavras. Pensar também no ritmo da contação. Se for muito lento e com pausas prolongadas a audiência se dispersa. Se for muito rápido, especialmente para os menores, as crianças não conseguem acompanhar o enredo. Por outro lado, algumas passagens especiais da história podem ser narradas mais lentamente, com certa dramatização, gestos e até pausas para dar mais impacto às cenas. Elementos expressivos como imitação de vozes de personagens, ruídos de animais, barulhos, expressões faciais e gestos das mãos empregadas, na hora certa, fazem a diferença.

7- Dialogar

Abrir o espaço e o tempo da contação com um diálogo sobre o autor, ou o tema ou até uma pequena introdução que se conecta o projeto da turma pode situar as crianças e capturar o interesse.

8- Envolvimento do grupo

Nem todas as crianças de um grupo estão na mesma sintonia, disposição e estágio de desenvolvimento. Ao introduzir o momento de histórias e leitura, prepare-se para contar para muitas ou poucas crianças. Apesar de convidar o grupo para a hora da história, é possível que nem todos os pequenos queiram tomar parte da atividade. Por isso, cantos preparados com outros livros ou um jogo de montar são adequados. Ignore as peraltices e conte a história para os interessados sem perder o fio da meada. É possível que os “desinteressados” passem a participar observando o interesse do grupo.

Para envolver as crianças no relato você pode:

Pedir para que repitam algumas frases marcantes

Emitam sons que são parte do enredo: bater à porta, vento, barulhos de animais, cantar músicas, etc.)

Convidar a turma a fazer gestos e se mover conforme a cena. Por exemplo, um saci que pula num pé só, um leão feroz com garras, um patinho nadando na lagoa. Um sapo que pula.

Numa cena importante causar suspense parando a narrativa e perguntando: o que vocês acham que vai acontecer?

9- Contar e recontar

Repetir histórias e cenas queridas favorecem a apropriação, o reconto, a “leitura” e a memorização. Ao longo da semana é importante recontar as histórias preferidas e introduzir os livros novos. Antes de recontar é possível estimular a oralidade e a organização temporal dos fatos: qual a parte que mais gostaram? De quem vocês mais gostam? De que não gostam? O que aconteceu com fulano? Depois de trabalhar com os personagens e os acontecimentos, conte a história novamente!

Nessa etapa do desenvolvimento infantil as histórias podem ser recontadas, em média, três vezes por semana.

Contar histórias é a mais antiga das artes. Elas são fontes maravilhosas de experiências. São meios de ampliar o horizonte da criança e de aumentar seu conhecimento em relação ao mundo que a cerca. É através do prazer ou emoções que as histórias lhes proporcionam que o simbolismo, implícito nas tramas e personagens, vai agir em seu inconsciente. Ali atuando, ajudamos, pouco a pouco, a resolverem os conflitos interiores que normalmente vivem.

Os significados simbólicos dos contos estão ligados aos eternos dilemas que o homem enfrenta ao longo de seu amadurecimento emocional, quando se dá a evolução, a passagem do eu para nós. A literatura infantil, principalmente os contos de fadas, podem ser decisivos para a formação da criança em relação a si mesma e ao mundo a sua volta.

As diferenças que mostram os personagens bom e maus, feios e bonitos, poderosos e fracos, facilitam à criança a compreensão de certos valores básicos da conduta humana ou do convívio social. Através deles a criança incorporará valores que desde sempre regem a vida humana. Confrontada com o bom e o belo a criança é levada a com eles se identificar, por trazerem em si a semente da bondade e da beleza. Identificando-se com heróis e heroínas, ela é levada a resolver sua própria situação, superando o medo que a inibe e ajudando-a enfrentar os perigos e ameaças que sente a sua volta.

As histórias formam o gosto pela leitura: quando a criança aprende a gostar de ouvir histórias contadas ou lidas, ela adquire o impulso inicial que mais tarde a atrairá para a leitura.

As histórias são um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento psicológico e moral que pode ser utilizado como recurso auxiliar da manutenção da saúde mental do indivíduo em crescimento.

As histórias instruem – ao enriquecer o vocabulário infantil, amplia seu mundo de ideias e conhecimentos e desenvolve a linguagem e o pensamento.

As histórias educam e estimulam o desenvolvimento da atenção, da imaginação, observação, memória, reflexão e linguagem.

As histórias cultivam a sensibilidade, e isso significa educar o espírito. A literatura e os contos de fadas dirigem a criança para a descoberta de sua identidade e comunicação e também sugerem as experiências que são necessárias para desenvolver ainda mais o seu caráter.

As histórias facilitam a adaptação da criança ao meio ambiente, pela incorporação de valores sociais e morais que ela capta da vida de seus personagens.

As histórias recreiam, distraem, descarregam as tensões, aliviam as sobrecargas emocionais e auxiliam, muitas vezes, a resolver conflitos emocionais próprios. Exemplo: por alguma razão, uma criança é repreendida pela mãe. Não podendo reagir diretamente à “agressão”, identificará a “agressora” na pessoa má do conto. A história funcionará, dessa forma, como antídoto na solução de seus problemas infantis. Será um fator importante na procura do equilíbrio emocional.

Contação de Histórias

Escolha uma história da qual você goste muito e deseje contar.

Leia essa história muitas vezes.

Feche os olhos e imagine o cenário, os personagens, o tempo e outros elementos constituintes do enredo.

Escolha a voz para o narrador e para as personagens da história.

Exercite seu poder de concentração.

Aprenda como criar o gosto pela leitura conforme a idade do aluno.

Tenha cuidado com sua postura e os vícios de linguagem.

Conte para alguém antes de contar para todo mundo.

Na hora de contar, olhe para todo: olhar diz muita coisa.

Seja natural, deixe falar seu coração e seduza o ouvinte para que ele deseje ouvir novamente.