

Ilustrações n'O Pasquim: Novos caminhos sobre o viés do design emocional

Ana Letícia Resende Fusco Nogueira

Universidade do Estado de Minas Gerais
<http://lattes.cnpq.br/5427190204050548>
nalefusco.design@gmail.com

Clara de Oliveira Souza

Universidade do Estado de Minas Gerais
<http://lattes.cnpq.br/1443456864323768>
claraoliveirasouz@gmail.com

Clara Santana Lins Cerqueira

Universidade do Estado de Minas Gerais
<http://lattes.cnpq.br/2935843170927231>
claralins.uemg@gmail.com

Resumo

O objeto de *design* é indubitavelmente associado às emoções de quem o produz e de quem o recebe. Sob esta luz, a mudança de mentalidade e de convicções em uma sociedade afeta diretamente a forma que o emocional coletivo recebe os estímulos e a maneira de se projetar o *design* para refletir os novos signos vinculados a essas emoções transformadas. A ilustração é uma vertente do *design* gráfico utilizada com frequência pelo jornalismo para elucidar uma mensagem. A partir da década de 1960, a imprensa refletiu a transformação de valores pessoais e sociais que eclodiram na época. Princípios de livre pensamento e expressão foram endossados na cultura e no jornalismo alternativo. *O Pasquim* (1969-1991) foi um jornal de tom crítico e bem-humorado, muito apoiado nas artes gráficas. Com a busca por novas emoções, o desenho da época foi repensado para melhor transmitir a carga sensível do contexto. Este artigo propõe analisar as características estéticas desse período de experimentação e seus impactos nas ilustrações jornalísticas.

Palavras-chave

Design emocional; Contracultura; Jornalismo; Ilustrações; Pós-modernismo.

Illustrations in O Pasquim: New paths from the perspective of emotional design

Abstract

The design object is undoubtedly associated with the emotions of those who produce it and those who receive it. In light of this matter, the change in mentality and convictions in a society directly affects the way its emotional system receives stimuli, and how to design to reflect the new signs linked to these transformed emotions. Illustration is a branch of graphic design frequently used by journalism to elucidate a message. From the 1960s onwards, the press reflected the transformation of personal and social values that emerged at the time. Principles of free thought and expression were endorsed in alternative culture and journalism. O Pasquim (1969 — 1991) was a newspaper with a critical and humorous tone, heavily supported by graphic arts. In the search for new emotions, the design of the time was rethought to better convey the sensitive content of the context. This article proposes to analyze the results obtained during this period of experimentation in the newspaper's illustrations.

Keywords

Emotional design; Counterculture; Journalism; Illustrations; Postmodernism.

1 A ilustração na imprensa

Segundo o dicionário Michaelis, o verbo “ilustrar” refere-se à ação de “deixar (uma explicação) mais clara e compreensível através de exemplos; elucidar”¹. Nesse sentido, dentro das artes gráficas, pode-se definir uma ilustração como um desenho, gravura ou imagem que esclarece o texto que acompanha.

A ilustração é considerada uma vertente do *design* gráfico, reconhecida por entidades acadêmicas e estudada em universidades como a Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. Desde 1994, a Escola conta com o NIQ — Núcleo de Ilustração e Quadrinhos, hoje parte do Centro de Estudos em Design da Imagem, reconhecendo a relevância dessa linguagem para o exercício da profissão (Silva, 2013, p. 100).

A representação de situações humanas por meio do desenho está presente na história da humanidade desde seu princípio — como nas pinturas em cavernas. Entretanto, a síntese imagética de textos associada ao jornalismo tem como mais antigo registro a documentação de um processo judicial inglês de 1710. Esses desenhos narram cenas humorísticas com tom satírico, sendo consideradas as primeiras caricaturas e histórias em quadrinhos, que circulavam tanto na imprensa como em folhas avulsas nas ruas (Hermes, 2012).

Como escreveu Hermes (2012, p. 8-9), com base no livro *A Revista no Brasil* (2000), a ilustração começa a aparecer nos periódicos brasileiros pelo aproveitamento da impressão litográfica, como na revista *Museo Universal*, de 1837, e na *Semana Ilustrada*, de 1860. Com isso, o uso da ilustração surge nas revistas como suporte aos textos, com o conteúdo escrito sendo o veículo principal da informação. Na figura 1 tem-se o exemplo do personagem de Ângelo Agostini “Nhô Quim”, um dos primeiros quadrinhos brasileiros.

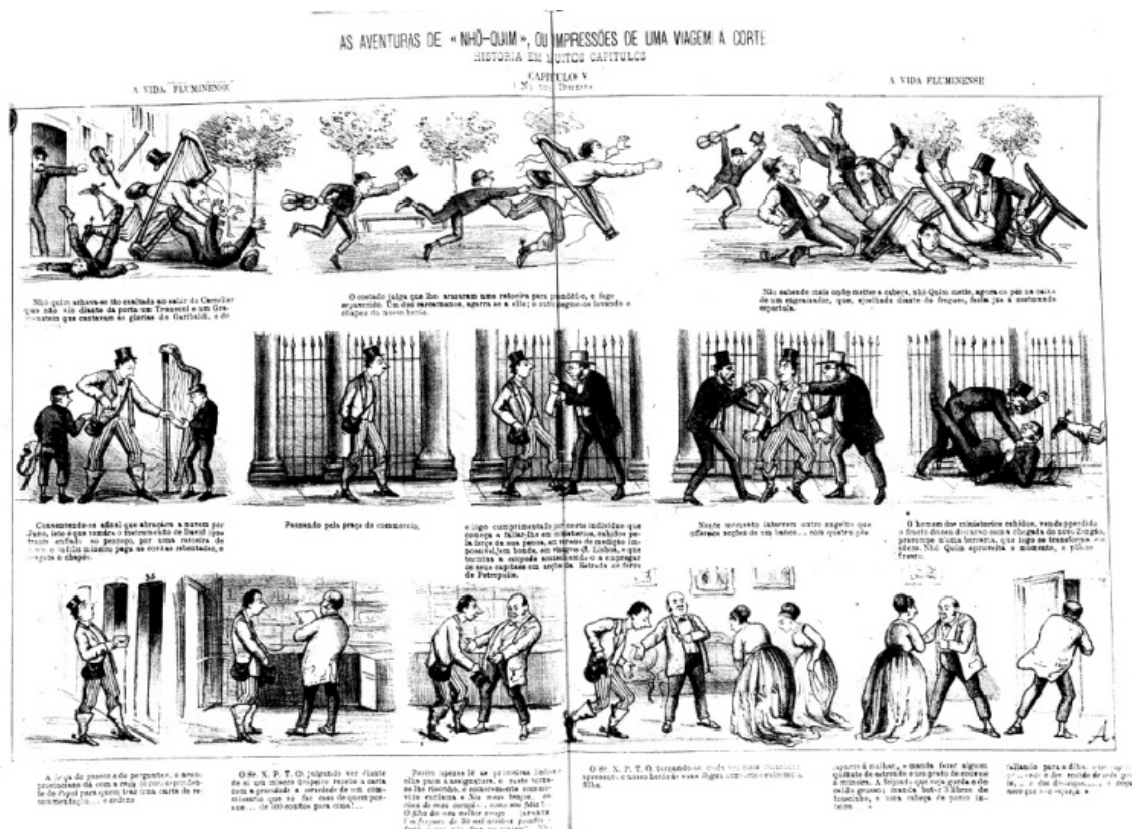


Figura 1: “As Aventuras de Nhô-Quim”, Ângelo Agostini, 1869.

Fonte: Nação HQ.

¹ ILUSTRAR. In: MICHAELIS on-line. São Paulo: Melhoramentos, c2026. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/palavra/EZdMa/ilustrar/>. Acesso em: 19 maio 2025.

Além da ausência de ilustração, as primeiras revistas brasileiras, produzidas no início do século XIX, tinham pouco tratamento gráfico, assemelhando-se a livros e, inicialmente, partindo de adaptações de publicações europeias. Porém, suas produções já surgiram com características e tendências à exploração do uso de ilustrações com o objetivo de trazer leveza e dinamicidade ao texto corrido, predominante nos primeiros periódicos (Hermes, 2012).

Com o passar dos anos e o crescimento da imprensa brasileira, a linguagem das ilustrações jornalísticas também acompanhou as mudanças da sociedade.

1.1 A virada de chave

Na segunda metade do século XX, o mundo vivenciou amplas mudanças de mentalidade e paradigmas a partir do crescimento — jamais visto em tamanhas proporções — da contracultura. Esses ideais chegaram ao Brasil e se refletiram não apenas na arte e na música, mas também no jornalismo independente (Barros, 2005, p. 78).

Destrinchada por Carlos Alberto Messeder, a contracultura, com artigo definido, foi um movimento que teve origem nos Estados Unidos na década de 1960 e se enraizou pelo mundo. Essa geração foi marcada pelo jovem *hippie*, pela popularização do *rock*, dos movimentos estudantis e das experimentações com drogas. Esse movimento profundamente catalisador questionou valores tradicionais, se opôs à repressão da liberdade e propôs novas maneiras de se relacionar com o mundo em face de críticas à cultura convencional (Pereira, 1983).

A Declaração de Port Huron, manifesto publicado pelo movimento estudantil *Students for a Democratic Society* em 1962, esclarece bases para o pensamento da nova geração. Segundo seus autores, buscava-se substituir o poder baseado na posse, no privilégio ou na situação econômica pelo poder e pela singularidade baseados no amor, na reflexão, na razão e na criatividade (*Students for a Democratic Society*, 1964, p. 7).

Nesse contexto, *O Pasquim* (1969-1991), jornal de cunho satírico-político e contrário à ditadura militar brasileira, destacou-se na expressão da contracultura na imprensa do país nas matérias ricamente ilustradas (Hermes, 2012, p. 10). Segundo o portal Memorial da Democracia², contribuíram para as ilustrações do jornal Ziraldo, Millôr Fernandes, Henfil, Sérgio Cabral, entre outros colaboradores.

2 O Pasquim

A imprensa alternativa brasileira constituiu-se em periódicos de esquerda que se opunham à Ditadura Militar (1964-1985). Essa classe jornalística utilizou da publicação para articular suas forças políticas de resistência, denunciando as torturas e as violações de direitos humanos do regime, em contraste à grande imprensa, que omitia fatos, prestava apoio e cumplicidade aos militares. Segundo Andréa Cristina Queiroz, pesquisadora da história d'*O Pasquim*, a intenção desse esforço coletivo era criar uma consciência crítica nacional (Queiroz, 2004, p. 231).

Nesse contexto, existiram jornais políticos e jornais existencialistas — *O Pasquim* sendo o mais influente desta segunda categoria. Essa linha se voltava para a crítica de costumes, ruptura cultural com os Estados Unidos, existencialismo sartreano, anarquismo e religiões orientais. Pautado no humor, criticou normas, enfrentou tabus e abordou temas escandalosos (Queiroz, 2004, p. 231-232).

² CHEGA o “Pasquim” para fazer rir e pensar. **Memorial da Democracia**. [S. l., entre 2015-2017]. Disponível em: <https://memorialdademocracia.com.br/card/chega-o-pasquim-para-fazer-rir-e-pensar>. Acesso em: 19 maio 2025.

Para Queiroz (2004, p. 233-234), a relevância cultural pasquineana se deu pela transformação da expressão da linguagem coloquial na mídia, a introdução de expressões orais no vocabulário (*pô*, *putzgrila*, *paca*, *sacumé*...) e alavancou a profissão de cartunista e ilustrador jornalístico. A autora defende ainda que houve uma ruptura da linguagem e a criação de novas formas textuais baseadas nas artes visuais.

Segundo Patrícia Barros (2005):

Todas estas iniciativas da imprensa contracultural elencadas formularam a partir de uma extensa teia de referências nacionais e estrangeiras a formação da contracultura no Brasil. [...] tratava de 'dar um salto no escuro' e ousar, sem as barreiras já convencionalizadas [...] (Barros, 2005, p. 83).

Durante sua década de maior relevância e teor antissistema, em 1970, *O Pasquim* estabeleceu especificidades identitárias e inovadoras para sua redação. Pela personalidade, o jornal não era neutro e exprimia a subjetividade de cada autor. Plural e sem pauta definida, as páginas eram espaço para diferentes opiniões e manifestações, em contraste ao regime político vigente pautado na proibição e censura (Queiroz, 2004, p. 236-238).

Ainda, as artes gráficas tiveram extrema importância para a disseminação das sátiras e críticas do jornal. Pelo uso do simbólico e do lúdico, os cartunistas e ilustradores conseguiam se expressar pelo implícito, e os oficiais da censura não consideravam as imagens com o mesmo rigor que passavam os textos (Queiroz, 2004, p. 240-243).

Em vista disso, *O Pasquim* abriu espaço para o diálogo de jovens desenhistas que exerciam a exímia função de transmitir a mensagem que driblaria o controle de informações da Ditadura. Nesse recém-conquistado destaque, as técnicas e formas puderam ser experimentadas e reformuladas.

3 Desenhos para os sentidos

Donald Norman, no seu livro *Design emocional* (2008), traça a relação entre o projeto de *design* e os sentidos humanos. Para ele, um objeto que tem certas falhas de usabilidade pode ter seus defeitos perdoados diante de uma aparência estética que satisfaça fatores cognitivos e/ou afetivos do usuário — mesmo que inconscientemente.

Além dessa relação entre estética e usabilidade, Norman (2008, p. 41) define que o *design* pode satisfazer emoções específicas a partir do conhecimento de onde e como esses *inputs* visuais, sensoriais e emocionais serão processados no cérebro humano. Dessa maneira, o autor categoriza três níveis de emoções nos quais o *design* seria capaz de atuar para transmitir uma determinada mensagem: emoções viscerais, comportamentais e reflexivas.

O *design* visceral seria, então, aquele que atua diretamente com a aparência de um objeto pelo puro prazer imediato que causa no receptor. Essa aparência pode vir de afetos positivos biologicamente predispostos no ser humano, como iluminação, o sabor doce, cores de matizes saturadas, simetria e objetos lisos.

Ademais, o autor define o *design* comportamental como aquele que prioriza função, compreensibilidade, usabilidade e sensação física. Por último, o *design* reflexivo trabalha a autoimagem que será refletida e transmitida a partir daquele *design* — atingindo satisfação pessoal, lembranças positivas e convenções culturais aprendidas (Norman, 2008, p. 56-58).

Assim, mesmo que os três níveis de emoções comumente coexistam entre si de forma modular e complexa, cabe ao reflexivo observar, refletir e contemplar a realidade ao redor, sendo impulsionado

pelo pensamento. Além disso, esse tipo de *design* pode ser categorizado a ocorrências a longo prazo, como na criação do sentido de identidade próprio, o que mostra o impacto de vivências pessoais nas produções desenvolvidas. Esse conceito, sendo afetado diretamente pela particularidade individual, também reafirma que nenhum projeto de *design* pode ser capaz de satisfazer todos os grupos de pessoas, visto que algo atraente a um, poderá ser tedioso e repulsivo para outro (Norman, 2008, p. 58-60).

Sob esta luz, segundo Donis A. Dondis em *Sintaxe da linguagem visual* (1991, p. 18-20), o efeito cumulativo de elementos visuais na manipulação das unidades básicas e sua relação formal e compositiva atribuem um significado pretendido para uma composição visual. Dessa forma, Dondis define tais elementos a serem manipulados intencionalmente como: cor, tom, texturas e proporções, além de ousadia, simetria, reiteração e ênfase.

Em concordância, Deyan Sudjic, em *A linguagem das coisas* (2010, p. 21), caracteriza o *design* como uma linguagem e define o *designer* como um contador de histórias, responsável por produzir objetos que, por si só, sejam capazes de comunicar e transmitir mensagens. Dessa maneira, para Sudjic, praticamente qualquer objeto pode ser manipulado com a intenção de informar a mensagem desejada, desde que as características compreendidas nele sejam desenvolvidas de forma sagaz.

Então, quando associados ao meio, esse alfabetismo visual concede à ilustração a capacidade de exprimir os valores do autor ao leitor. Portanto, pode-se inferir que a ilustração é um produto de *design* reflexivo, pela definição de Norman (2008, p. 58), dos gostos e tendências de uma pessoa, um veículo ou, ainda, do espírito da época em que estes estão inseridos.

Com as mudanças na mentalidade social da segunda metade do século XX, o público que passa a apreciar a reflexão espiritual, a profundidade sentimental, a quebra de regras e o questionamento de paradigmas (Goffman e Joy, 2007) se vê representado por ilustrações com signos compatíveis aos seus. Dessa maneira, *O Pasquim*, jornal de cunho satírico-político e contrário à Ditadura Militar brasileira, atribuiu seus valores também nas ilustrações que vinculou em suas páginas.

4 Quebrando regras

O livro *Princípios de forma e desenho*, de Wucius Wong (1998), referência para o ensino das técnicas de desenho, estabelece as bases de como produzir uma ilustração dentro dos parâmetros clássicos da academia. Como exemplo, Wong introduz a criação de formatos geométricos:

As formas podem ser desenhadas como formatos geométricos ou orgânicos. Em geral, as formas naturais são mais facilmente adaptadas a formatos orgânicos, enquanto as formas abstratas e aquelas elaboradas pelo homem são mais facilmente expressas como formatos geométricos. [...] A natureza da geometria exige um planejamento cuidadoso para que linhas se encontrem em determinados ângulos e arcos fluam em outros, para que o espaço seja dividido igualmente e seja estabelecido um padrão regular (Wong, 1998, p. 155).

A partir desta citação, pode-se destacar a busca por “planejamento cuidadoso”, “espaço dividido igualmente” e “padrão regular” (Wong, 1998, p. 155) que remonta às bases racionais da construção de um desenho correto aos olhos técnicos da definição.

Entretanto, o autor Rick Poynor nomeia seu livro *Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo* (2010) e defende que um dos maiores avanços do *design* gráfico nas últimas décadas foi o “desafio explícito dos *designers* às convenções ou normas um dia vistas como constituintes da boa prática” (Poynor, 2010, p. 12).

Poynor defende que, para quebrar as regras, é preciso antes conhecê-las. Porém, saber onde, quando e como transgredi-las torna o processo criativo livre para experimentar, discordar, questionar e reescrever o papel do *design*.

No pós-modernismo estudado por Poynor, cultura “alta” ou “baixa” atuam no mesmo plano, sem a distinção que por muitos anos foi imposta pelo academicismo de colocar um tipo de produção acima de outro — como os nomes classificam. Superada essa velha fronteira, formas estabelecidas e regras intransponíveis do fazer se tornam obsoletas e abrem espaço para originalidade e novas expressões com múltiplas possibilidades de interpretação (Poynor, 2010, p. 11-12).

Ainda que Poynor defina a pós-modernidade como um fenômeno que se consolida a partir da década de 1980, o próprio autor reconhece a discordância entre estudiosos do meio para traçar essa linha do tempo.

Segundo Paulo Eduardo Moretto (2023, p. 45), o *design* gráfico a partir dos anos 1970 passa a questionar a simplificação e a hierarquia que o modernismo endossava. Portanto, a produção brasileira do período de circulação d’*O Pasquim* (1969-1991) pode ser considerada da vertente pós-moderna e se enquadrar na mentalidade dessa produção.

Isso se torna ainda mais evidente quando as produções visuais são marcadas pela incorporação “do aleatório, do complexo, do contraditório e de referências de estilos e características de outros períodos da história, bem como referências vernaculares” (Moretto, 2023, p. 45), características encontradas por Poynor nas produções que estudou.

Assim, com base nos estudos de Norman (2008)A, pode-se relacionar essa mudança com o *design* reflexivo. Este viés defende a projeção de sentimentos e emoções complexas sobre valores e visões de mundo no valor agregado ao *design*. Portanto, essa análise, atrelada a experiências particulares e interpretações próprias do mundo ao redor, possibilita que o *design* — ou, no caso d’*O Pasquim*, as ilustrações — seja também modificado por essas perspectivas transformadas.

Para Luiz Agner, *designer* e cartunista d’*O Pasquim*, em entrevista para Bianca Baker³, o estilo de ilustração dos cartuns a partir da segunda metade do século XX passou a adotar tendências contrárias ao “estilo Disney”.

O “estilo Disney” começou a ganhar relevância na considerada “era de ouro” dos filmes de animação produzidos pelo estúdio, com *Steamboat Willie* (1928) e *Bambi* (1942). As suas características, que persistem até os dias atuais, partem do desenho de observação, na intenção de que personagens — humanos ou animais — transmitam verossimilhança anatômica, além do foco na composição e perspectiva correta (Wells, 2012, p. 6-7).

De acordo com Agner (2018), esse resultado experimental surgiu a partir da aproximação com a estética visual repercutida pela contracultura na década de 70, com a influência do movimento *hippie* norte-americano, e inspirações europeias, adquiridas por meio da obra do também cartunista Charlie Hebdo e periódicos da revista *Punch*. Com isso, as ilustrações d’*O Pasquim* eram características pela ausência de esboço prévio e pelo desenho feito diretamente com a pena de nanquim permanente, abraçando o erro e a espontaneidade do resultado.

Pelo acervo da Biblioteca Nacional Digital⁴, foram selecionados exemplos de desenhos vinculados ao *Pasquim* durante seu tempo de atividade.

³ AGNER, Luiz. *O Pasquim e o design gráfico*. [Entrevista cedida a] Bianca Baker. **Luiz Agner: Pesquisas sobre UX, arquitetura, de informação e ergodesign**. [S. l.], 11 jan. 2018. Disponível em: <https://agner.com.br/2018/01/11/o-pasquim-e-o-design-grafico/>. Acesso em: 19 maio 2025.

4.1 Análise de materiais

A Figura 2 a seguir representa uma ilustração de capa d'*O Pasquim*, em edição do ano de 1972, e nela é possível perceber um personagem com destaque, com diversos outros rostos de personagens ao redor, indicando uma multidão. Em estilo de ilustração, há a presença de traços fluidos, semelhantes a rabiscos, sem preocupação com perfeição estética e ignorando regras de anatomia. Além disso, seguindo o padrão experimental de desenho da revista, os estudos de perspectiva são propositalmente errôneos. Pode-se inferir que o material usado foi, supostamente, um marcador técnico nanquim de ponta redonda, com movimentos rápidos de pulso em algumas ocasiões e traços controlados em outros.

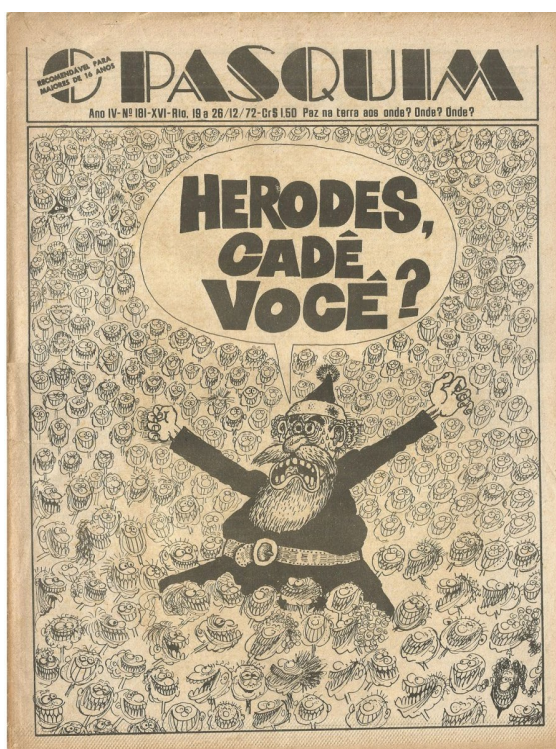


Figura 2: “Herodes, cadê você?”. Ilustração de Henfil em *O Pasquim*, edição nº 181, de dezembro de 1972.

Fonte: Acervo da Biblioteca Nacional Digital.

A Figura 3, de autoria colaborativa entre Henfil e Vilmar, retrata cenários políticos do Rio de Janeiro. Nela, também é possível reconhecer a estética visual de ilustração característica da revista com o uso de traços simples, rabiscos, borrões, linhas propositalmente tortas. Além disso, também ignora as condições físicas no uso da perspectiva, aglomerando diversos elementos no morro representativo do Corcovado. Os personagens são simples, com afastamento de conceitos anatômicos humanos. Pelos indícios, o material utilizado parece ter sido o mesmo da Figura 2.

⁴ O PASQUIM. Rio de Janeiro: 1969-1991. Semanal. Disponível em:

<https://memoria.bn.gov.br/docreader/DocReader.aspx?bib=124745&pagfis=22453>. Acesso em 19 maio 2025.



Figura 3: “Paiê!!”. Ilustração de Henfil e Vilmar em *O Pasquim*, edição nº 172, de dezembro de 1972.

Fonte: Acervo da Biblioteca Nacional Digital.

A Figura 4, ilustrada por Ziraldo, critica as condições sociais da época. Nela, existe a representação do personagem popular “Papai Noel” em contato com um personagem em situação de miséria. A estética visual de desenho pode ser percebida com o uso de traços em hachuras em vez de preenchimento sólido dos personagens (semelhante ao utilizado em rascunhos), a falta de padronização de peso de linha e a ausência da perfeição anatômica. Assim como nas Figuras 2 e 3, sugere-se o uso de marcadores técnicos nanquim de ponta redonda e espessura variada — provavelmente sem esboço prévio.

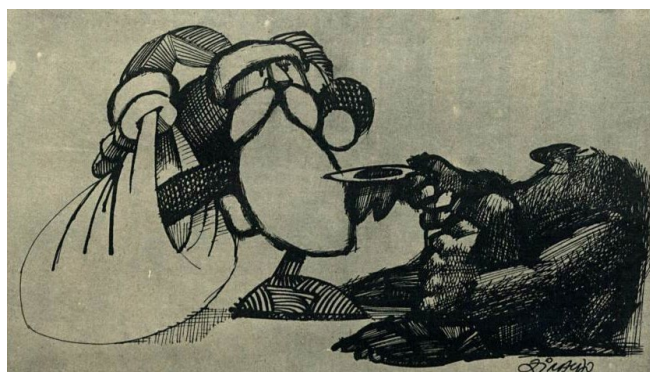


Figura 4: “Miséria”. Ilustração de Ziraldo em *O Pasquim*, edição nº 078, de janeiro de 1971.

Fonte: Acervo da Biblioteca Nacional Digital.

A charge de Jaguar, representada na Figura 5, mostra uma crítica direta aos padrões de ilustração seguindo o “estilo Disney”, comunicando-se com a intenção estética geral d’*O Pasquim*. Nela, as proporções anatômicas e dimensionais são ignoradas com a ilustração do cavalo, em contraste com a frase “todos os direitos de reprodução reservados”. Além disso, os traços são rascunhados, com manchas de tinta e com ausência de padrão de peso de linha. Aqui, as linhas de movimento de

punho veloz que compõem o desenho mudam de espessura do momento que tocam o papel ao momento que se afastam, a depender da pressão aplicada. Isso sugere o uso de um marcador técnico nanquim de ponta pincel, que concede dinamismo e imprevisibilidade ao desenho.



Figura 5: “Todos os direitos de reprodução reservados”. Ilustração de Jaguar em *O Pasquim*, edição nº 078, de janeiro de 1971.

Fonte: Acervo da Biblioteca Nacional Digital.

A Figura 6, produzida por Millôr, retrata um diálogo entre o garçom e os clientes em um restaurante. Nela, os principais elementos experimentais de desenho percebidos são o estilo de traço, se assemelhando ao rascunhado, com pesos distintos entre si, e a caracterização dos personagens, sem a preocupação com semelhanças anatômicas reais. Nessa figura, o resultado parece indicar o uso de um marcador técnico nanquim de ponta extremamente fina e movimento de pulso leve e impreciso. O texto é composto em caligrafia manual sem o uso de régua, linhas guia ou padronização dos caracteres.



Figura 6: “Omelete-surprise”. Ilustração de Millôr em *O Pasquim*, edição nº 095, de janeiro de 1971.

Fonte: Acervo da Biblioteca Nacional Digital.

Com isso, é possível perceber as convergências em experimentação nas ilustrações dos artistas responsáveis por *O Pasquim*, apesar de usarem de estilos particulares. Assim, é predominante o uso de tinta nanquim, traços livres e imprecisos, ausência de rigorosidade em perspectiva, composição e fidelidade com o real, representações claras do afastamento das regras estabelecidas ao padrão de ilustração.

5 Considerações finais

Como bem elencou Queiroz (2004), *O Pasquim* e a imprensa alternativa brasileira tiveram grande impacto cultural ao divulgarem os discursos disruptivos de sua época, como também para a linguagem jornalística. Além de introduzir a fala coloquial nesse discurso antes bastante formal, *O Pasquim* foi vanguardista na valorização das ilustrações com papel informativo e complementar à matéria escrita.

Entretanto, esse artigo buscou trazer a ótica minuciosa de como o *design* das ilustrações foi um fator de grande relevância para a transmissão das mensagens desejadas. Para se conectar com o público que compartilhava das mesmas emoções transformadas, o desenho foi repensado nas técnicas, formas e composições que melhor transmitiam a carga sensível incorporada ao contexto.

Diante disso, espera-se trazer aos *designers* contemporâneos um pouco mais de clareza quando desejarem projetar para além do que a técnica ensina. Ademais, também busca-se incentivar comportamento de experimentação criativa para que projetos capazes de influenciar mudanças, como foi *O Pasquim*, continuem surgindo e refletindo as emoções e sentidos constantemente mutáveis nos contextos e desafios que surgem a cada dia.

Referências

- AGNER, Luiz. *O Pasquim e o design gráfico*. [Entrevista cedida a] Bianca Baker. **Luiz Agner: Pesquisas sobre UX, arquitetura, de informação e ergodesign**. [S. l.], 11 jan. 2018. Disponível em: <https://agner.com.br/2018/01/11/o-pasquim-e-o-design-grafico/>. Acesso em: 19 maio 2025.
- BARROS, Patrícia M. de. A imprensa alternativa da contracultura no Brasil (1968-1974): alcances e desafios. **Patrimônio e Memória**, Assis, v. 1, n. 1, p. 78-85, 2005. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/9a709b5a-fc91-4ab8-a841-164cab749de1/content>. Acesso em: 11 de maio 2026.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- GADINI, Sérgio Luiz. **Interesses cruzados: a produção da cultura no jornalismo brasileiro**. São Paulo: Paulus, 2009.
- GOFFMAN, Ken; JOY, Dan. **Contracultura através dos tempos: do mito de Prometeu à cultura digital**. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações, 2007.
- HERMES, Gilmar. As ilustrações jornalísticas: definição e história. In: ENCONTRO NORDESTE DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 2., 2012, Teresina. **Anais [...]**. Teresina: UFPI, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/355176886_As_ilustracoes_jornalisticas_definicao_e_historia. Acesso em: 21 maio 2025.
- MORETTO, Paulo E. **Capas de disco do rock brasileiro dos anos 1980: uma análise visual, cultural e histórica**. Tese (Doutorado em Ciências) — Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.
- NORMAN, Donald. **Design emocional**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- PEREIRA, Carlos Alberto Messenger. **O que é contracultura?** São Paulo: Brasiliense, 1983.
- POYNOR, Rick. **Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

QUEIROZ, Andréa Cristina de Barros. *O Pasquim*: um jornal que só diz a verdade quando está sem imaginação (1969-1991). **História & Perspectivas**, Uberlândia, v.1, n. 31, p. 229-252, jul./dez. 2004. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/historiaperspectivas/article/view/19137>. Acesso em: 21 maio 2025.

SILVA, Ivone Gomes da. Legenda quadrinhos: *design*, informação e memória. **9ª Arte**, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 97-106, jan./jun. 2013. Disponível em: <https://revistas.usp.br/nonaarte/article/download/136945/132708/264256>. Acesso em: 21 maio 2025.

STUDENTS FOR A DEMOCRATIC SOCIETY. **Port Huron Statement**. Nova York: Students for a Democratic Society, 1964.

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**. São Paulo: Bookman, 2012.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.