

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE
UBERLÂNDIA CURSO DE GRADUAÇÃO
EM ARTES VISUAIS**

SÉRGIO PERINI JÚNIOR

DIAS ÚTEIS: RELATOS VISUAIS DO MUNDO DO TRABALHO

Uberlândia 2026

DIAS ÚTEIS: RELATOS VISUAIS DO MUNDO DO TRABALHO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

Uberlândia 2026

DIAS ÚTEIS: RELATOS VISUAIS DO MUNDO DO TRABALHO

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

Prof. Dr. Fábio Fonseca

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Universidade Federal de Uberlândia, onde graças a ela tive a oportunidade de estudar de forma gratuita e me graduar em um ensino superior de qualidade.

Agradeço ao meu professor e orientador Dr. Ronaldo Macedo Brandão, que diversas vezes mostrou que é muito mais que um professor de universidade e sim um amigo, sempre apoiou o meu trabalho e me ajudou a chegar aonde estou agora.

Agradeço a minha família, pois, tudo que eu faço é por eles, sempre foi, em especial meu pai Sérgio Perini, que é o homem mais gentil do mundo e que orgulhosamente eu carrego o mesmo nome, a minha mãe Vera Faria, que é a portadora de uma luz em meio a escuridão, que nunca deixou de me estender a mão nos momentos mais complicados e a minha irmã Jacqueline Perini, na qual eu posso sempre contar com o carinho.

Agradeço ao Professor João Agreli por ter acreditado em mim em diversas ocasiões me chamando para trabalhar junto em alguns projetos na qual consegui publicar meus primeiros quadrinhos.

Agradeço ao meu querido amigo Ricardo Silvério pela amizade sempre sincera e por todos os amigos e professores maravilhosos que conheci durante a graduação, em especial Rafael Viana, Igor Herrera, Ana Carolina Vieira, Malu, Professor Fabio Fonseca, Professora Polly Rosa, Lidia Machado entre outros.

E por fim, agradeço ao meu inestimável companheiro Joca, o cachorro mais amoroso do mundo, que em dias de trabalho e estudo sozinho em casa ele sempre se fez presente do meu lado.



*I was happy in the haze
of a drunken hour
But heaven knows I'm miserable now
I was looking for a job
And then I found a job
And heaven knows I'm miserable now
Heaven Knows I'm Miserable Now (tradução) - The Smiths*

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo a produção de uma obra em quadrinhos que reúne relatos de pessoas que vivenciaram situações constrangedoras e abusivas em seus ambientes de trabalho, conferindo um caráter documental à narrativa. A coletânea, compila experiências que ilustram desde abusos de poder por parte de chefias até situações envolvendo clientes, refletindo uma realidade frequente, porém muitas vezes silenciada, no universo profissional. Foram selecionados diversos depoimentos para a criação de uma sequência narrativa visual que busca, ao mesmo tempo, conscientizar e identificar o leitor, expondo a dimensão pessoal e estrutural desses conflitos. Dessa forma, o quadrinho atua como um instrumento de reflexão crítica, unindo linguagem jornalística e expressão artística para traduzir vozes e memórias marcadas pelo constrangimento e pela resistência. O percurso criativo explora, portanto, a relação entre relato biográfico, denúncia social e a potência narrativa dos quadrinhos como meio de visibilização de experiências traumáticas no trabalho.

Palavras Chaves: História em Quadrinhos, Desenho, Trabalho.

ABSTRACT

This Undergraduate Thesis aims to produce a comic book that compiles accounts from people who have experienced embarrassing and abusive situations in their work environments, giving the narrative a documentary character. The collection brings together experiences that range from power abuses by supervisors to harassment involving clients, reflecting a common yet often silenced reality in the professional world. Several testimonies were selected to create a visual narrative sequence that seeks both to raise awareness and to resonate with the reader, exposing the personal and structural dimensions of these conflicts. Thus, the comic serves as an instrument for critical reflection, combining journalistic language and artistic expression to translate voices and memories marked by embarrassment and resistance. The creative process therefore explores the relationship between biographical account, social criticism, and the narrative power of comics as a means of bringing visibility to traumatic workplace experiences.

Keywords: Comics, drawing, labor.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagens que produzi para postar nas redes sociais.....	10
Figura 2 - Trecho da HQ Reflexos do Mundo: Trabalhar e viver de Fabien Toulmé	14
Figura 3 - Trecho da HQ Parque das Luzes de Cecilia Marins	16
Figura 4 - Página da HQ Retalhos de Craig Thompson	17
Figura 5 - Página da HQ Intrusos (contos) de Adrian Tomine.....	18
Figura 6 - Ilustração para a HQ Dias Úteis.....	20
Figura 7 - PELLIZZA DA VOLPEDO, Giuseppe. O quarto estado. 1901... ..	21
Figura 8 - RIVEIRA, Diego. indústria de detroit. 1932–1933... ..	22
Figura 9 - AMARAL. operários. óleo sobre tela, 150 cm × 205 cm... ..	23
FIGURA 10 - REVISTAS ANOS 90.....	24
Figura 11 - Publicação do Jornal da cidade de Uberlândia de 2009.....	25
Figura 12 - Trecho da HQ A Profecia do Tatu de Zerocalcare	25
Figura 13 - Trecho da entrevista do Autor Alan Moore	27
Figura 14 - Cena da HQ Watchmen de Alan Moore.....	28
Figura 15 - Javier Milei como o “General Ancap”.....	28
Figura 16 - Postagem da Casa Branca na rede social X	29
Figura 17: Propaganda de Alistamento Militar dos EUA.....	31
Figura 18 - Mesa com trabalhos a venda	32
Figura 19 - Capa da HQ produzida para Portugal	33
Figura 20 - Primeiro quadrinho como ilustrador	34
Figura 21 - Camisetas produzidas para eventos.....	34
Figura 22 - Página da HQ Dias Úteis.	35
Figura 23 - Entrevista de Harvey Pekar.....	37
Figura 24 - Poster do Filme Anti-Herói Americano de 2003.	38
Figura 25 - Fanzine “Ansiolíticos” produzido durante a graduação.....	40
Figura 26 - Capa de uma tirinha sobre a descoberta do TOC na infância	41
Figura 27 - Insights da publicação pedindo relatos.	42

Figura 28 - Página da HQ Dias Úteis	44
Figura 29 - Páginas da HQ Dias Úteis.....	45
Figura 30 - Anúncio de uma vaga publicada no Facebook.....	46
Figura 31 - Anúncio de uma vaga publicada no Facebook.....	46
Figura 32 - Página da HQ histórias hilariantes de Portugal.....	47
Figura 33 - Ilustração feita para portfolio de ilustração.....	48
Figura 34 - Processo de “digitalização” e depois Lineart.....	50
Figura 35 - Processo de “digitalização” e depois Lineart.....	50
Figura 36 - Capa descartada do TCC.....	50
Figura 37 - Cena da HQ do Homem-Aranha.....	52
Figura 38 - Pequeno Easter Egg do quadrinho do Homem-Aranha	53
Figura 39 - Página na HQ Dias Úteis Referência ao poster de O Exorcista.....	54
Figura 40 - Página na HQ Dias Úteis	54
Figura 41 - Alguma das páginas agrupadas na etapa final	55

SUMÁRIO

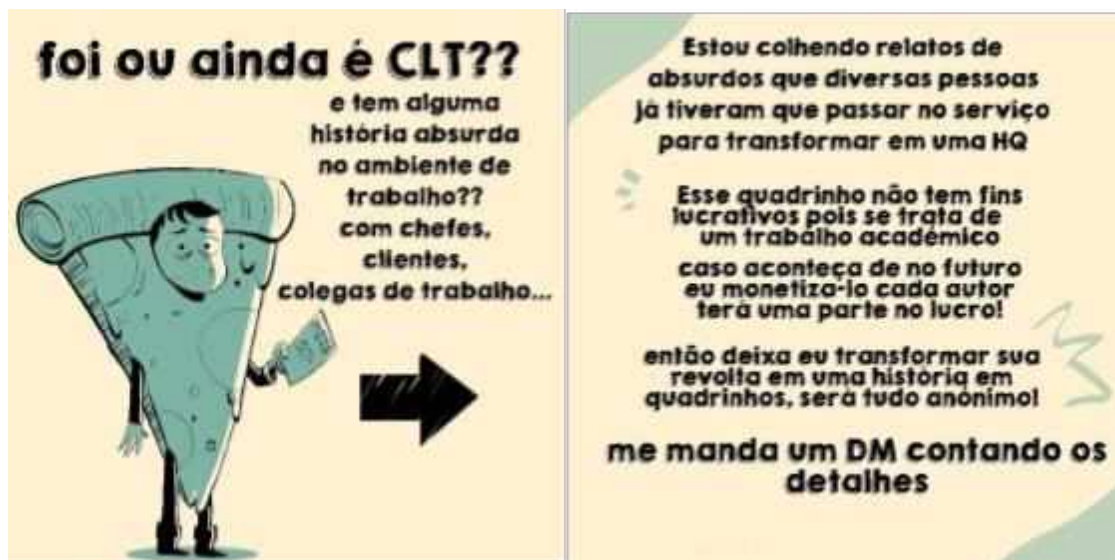
Introdução	10
 CAPÍTULO 1: Um olhar sobre o trabalho a partir dos quadrinhos, literatura e pintura	13
1.1 Quadrinhos	14
1.2 Literatura.....	19
1.3 Pintura.....	21
 CAPÍTULO 2: Quadrinhos e vivência	22
2.1 Quadrinhos e Política.....	26
2.2 Vivências com a Arte dentro do Ambiente de Trabalho.....	31
 CAPÍTULO 3: Sobre o tema e seus desafios	38
3.1 Sobre a escrita.....	43
3.2 Sobre o Traço.....	48
 Considerações Finais	56
 Referências Bibliográficas.....	57

INTRODUÇÃO

A vida do trabalhador é a principal fonte de material para esse quadrinho produzido. O problema central aqui está relacionado ao cotidiano de pessoas que vivem sendo obrigadas a lidar dia a dia com o mundo profissional em sua forma mais crua e realista, expondo as pequenas violências, abusos e constrangimentos que em algum momento a maioria dos brasileiros já sofreram.

O trabalho que desenvolvi consistiu numa pesquisa e coleta de dados reais sobre pessoas que sofreram alguma injustiça, constrangimento ou exploração dentro do ambiente de trabalho. Divulguei em minhas redes sociais de forma cômica um personagem vestido de pizza chamando clientes para a loja (Figura 1) e junto pedi para caso a pessoa que estivesse lendo o cartaz me enviasse um relato de abuso que sofreu no ambiente de serviço, caso tivesse.

Figura 1: Imagens que produzi para postar nas redes sociais.



Fonte: Acervo Pessoal.

Mais que uma representação dos relatos reais que me foram enviados, a obra é de forma geral um espelho da hierarquia onde temos que ser subordinados a lidar constantemente, de um lado aquele que precisa de um salário para sobreviver e pagar suas contas do outro o empregador que em diversos casos demonstra a falta de empatia, o desrespeito e, principalmente, o lucro

acima de tudo. Um espelho desse mundo capitalista que vivemos, o trabalhador não é mais ser humano e sim uma máquina feita para gerar lucro.

Hoje que existe uma geração mais nova que está cada vez mais engajada em criar uma nova maneira de ganhar dinheiro, o trabalho como CLT não chama mais a atenção, apesar que, continua sendo através da carteira de trabalho o maior número de empregados no Brasil, mas é importante notar que o adoecimento da sociedade se deve por essa exaustiva jornada de trabalho, a pressão de se manter em um lugar que aos poucos vai te consumindo.

O objetivo geral visa desenvolver uma história em quadrinhos de 60 páginas, composta por seis relatos verídicos de trabalhadores que vivenciaram ou testemunharam situações abusivas no ambiente de trabalho, a fim de conscientizar a classe operária sobre a importância da luta por direitos trabalhistas e pela valorização da saúde mental como componente essencial da segurança laboral.

O projeto se desenvolve a partir da seleção de seis relatos de abuso laboral, escolhidos entre os diversos recebidos via campanha em redes sociais por sua capacidade de representar, com fidelidade, tanto a diversidade quanto a recorrência das violações aos direitos trabalhistas e à saúde do trabalhador. Esses depoimentos, uma vez escolhidos, são transpostos para a linguagem dos quadrinhos, onde recursos narrativos e visuais são cuidadosamente empregados para evidenciar o impacto psicológico e físico das situações de abuso no ambiente profissional, indo além do relato factual para mergulhar na experiência subjetiva do sofrimento. Ao longo da obra, ilustra-se de forma contundente a conexão entre a precarização do trabalho e o adoecimento mental, demonstrando que a saúde psicológica deve ser tratada com a mesma urgência e seriedade que a saúde física no contexto laboral, rompendo com a hierarquia que muitas vezes minimiza os danos emocionais.

Por fim, a obra é concebida e divulgada como uma ferramenta de conscientização e um instrumento de reflexão crítica, destinada a trabalhadores de todas as áreas, com o objetivo de estimular o reconhecimento de situações abusivas que muitas vezes são naturalizadas e, ao mesmo tempo, fortalecer a luta coletiva por ambientes de trabalho mais dignos, justos e humanos, onde o bem-estar integral seja uma premissa e não uma exceção.

O filósofo sul-coreano Byung Chul Han, autor do famoso livro *A Sociedade do Cansaço*, critica a forma em que a sociedade moderna começou a cada vez mais explorar os trabalhadores através de uma propaganda falsa neoliberal. Segundo o filósofo, hoje

somos reféns da produtividade, ter momentos de lazer quer dizer que estamos sendo improdutivos, nos punimos internamente com essa falta de “criar” enquanto apenas estamos vendo um filme ou fazendo um passeio, tudo agora precisa ser útil, produtivo.

Logo, esse adoecimento causa nas pessoas Ansiedade, Depressão, Burnout e diversas outras doenças neurológicas, o que se percebe que está cada vez mais comum. É mais difícil encontrar alguém que não toma nenhum remédio para insônia ou qualquer problema mental do que alguém que toma, essa banalização das patologias neurológicas é um reflexo de uma política neoliberal muito difundida hoje em palestras de coachs e principalmente nas redes sociais.

É preciso ressaltar que nenhuma empresa foi mencionada, apesar de comicamente os nomes alterados para lembrar certas ocasiões que ficaram até famosas na mídia. Dentre diversos relatos que recebi resolvi escolher seis, uma pequena parte que pode se transformar em algo maior no futuro. Foram mais de 60 relatos recebidos e diversos coletados, que serão apresentados nos demais capítulos. Destaco que os depoimentos se apresentam sem identificar as pessoas, há uma grande carga de indignação e revolta em função das situações vividas, que podem trazer um choque para o leitor. Não é algo fácil contar certas histórias e o incômodo é perceptível quando eu recebi as histórias da “boca” de cada um que de certa forma fez um desabafo.

CAPÍTULO 1: Um olhar sobre o trabalho a partir dos quadrinhos, literatura e pintura

O mundo do trabalho pode ser encontrado nas mais diversas mídias e produções culturais. Desde o cinema, como em *Tempos Modernos* (1936) de Charles Chaplin, que aborda a alienação do trabalhador na era industrial, *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, que retrata uma sociedade rigidamente dividida em classes sociais até *A Classe Operária vai ao Paraíso* (1971) de Elio Petri onde mostra o trabalhador tendo a consciência de sua condição como só mais uma ferramenta na linha de montagem. O tema tem sido amplamente explorado.

Na música, inúmeras composições também refletem sobre as relações laborais. Diversas bandas abordam o tema de consumo, trabalho e exploração, dentro do cenário mais *underground*, como *Dead Fish*, *Ratos de Porão*, *Cólera*.

Na música *Compra* da banda capixaba *Dead Fish* a letra vai fazer uma relação com a indústria do marketing e a necessidade de consumo para se sentir feliz momentaneamente.

*Hoje acordei com uma vontade de comprar
pois ontem na TV vi pessoas a pedir
porque eu não sei de nada
mas na verdade finjo nem saber
pois quando estou angustiado eu sei o que vou fazer...*

(Eu vou!)
Comprar! Comprar
Meus filhos não vão perceber
Propaganda e marketing vão ser
Sua escolha não vai lhe ensinar nada não,
Nada não!

Ratos de Porão, que já se consolidou como uma banda fora do cenário mais alternativo, tem em seu repertório músicas contra corrupção, miséria, alienação dentro das igrejas e falta de trabalho como nesse trecho da música *Desemprego*:

*Desemprego está no ar
Vou desistir de procurar
Nosso futuro está no ar
Não se consegue alcançar
Não, não, não me aceitam
Não, não, não me aceitam*

*Sem dinheiro no bolso
Com a carteira limpa
Cuidado com a geral
Vagabundo se dá mal*

Não, não, não me aceitam

Por fim, para não estender no meio musical, são recorrentes as bandas de punk e hardcore que falam sobre o sistema capitalista e discurrem críticas a governos e o modo que a sociedade se desenvolve. *The Clash*, *Dead Kennedys*, *Crass* são outras bandas influentes dentro desse meio artístico.

Se pode olhar o mundo do trabalho por diversos caminhos. Nesse Trabalho de Conclusão de Curso o tema será apresentado e discutido a partir de obras cinematográficas ao longo do texto, além de também destacar textos literários e quadrinhos, que são minha fonte principal de inspiração.

1.1 Quadrinhos:

1.1.1 Reflexos do Mundo: Trabalhar e viver – Fabien Toulmé

O mundo do trabalho não é assim tão popular no universo dos quadrinhos, embora, de forma independente, vários autores abordem as mais diversas questões. Um deles é Fabien Toulmé. Acostumado a fazer coletâneas de relatos, desta vez ele realiza pesquisas e busca mostrar as vivências de três lugares do mundo e como pensar o papel do trabalho em nossas vidas.

Figura 2: Trecho da HQ Reflexos do Mundo: Trabalhar e viver de Fabien Toulmé



Fonte: <https://www.instagram.com/p/DHtueOaBTJR/>

Na obra, o autor visita três lugares distintos e sua forma de lidar com o trabalho: Estados Unidos, Coreia do Sul e Ilhas Comores. Em cada um desses territórios, Toulmé não se limita a descrever paisagens, mas atua como um pesquisador visual, coletando relatos e experiências que conferem profundidade e múltiplas camadas de significado ao tema central. A partir dessas vivências, a narrativa gráfica desdobra-se para abordar questões contemporâneas complexas, tais como o fenômeno das demissões voluntárias em massa no período pós- pandêmico, a tensa e cada vez mais debatida busca pelo equilíbrio entre a vida profissional e a pessoal, e a reflexão sobre o peso existencial que o trabalho exerce sobre os sujeitos na modernidade.

E nessa obra de Adrian que encontro um forte material de pesquisa e de similaridade com o Brasil, imaginei quando o autor ao visitar Austin no Texas ou Seul na Coreia, iria ter uma forma de trabalho totalmente diferente do meu país é onde me engano, pois parece um fenômeno global. Pessoas insatisfeitas com seus antigos serviços, a uberização que virou alguns setores e principalmente a vontade de seguir sonhos que a muitos foram esquecidos ou até de se reinventar, isso acaba sendo algo visto no mundo inteiro.

1.1.2 Parque das Luzes – Cecilia Marins

Cecília Marins é uma autora independente que, em seu trabalho de conclusão de curso de jornalismo na Faculdade Cásper Líbero, produziu uma HQ jornalística sobre a Praça das Luzes em São Paulo, local que ficou famoso por ser uma área de prostituição.

De forma fluida e sensível, Cecília registra relatos sobre como e por que mulheres adentraram nesse mundo, abordando a questão da sedução do dinheiro envolvido, das poucas oportunidades que essas mulheres têm devido à baixa escolaridade e, principalmente, como uma praça se tornou o principal lugar de entrada para mulheres nesse ramo.

Cecilia frequentou a ONG Mulheres da Luz por um ano, buscando ganhar a confiança das mulheres e voluntárias antes de realizar as entrevistas. As personagens da HQ são baseadas em relatos reais de cinco mulheres. Fazendo assim não só um quadrinho profundamente jornalístico como também de um valor valioso mostrando que HQ's podem circular e abordar os mais diferentes temas.

Figura 3: Trecho da HQ Parque das Luzes de Cecilia Marins



Fonte: Acervo pessoal.

1.1.3 Retalhos – Craig Thompson

Retalhos é uma novela gráfica autobiográfica de Craig Thompson. Nela, vemos o autor perdendo sua ligação com a religião, experienciando seu primeiro amor e relacionamentos familiares.

O motivo principal de este quadrinho ser uma referência para este TCC está na forma como Craig representa seus personagens de maneira simples, porém expressiva. Ao longo do curso de Artes Visuais, esta HQ de quase 600 páginas me acompanhou na minha forma de desenhar, principalmente, quando eu usava nanquim. No trabalho da HQ que produzi, não usei tinta, porém a maneira como retratou os personagens sem recorrer a elementos muito complexos, em um estilo cartoon, se fez presente.

Não se trata de uma comparação com a excelência de Thompson, mas apresento uma referência de uma inspiração 16 e que dialoga com o meu estilo de técnica e expressividade gráfica.

A escolha de fazer algo mais digital e menos tradicional veio pelo fator essencial do tempo e facilidade, uma obra em nanquim é visualmente mais interessante quando comparamos algo feito através de softwares, ao decorrer do curso sempre me apeguei mais ao tradicional principalmente pela influência que Retalhos tem em mim, mas nesse trabalho de conclusão de curso a necessidade de usar o meio digital foi algo decisivo para o resultado final.

Figura 4: Página da HQ Retalhos de Craig Thompson



Fonte: <https://poltronanerd.com.br/wp-content/uploads/2018/09/Blankets1.jpg>

1.1.4 Intrusos – Adrian Tomine

Adrian Tomine é um cartunista norte-americano, ganhou popularidade principalmente publicando no New York Times, com um humor ácido e trazendo o cotidiano como sua principal forma de contar histórias.

Na HQ *Intrusos* o autor explora os mais diversos temas, abusos, relacionamentos e identidade. É um quadrinho cruel, um soco no estômago do leitor, trazendo situações que diversas pessoas passam ou passaram sem nem um tom de humor, não é agridoce, é apenas amargo e pessimista.

Diante desse quadrinho e assim como o citado *Parque das Luzes* vi que o mundo das narrativas visuais pode explorar qualquer tema por mais pesado que ele seja e Adrian faz isso com muita facilidade. Por exemplo, logo no início somos apresentados ao conto “Horticultura” com uma narrativa similar as tiras de jornais, que é a busca de um jardineiro que tenta ser artista com esculturas de plantas, mas que se vê frustrado por ninguém valorizar seu trabalho. Essa é a história mais leve do quadrinho e os outros contos são mais revoltantes tratando de alguns assuntos mais complexos. *Intrusos* se refere a nós leitores que sem permissão vemos a vida dos personagens, pessoas comuns lidando com dilemas e questões da vida.

Figura 5: Página da HQ Intrusos (contos) de Adrian Tomine



Fonte:

<https://www.torredevigilancia.com/wp-content/uploads/2019/07/D15CC469-D27B-4995-A357-0B7996A27910-1445x2048.jpeg>

1.2 Literatura

1.2.1 Greve na Fábrica – Robert Linhart

Publicado em 1978 por Robert Linhart, *L'Établi* (no Brasil, "Greve na Fábrica") mostra a força do poder operário e sindical diante da exploração dos trabalhadores em uma fábrica de carros da Citroën na França. O protagonista, um jovem francês, depara-se com as dificuldades de se adaptar ao seu novo serviço e ao modo de produção fordista. Com isso, ele percebe como a vida dos trabalhadores é consumida pela exaustiva jornada de trabalho, o que o leva a se organizar com outros funcionários para conquistar melhores condições de trabalho. Uma frase do livro que serviu de grande inspiração é: "Quando saímos da fábrica, no fim da jornada, já é noite. Quando recomeçamos, pela manhã, é noite. Vivemos exclusivamente com luz elétrica. Precisamos esperar o sábado para ver o dia." Apesar de o livro ser de 1978, a frase permanece profundamente atual.

A greve em si que o protagonista organiza com outros funcionários não resulta em uma vitória da classe trabalhadora, mas eles conseguem por um período para os meios de produção, criar uma aliança entre si e conquistar um maior número de pessoas para a causa operária, Linhart termina com uma reflexão profunda do sistema que a fábrica adquiriu e seus meios de exploração.

Mas é principalmente nas últimas páginas do livro que o autor faz uma reflexão sobre quem é realmente os “donos” dos funcionários e quem são os subordinados, quando Linhart recebia ordens de seu ex-chefe, o que ele trás de questionamento é que esse na realidade esse seu superior também se viu também como um funcionário como qualquer outro, apesar de ele ter subordinados ele também era alguém que o tempo todo vivia a mando de superiores e em diversas ocasiões apenas estava cumprindo ordens como todo trabalhador dentro da fábrica.

1.2.3 A Metamorfose – Franz Kafka

A Metamorfose de Franz Kafka não poderia faltar, o livro começa com o protagonista acordando e reparando que se transformou em uma barata e a primeira grande preocupação dele é “como ela vai para o serviço?” A família depende dele, e se agora Gregor Samsa é um inseto gigante, como ele vai ajudá-los?

Creio que livros clássicos assim dispense análises mais profundas por minha parte, visto que, o que não falta é crítica literária desta famosa obra. Meu quadrinho em sua introdução a primeira página é sobre a Metamorfose (Figura 6) é um livro de 1912 e ainda se faz atual.

Figura 6: Ilustração para a HQ Dias Úteis



Fonte: Acervo pessoal.

O final de *A Metamorfose* não é trágico apenas pela morte, mas pela naturalização da exclusão. A irmã de Gregor que antes dependia da sua ajuda financeira agora pede para ele desaparecer, visto que, ele não tem mais o que agregar para ela. A obra de Kafka nos conduz a uma profunda reflexão sobre a natureza utilitária das relações humanas. O valor que sua família lhe atribuía estava intrinsecamente ligado à sua capacidade de prover e não à sua essência enquanto filho e irmão. Essa ruptura entre o ser e o ter revela uma verdade incômoda: muitas vezes, somos úteis aos outros apenas na medida em que oferecemos algo em troca.

Kafka, com sua escrita que equilibra lucidez e sonho, nos provoca a pensar: será que também não acabamos reduzindo as pessoas àquilo que elas podem nos oferecer? E, ainda mais perturbador: até que ponto nós mesmos não somos vistos apenas como peças úteis na vida dos outros?

1.3 Pintura:

1.3.1 O Quarto Estado - Giuseppe Pellizza da Volpedo

Figura 7: PELLIZZA DA VOLPEDO, Giuseppe. *O quarto estado*. 1901. Pintura a óleo sobre tela. 293 × 545 cm.



Fonte: [PELLIZZA DA VOLPEDO, Giuseppe. O quarto estado. 1901. Pintura a óleo sobre tela. 293 × 545 cm.](#)

Giuseppe Pellizza da Volpedo foi um pintor neo impressionista italiano, nasceu em 1892 em Volpedo, Itália. Giuseppe em sua obra intitulada o *Quarto Estado* ou *Quarto Poder* retrata um grupo de trabalhadores em greve caminhando. O quadro se tornou um exemplo de Realismo Social e um marcador das lutas socioeconômicas que a Itália estava inserida na época da virada do século XIX para o século XX.

Esse quadro teve um impacto profundo em mim. Acho-o extremamente poderoso: a forma como os trabalhadores caminham e a iluminação me trazem uma sensação de heroísmo e, ao mesmo tempo, grandiosidade. É como se pudesse sentir o poder que esse 'quarto estado' é capaz de ter quando decide se unir.

1.3.2 Indústria de Detroit – Diego Riveira

Figura 8: RIVEIRA, Diego. *Indústria de Detroit*. 1932–1933. *Muralismo mexicano*



Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1b/Diego_Rivera_-_Detroit_Industry_Murals.jpg

Indústria de Detroit são murais feitos pelo artista mexicano Diego Rivera (1886-1957) considerado um dos maiores pintores mexicanos do século XX. Rivera havia sido contratado para pintar 27 murais no Instituto de Artes em Detroit nos Estados Unidos. Dentre esses murais, o maior retrata trabalhadores numa fábrica da Ford em River Rouge. Rivera passou meses investigando a fábrica na qual ia representar sua obra.

Na obra vemos claramente a força bruta que os operários estão usando no maquinário presente, jovens, idosos, negros e brancos. A fábrica em específico já parece algo mais alienígena na forma que ela é retratada, algo que aparenta ser um lugar fora desse mundo com todas as suas máquinas, ferros e objetos.

1.3.3 O Operário – Tarsila do Amaral

Figura 9: Amaral. *Operários*. Óleo sobre tela, 150 cm × 205 cm. Acervo do Palácio dos Bandeirantes, Governo do Estado de São Paulo



https://www.iea.usp.br/imagens/operarios-tarsila-do-amaral/image_preview

Uma das pinturas mais importantes do modernismo brasileiro, *Os Operários* (1933) da artista Tarsila do Amaral retrata a industrialização e a diversidade étnica do Brasil. O quadro foi feito após a pintora voltar da União Soviética, esse trabalho aborda temática de contexto social na qual ela retratava questões como desigualdade, trabalho e exploração.

O quadro mostra um período de migração do Brasil, de trabalhadores de classe baixa ainda muito vulnerável, sem acesso às leis ou direitos que as defendessem. O quadro explora diversas faces de pessoas lado a lado, cada um com sua singularidade dentro dessa pirâmide na qual são submetidos a viver para o trabalho em fábricas em troca de uma vida um pouco mais digna. O ponto em comum é que todos carregam feições cansadas e infelizes

CAPÍTULO 2: Quadrinhos e vivência

As histórias em quadrinhos constituíram um elemento fundamental da minha formação infantil. Tal como ocorreu com muitos de minha geração, o primeiro contato deu-se com publicações nacionais, como a Turma da Mônica, para posteriormente migrar-se para os universos heroicos da cultura pop globalizada. Desde cedo, foi a forma entre desenho e narrativa desse meio que capturou minha atenção, tornando-se uma

influência formativa decisiva no meu percurso. Lembro do impacto da primeira revista no formato característico dos anos 1990 (figura 10), era um universo novo e rico de possibilidades e histórias. Esse fascínio materializava-se na tentativa constante de reproduzir os traços e composições dos artistas, um exercício que representou meu início na prática do desenho.

Figura 10: Revistas “formatinhos” famosas durante os anos 90 e começo dos anos 2000



Fonte: Acervo pessoal.

Com o tempo, fui desenvolvendo um traço que se separou do quadrinho mais convencional e que conversa muito mais com livros infantis obtendo um traço bem mais cartunesco do que algo mais hachurado e realista como eram os quadrinhos famosos quando cresci, como *The Walking Dead* (2003 – 2019) ou *Homem-Aranha Ultimate* (2000). Na figura 11 foi onde eu realmente vi que me encontrei em uma forma de expressão artística que muitas pessoas gostam: o cartoon. Ter tido essa visibilidade ainda quando era criança foi essencial para que eu viesse no futuro a continuar desenhando e entrar na Artes Visuais.

Figura 11: Publicação do Jornal da cidade de Uberlândia de 2009



Fonte: Acervo pessoal.

Depois conheci outras obras e vi que existia a possibilidade de fazer desenhos que não seja dessa forma mais norte-americana voltada a heróis, como o já citado no primeiro capítulo *Retalhos de Craig Thompson*, *Maus de Art Spiegelman* e vários outros como *Persépolis* e as criações do artista italiano *Zerocalcare*, (Figura 12), que tem uma abordagem muita mais cartunesca.

Figura 12: Trecho da HQ A Profecia do Tatu de Zerocalcare

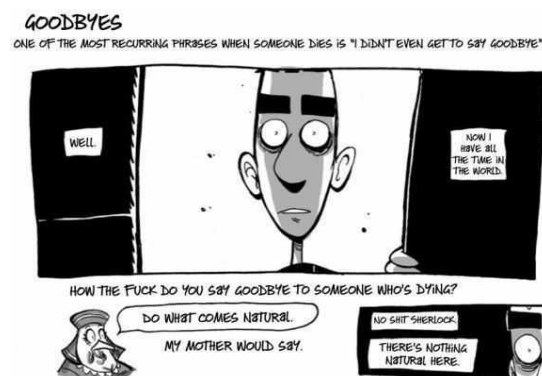


Figura x:

<https://the-comics-journal.sfo3.digitaloceanspaces.com/wp-content/uploads/2023/02/ZC-01-FMN-INTERIORS-pg-9-e1675831940729.jpg>

Agora, no final do curso de Artes Visuais, sinto que o traço com certeza deu uma evoluída, mas a predominância de um estilo mais cartunesco ainda se faz presente. Um dos motivos é a facilidade e, principalmente, o fato de ser uma zona de conforto. Ao trabalhar com algo mais realista, hachurado, com nanquim, acaba sendo muito mais trabalhoso e demanda mais horas de elaboração. O resultado, obviamente, vale a pena; porém, devido a uma questão de tempo em relação à produção, tive que optar por fazer dessa forma mais próxima de cartum.

2.1 Quadrinhos e Política

Ainda hoje, é fato que persiste uma certa resistência em aceitar as histórias em quadrinhos no meio acadêmico como uma forma de arte legítima. Muitas vezes, as HQs são vistas como uma arte menor ou inferior, o que se deve a diversos fatores. Um deles é de ordem histórica, visto que se trata de uma linguagem mais recente, ainda que suas origens remontem ao século XIX, com a popularização efetiva no século XX.

Nos Estados Unidos, a cena underground dos quadrinhos floresceu como uma resposta direta ao moralismo imposto pelo livro *"Seduction of the Innocent"*, de Fredric Wertham, que impunha sobre a delinquência juvenil culpa nas HQs de crime/terror e até de herois. Publicações como a revista *Zap Comix* e artistas como Robert Crumb deram voz ao inconformismo da época, traduzindo em traços provocadores tudo o que estava à margem do mercado editorial tradicional. Enquanto isso, no mainstream, nomes como Jack Kirby, Steve Ditko e Neal Adams elevavam a arte dos super-heróis a um novo patamar gráfico e narrativo. Já nos anos 1980, o cenário foi tomado pela famosa invasão britânica, que trouxe para os Estados Unidos autores de peso como Alan Moore, Grant Morrison, Neil Gaiman, entre outros.

Porém um fator decisivo que contribui para essa marginalização é a associação dos quadrinhos com a cultura de massa. Com certa razão, o senso comum tende a relacioná-los principalmente aos super-heróis e, mais recentemente, aos *blockbusters* estadunidenses. Essa conexão acaba, voluntariamente ou não, atribuindo às HQs uma aura de não erudição, distanciando-as do reconhecimento como nona arte.¹

Quando se fala de política e quadrinhos, é de difícil associação considerar que gibis de super-heróis podem ter alguma ligação com o cenário político. Porém, é nesse ponto que Alan Moore, autor de obras famosas como *Watchmen* (1986) e *V de Vingança*

(1988) discorda. Em entrevista ao jornal The Guardian, o escritor atrela a ascensão atual do fascismo ao consumo excessivo de produtos midiáticos ligados a super-heróis.

“Milhares de pessoas estão se aglomerando para ver histórias criadas há mais de 5 anos para entreter garotos de 12 anos de idade. Nunca achei que os super-heróis eram para adultos. Isso até os anos 80...” MOORE, Alan. Entrevista. Revista Veja. São Paulo: Editora Abril.

¹ Nona arte é a classificação utilizada para definir as **Histórias em Quadrinhos (HQs)**

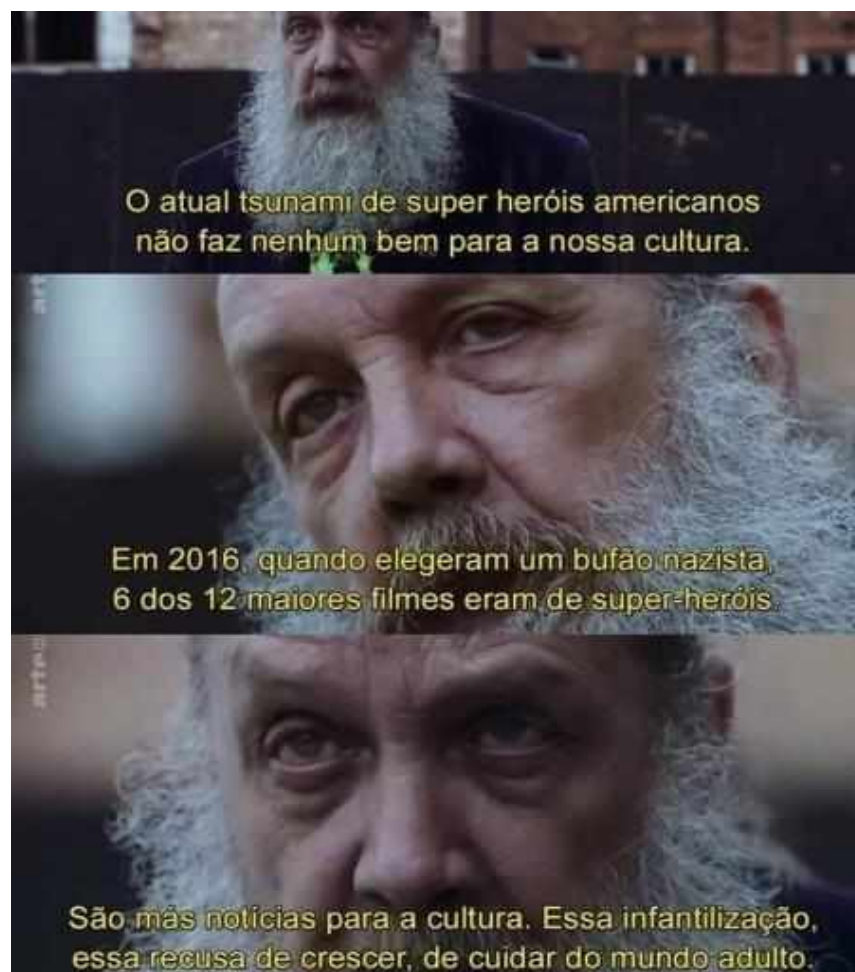


Figura 13: Trecho da entrevista do Autor Alan Moore

Fonte: <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fbzbwdkzq586g1.jpeg>

Apesar de Moore ter feito carreira em editoras americanas ele sempre foi um crítico do gênero. Sua relação com revistas de super-heróis sempre foi de questionamento. Ele tenta dismantlar a mitologia desses super seres como por exemplo, em *Watchmen*, com a pergunta “quem vigia os vigilantes?” uma referência a um poder estabelecido ao um grupo de pessoas fantasiadas que se alegam “heróis”, porém que tem para si um poder que deve ser questionado, a medida em que esse pequeno grupo toma decisões mundiais que afetam todas as pessoas.

Figura 14: Cena da HQ Watchmen de Alan Moore



Fonte: Acervo pessoal.

Outra forma de mostrar essa realidade que envolve quadrinhos estadunidenses e sua forma de controle e infantilização da população, é o uso de imagens heróicas para fins midiáticos de políticos conservadores. Na Argentina, por exemplo, em 2023, o presidente Javier Milei achou uma boa ideia se fantasiar de super-herói do anarcocapitalismo, o que é cômico, já que nem super-heróis e nem anarcocapitalismo realmente existem.

Figura 15: Javier Milei como o “General Ancap”

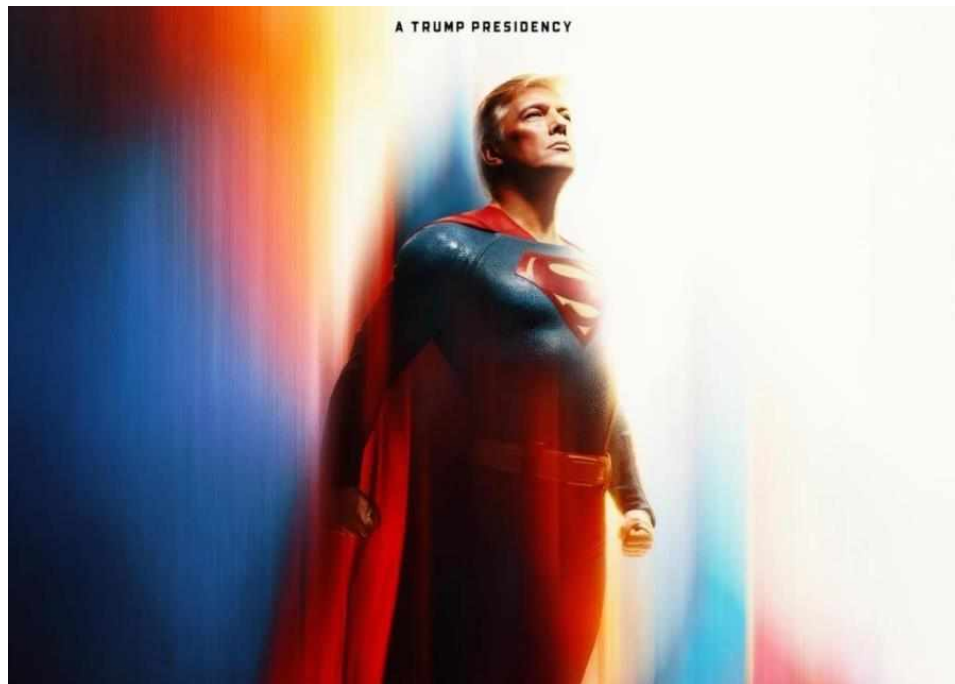


Fonte:

<https://www.poder360.com.br/internacional/milei-ja-se-fantasiou-de-super-heroi-libertario-assista/>

Superman é um dos heróis mais populares do planeta e existem diversos estudos de como a figura heroica dele moldou a imaginação dos Estados Unidos. As cores do seu uniforme refletem as cores da bandeira dos EUA. No lançamento de Superman de 2025 do diretor, James Gunn, o presidente Donald Trump junto com sua assessoria de marketing teve a ideia de refazer o poster do filme só que dessa vez com a cara de Donald ao invés do ator que interpreta o Homem de Aço, o que novamente se torna cômico, pois Superman é nada menos que um imigrante, vindo de outro planeta, e poucas coisas D. Trump odeia mais que pessoas de outros lugares que moram “em seu país”. A publicação aconteceu na conta oficial da Casa Branca na rede social “X”.

Figura 16: Postagem da Casa Branca na rede social X



Fonte: <https://media.gazetadopovo.com.br/2025/07/11072505/BRUNO-SZN-2-2.jpg.webp>

O Jornalista britânico James Greig em um artigo para a revista Dazed intitulado *Everyone needs to grow up* elabora uma crítica perspicaz a um fenômeno cultural contemporâneo: a infantilização da vida adulta e o prolongamento da adolescência como identidade social. Sua força está na capacidade de conectar pontos aparentemente desconexos da cultura pop para apontar uma tendência mais profunda.

Somos uma geração de bebês adultos. Você pode ver isso na ideia amplamente divulgada – e em grande parte falsa – de que o cérebro

humano não é desenvolvido até os 25 anos de idade, o que significa que qualquer pessoa mais jovem ainda é essencialmente uma criança. Está lá na hegemonia dos filmes de super-heróis e na popularidade intergeracional de YA (Jovem Adulto), cujos fãs insistem que a literatura adulta é sempre apenas sobre professores universitários deprimidos tendo casos. Você pode ver isso nos *Disney adults*; a ascensão da fofura como categoria estética dominante...o ressurgimento dos bichos de pelúcia; pessoas que se identificam com alguma casa de Harry Potter [...]

[...]Você pode ver isso nos *Disney adults*; a ascensão da fofura como categoria estética dominante...o ressurgimento dos bichos de pelúcia; pessoas que se identificam com alguma casa de Harry Potter. Às vezes, trata-se menos de fingir ser uma criança e mais de voltar a uma adolescência perdida: narrar sua vida como se fosse um romance de John Green ou um episódio de Euphoria; chegando aos 30 e ainda se considerando precoce.

Link disponível em:
<https://www.dazeddigital.com/life-culture/article/58408/1/why-every-one-except-me-is-an-immature-little-baby-james-greig-adult-babies>

Já dizia Aristóteles: O homem é um animal político. Por isso, considero importante ressaltar: não existe arte que não seja política. Trata-se, evidentemente, de uma generalização, mas adoto esse tipo de posicionamento para ilustrar que atitudes como a de Donald Trump ao se apresentar como Superman, ou a de Javier Milei ao vestir-se como “super liberal”, não são ingênuas. A política atravessa todas as esferas da vida, e as histórias em quadrinhos, os super-heróis e o cinema são frequentemente utilizados como veículos de propaganda.

Um exemplo emblemático é o filme *O Homem de Aço* (2013), dirigido por Zack Snyder, assim como os filmes da franquia *Transformers*, de Michael Bay. Ambas as produções receberam forte financiamento de setores ligados ao marketing das Forças Armadas dos Estados Unidos, sendo empregadas como estratégia para incentivar o alistamento de jovens. (Figura 17) Nessas obras, é recorrente a presença de militares norte-americanos combatendo ao lado dos heróis contra os vilões, evidenciando o teor

propagandístico dessas narrativas.

Figura 17: Propaganda de Alistamento Militar dos EUA



Fonte: <https://www.motherjones.com/politics/2013/06/man-of-steel-national-guard-product-placemen>

2.2 Vivências com a Arte dentro do Ambiente de Trabalho

O trabalho com artes constitui, quase sempre, uma aposta no sistema socioeconômico em que estamos inseridos. A prática artística profissional e a obtenção de recursos financeiros para sustentá-la envolvem riscos e instabilidade constante, realidade que também permeia diversas outras ocupações baseadas em criação e produção intelectual.

Minha experiência na área inclui a participação em feiras de artes (figura 18) nas quais produzia e comercializava itens como botons, impressões de obras originais ou *fanarts*, e camisetas estampadas com designs de minha autoria ou em colaboração com outros artistas.

Esses eventos específicos representam não apenas uma oportunidade de geração de renda complementar, mas também um espaço para conhecer outros profissionais. Embora seja possível sustentar-se exclusivamente por meio dessa modalidade, tal tarefa exige uma produção em grande escala, além de significativa disponibilidade para deslocamentos frequentes, pois essas feiras não acontecem todo mês em apenas uma cidade então tem que estar preparado para viajar sempre que possível se isso fizer parte importante da venda do seu trabalho.

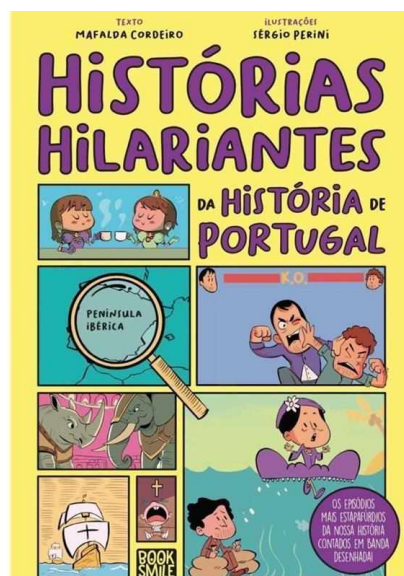
Figura 18: Mesa com trabalhos a venda em um evento de cultura japonesa e minha querida amiga Ana Carolina ajudando a organizar



Fonte: Acervo pessoal

A partir da participação nessas feiras e eventos, onde havia a oportunidade de comercializar ilustrações, começaram a surgir também parcerias profissionais dentro da universidade. Dessa forma, deram origem às minhas primeiras histórias em quadrinhos publicadas com ilustrações de minha autoria. No total, participei de cinco publicações do gênero, incluindo uma pela editora portuguesa, na qual produzi 70 páginas de ilustrações. Esse projeto representou meu primeiro trabalho de maior expressão no mercado editorial. (Figura 19).

Figura 19: Capa da HQ produzida em que trabalhei para Editora Portuguesa Booksmile



Fonte: <https://penguinlivros.pt/loja/booksmile/livro/historias-hilariantes-da-historia-de-portugal/>

Além disso, realizei dezenas de projetos como freelancer ao longo da trajetória. (Figuras 20 e 21) Reforço, no entanto, que o mercado permanece marcado pela instabilidade. Sem adentrar profundamente na questão emergente da inteligência artificial, tema esse ainda muito recente, observo que, embora haja uma certa redução na demanda por ilustradores em alguns segmentos, nota-se também uma parcela significativa do público e do setor que valoriza crescentemente a arte de criação humana, ressaltando sua autenticidade e singularidade

Além disso, realizei dezenas de projetos como freelancer ao longo da trajetória. (Figuras 20 e 21) Reforço, no entanto, que o mercado permanece marcado pela instabilidade. Sem adentrar profundamente na questão emergente da inteligência artificial, tema esse ainda muito recente, observo que, embora haja uma certa redução na demanda por ilustradores em alguns segmentos, nota-se também uma parcela significativa do público e do setor que valoriza crescentemente a arte de criação humana, ressaltando sua autenticidade e singularidade.

Figura 20: Primeiro Quadrinho que fiz como ilustrador junto com meu amigo Igor Herrera, financiado através do Proexc



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Z9NkPcXge0k>

Figura 21: Camisetas produzidas por mim e pelo colega de curso Ricardo Silvério



Fonte: Acervo pessoal

Trago, para ilustrar a dificuldade não apenas no campo da ilustração, mas também no meio artístico de maneira mais ampla, o depoimento da dançarina Milena Passarelli, que atua na área há mais de dez anos tentando fazer da dança sua principal fonte de renda.

Muitas vezes não há rendimentos e nem ganhos financeiros, você acaba fazendo troca e tem um retorno somente de ver a exposição da sua arte. É preciso contornar isso, fazer sim a sua arte por amor (o que já fazemos há anos), mas também para receber um valor justo para tal realização profissional (Milena Passarelli).

Não há como negar que o mercado de arte, principalmente nas áreas de quadrinhos, arte 2D e publicidade na qual estou inserido, é bastante competitivo. É um campo vasto, onde muitos profissionais já atuam e outros tantos tentam entrar a todo momento. No entanto, quando olhamos para o mercado de trabalho de modo geral, percebemos que essa competitividade é comum em quase todos os setores, artísticos ou não. Por isso, acredito que, assim como eu, muitas pessoas que seguem a carreira artística acabam criando um plano B ou até um plano C. Uma alternativa para se sustentar caso as coisas não saiam como o esperado na trajetória artística.

Figura 22: Página da HQ Dias Úteis



Fonte: Acervo Pessoal

Um paralelo que se pode fazer em relação a viver através de arte é com o filme biográfico *American Splendor* de 2003 da diretora *Shari Springer Berman* e *Robert Pulcini*, ao retratar a vida do quadrinista *underground* Harvey Pekar, o longa metragem oferece um espelho brutal e preciso para a condição paradoxal do artista hoje: ser reconhecido, talvez até celebrado em um certo círculo, mas permanecer financeiramente invisível.

No filme o balconista Harvey Pekar vira uma figura conhecida ao aparecer sempre na TV (figura 23), falando do seu dia a dia com um humor ácido e sincero. Inspirado pelo amigo Robert Crumb, famoso nos quadrinhos alternativos, ele começou a transformar essa reclamação do cotidiano em arte, criando suas próprias histórias em quadrinhos. A fama veio, mas veio de um jeito estranho: ele virou um ícone cult, admirado por muitos, mas isso não enchia a sua carteira.

Figura 23: Harvey Pekar em uma das dezenas de entrevistas que concedeu ao famoso programa estadunidense *Late Night with David Letterman*

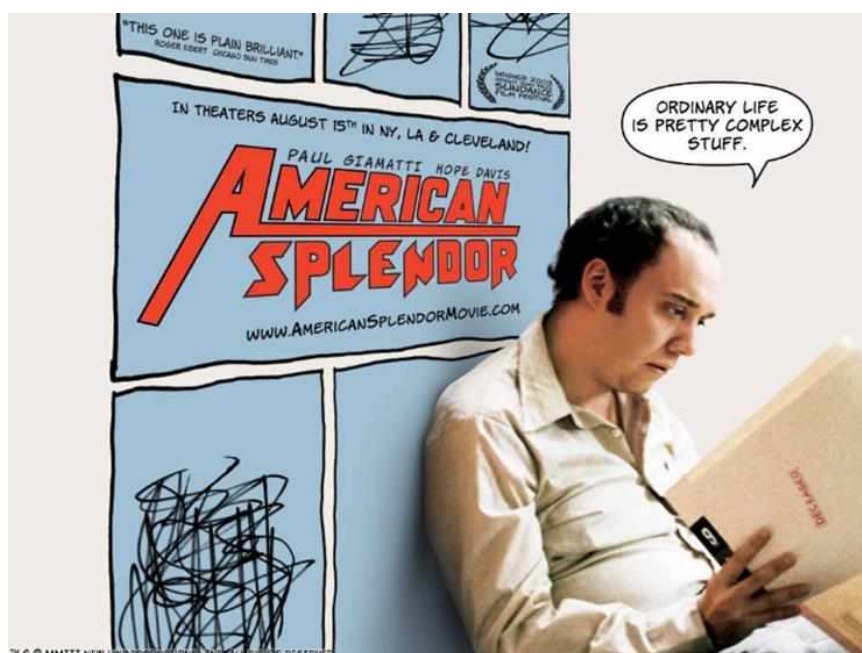


Fonte: <https://www.metropolitanreview.org/p/i-coulda-guessed-half-of-that>

Por mais que as pessoas reconhecessem seu talento e sua persona única, Harvey nunca conseguiu viver só da arte. Ele continuou preso ao seu emprego estável no hospital, arquivando papéis, porque os quadrinhos simplesmente não pagavam as contas.

Sua história mostra justamente esse lado do meio artístico: você pode ser famoso, e uma base solida de fans, mas no fim do mês, se a arte não der retorno, a realidade te puxa de volta para o balcão. É uma contradição que muitos artistas de hoje entendem na pele.

Figura 24: Poster do Filme Anti-Herói Americano de 2003



Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/a/a0/American_Splendor_%28filme%29.jpg

É comum ler que o capitalismo é a antítese da arte, eu penso que longe de ser a antítese da arte, o capitalismo opera a partir da manutenção de artistas frustrados. Tal qual a figura do vampiro, que se nutre da energia alheia, o sistema se alimenta do fracasso daqueles que são continuamente afastados da realização de seus próprios sonhos.

Sem dúvidas, trata-se de uma perspectiva que pode parecer pessimista em relação ao universo artístico. No entanto, meu objetivo com essa comparação é, sobretudo, refletir sobre o contexto no qual estamos inseridos e os desafios que lhe são inerentes.

Há inúmeros aspectos positivos a serem considerados: o reconhecimento, a conquista de uma publicação, a finalização de uma obra, o apreço daqueles que valorizam o trabalho artístico. Em contrapartida, vivemos em uma lógica na qual a subsistência financeira se impõe como necessidade estruturante e é justamente dessa realidade que emerge a arte enquanto fonte de renda. Diante dos avanços tecnológicos e da crescente desvalorização cultural, torna-se cada vez mais difícil enxergar o cenário atual sob uma ótica exclusivamente otimista.

CAPÍTULO 3: SOBRE O TEMA E SEUS DESAFIOS

A busca por um tema para o Trabalho de Conclusão de Curso permaneceu obscura por muitos meses. Desde o início, a intenção era desenvolver uma história em quadrinhos, mas faltava algo, um elemento que despertasse meu interesse e que, ao mesmo tempo, abordasse uma questão que eu considerasse relevante.

Como ocorre com grande parte dos quadrinhistas e criadores de narrativas, tenho apreço pela construção de mundos imaginários e pela inserção de elementos fantásticos e sobrenaturais. No entanto, naquele momento da minha trajetória no curso de Artes Visuais, não era essa direção que desejava seguir para concluir minha formação.

Foi quando tive um pequeno insight uma ideia que talvez já estivesse passeando pela minha cabeça, à espera de um estímulo para aquela “lâmpada” acender. Isso ocorreu durante uma ida ao shopping, num domingo ao final da tarde, para assistir a um filme. Ao sair da sala, por volta das 21 horas, percebi que o local ainda estava bastante movimentado. Foi então que notei um rapaz trabalhando como sorveteiro de uma conhecida marca de fast food. Seu olhar era distante, sua expressão, vazia, típica de quem, num domingo à noite, apenas aguarda o momento de ir para casa. Em contraste com esse semblante cansado e melancólico, o fundo da cena era preenchido por risadas de crianças e famílias que circulavam e aproveitavam o ambiente do shopping.

Neste momento me questioneei sobre o motivo de estar ali e sobre todas aquelas famílias ao redor. Não quero fazer uma problematização desnecessária sobre ir ao shopping num domingo à noite, porém percebo que esse ambiente se tornou o principal espaço de lazer para muitas pessoas. Um lugar que é o centro do consumismo da cidade virou uma

espécie de parque de diversões onde as famílias buscam relaxar durante a semana. E, ao entrar nesse tipo de ambiente, a intenção, além de tudo, é gastar. E o consumismo puro de uma doutrinação capitalista: praças de alimentação, roupas, eletrônicos, brinquedos e etc.

E foi quase repentina essa sensação de depressão ao ver o contraste entre trabalhadores com rostos cansados e famílias alegres. Obviamente, cada um busca lazer e ocupa seu tempo onde achar melhor. Mas o que quero trazer com essa pequena reflexão é: por que um shopping? Por que justamente esse ambiente, que é feito exclusivamente para o mercado, para o consumo? A resposta pode estar na falta de opções ou em questões culturais. No entanto, seria muito bom que todos pudessem aproveitar outros espaços da cidade como praças, passeios, outras alternativas, qualquer lugar seria melhor que aquele.

Por fim, a ideia veio dessa ida ao shopping que surgiu quase que imediatamente o tema para o meu quadrinho. E se eu parasse para conversar com as pessoas sobre o que elas passam no trabalho? Então, ao chegar em casa, comecei a criar as primeiras imagens para postar nas redes sociais para que eu pudesse ter esse diálogo com várias pessoas ao redor do Brasil.

Agora, essa se torna uma das partes centrais que explicam por que esse tema ocupou tanto minha mente a ponto de se tornar objeto de pesquisa. Dados revelam que o Brasil é um dos países com maior incidência de burnout no mundo, com cerca de 30% dos trabalhadores afetados. Matéria essa publicada em 2003 pelo jornal da USP.

Informações de 2024, divulgadas pela Organização Mundial da Saúde (OMS), indicam um recorde de quase meio milhão de afastamentos por transtornos mentais, colocando o país em destaque global, atrás apenas do Japão.

De acordo com reportagem de Casemiro e Moura (2025) para o G1, o Brasil registrou, em 2024, mais de 470 mil afastamentos do trabalho devido a transtornos mentais, o maior número da última década. A ansiedade foi apontada como a principal causa, com 141.414 casos, representando um aumento superior a 400% em comparação com 2014.

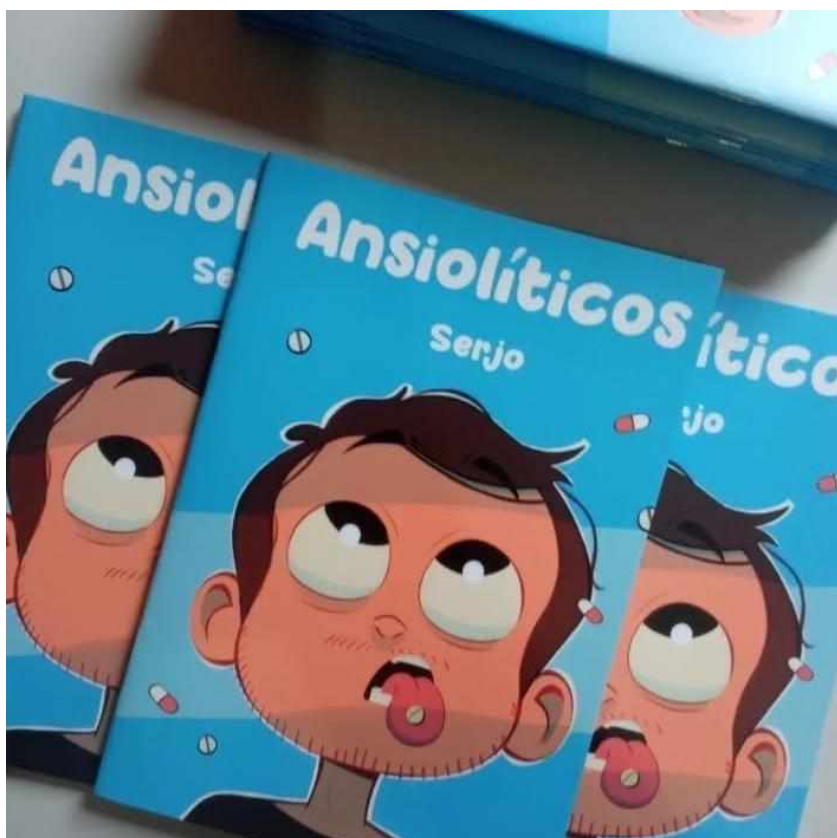
Além disso, dados complementares indicam que a jornada de trabalho no Brasil é superior à de países como Estados Unidos, França e Japão, ocupando a 38ª posição em um ranking mundial de horas trabalhadas. Quando se trata de fazer um quadrinho sobre o ambiente de trabalho, estarei diretamente ligado a questões mentais, algo que já trabalho há algum tempo.

Nas Figuras 25 e 26, apresento algumas obras desenvolvidas durante minha graduação que abordam a temática da saúde mental. A primeira figura refere-se a um fanzine produzido no contexto de uma disciplina sobre contracultura, no qual exploro a experiência de, desde jovem, fazer uso contínuo de medicamentos para depressão e ansiedade. A obra discute como esse processo influencia a percepção do mundo e contribui para a constante ausência de afetividade, dado o efeito sedativo dessas substâncias.

A figura 26 consiste em um relato pessoal acerca da descoberta do Transtorno Obsessivo Compulsivo (TOC) e de sua manifestação frequente durante a infância, bem como o processo de aceitação da necessidade de tratamento. Assim, como mencionado, a abordagem dessas temáticas também se estende ao âmbito profissional, uma vez que a saúde mental frequentemente é comprometida em contextos de trabalho exaustivos e abusivos.

É inaceitável continuar caminhando dessa forma: uma vida destinada ao trabalho para, no futuro, colher um benefício que, por direito, já é seu, a aposentadoria. Algo que muitos da nova geração não vão conseguir usufruir.

Figura 25: Fanzine “Ansiolíticos” produzido durante a graduação



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 26: Capa de uma tirinha onde comentava sobre a descoberta do TOC na infância



Fonte: Acervo pessoal.

O Brasil enfrenta desafios significativos em diversas áreas, e uma das questões mais urgentes é a melhoria da qualidade de vida da população, com especial atenção às condições de trabalho. A qualidade de vida do trabalhador brasileiro é frequentemente negligenciada por muitos parlamentares e vereadores, que, apesar de gozarem de regimes de trabalho reduzidos atuando, em muitos casos, apenas três vezes por semana, posicionam-se contrariamente à proposta de extinção da escala 6x1. Tal postura evidencia uma desconexão entre as realidades vivenciadas pela classe política e pela classe trabalhadora, reforçando a necessidade de debates mais aprofundados sobre jornadas laborais mais humanas e compatíveis com o bem-estar social.

Voltando então a definição do tema da história em quadrinhos que gostaria de desenvolver em meu Trabalho de Conclusão de Curso, publiquei em minhas redes sociais algumas imagens com o intuito de atrair a atenção do público e convidá-lo a compartilhar relatos sobre situações absurdas vivenciadas em contextos profissionais. O material publicado foi apresentado na introdução do trabalho.

O alcance da minha postagem no Instagram foi de 12 mil pessoas (Figura 27), um número que, embora não seja surpreendente. Esse alcance, permitiu que diversas pessoas salvassem o material publicado, comentassem e, principalmente, compartilhassem-no com outras pessoas atingindo, assim uma audiência significativamente que permitiu o recebimento de diversos relatos.

Figura 27: Insights da publicação pedindo relatos



Fonte: Acervo pessoal.

A resposta foi rápida: em pouco tempo, comecei a receber uma série de depoimentos. Ao final do processo, havia registrado mais de sessenta relatos. Durante a análise desse material, tive a impressão de que cada pessoa que compartilhou sua experiência buscava, antes de tudo, um espaço para desabafar tentando externalizar momentos difíceis e desconfortáveis de sua trajetória profissional.

Os relatos abrangeram diversas áreas profissionais. Em sua maioria, tratava-se de casos de exploração, incluindo chefes abusivos e funcionários submetidos a jornadas excessivas sem a devida remuneração. Esse método de coleta de dados permitiu que as pessoas compartilhassem suas experiências de forma anônima, sem prejudicá-las ou

comprometer as

empresas onde trabalham ou trabalharam. As redes sociais proporcionaram esse anonimato, criando um ambiente em que os trabalhadores se sentiam mais à vontade para relatar suas histórias. O anonimato em questão não se refere a alguém me enviar sua história através de uma conta falsa, mas sim, que durante a divulgação dos folders eu colocava sempre na descrição que nem a pessoa e nem a empresa retratada seriam divulgados.

3.1 Sobre a escrita

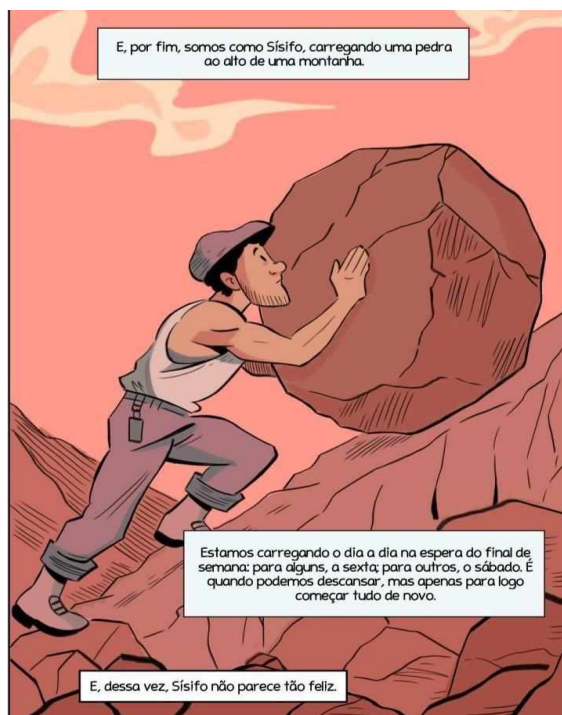
Em relação à escrita dos quadrinhos, usei uma linguagem mais informal, tentando reproduzir ao máximo o relato recebido da pessoa que encaminhou a história. Isso foi um desafio, visto que alguns dos depoimentos eram fragmentados. Neles se apresentavam mais de uma situação que aconteceram, que gostaria de as transmitir dentro da mesma narrativa. Um exemplo, foi o sexto relato Caos, doença, fake news, mas o trabalho não para, onde a pessoa do relato me traz diversas informações do que ela presenciou na fábrica de cosméticos.

Muitas vezes, foi necessário também evitar balões de diálogo e usar, em vez disso, já que os balões que narram a história refletem a opinião da própria pessoa que me enviou o relato. Quanto ao meu ponto de vista sobre o tema abordado, reservei-o apenas para a introdução e a conclusão, fazendo com que cada capítulo ou relato tivesse a autenticidade do autor da história, não interferindo diretamente na história original que recebi.²

Sísifo era um rei que ousou enganar a morte. Como punição por sua astúcia, os deuses o condenaram a rolar uma enorme pedra montanha acima no submundo para, toda vez que atingisse o topo, vê-la rolar de volta ao ponto de partida, repetindo essa tarefa inútil por toda a eternidade. Uso dessa mitologia para fazer um paralelo entre a vida do trabalhador atual, que têm uma jornada de segunda a sexta ou até sábado e domingo. Eles fazem suas jornadas de trabalho, toda semana, repetidas vezes, tendo somente um dia ou dois para descanso, para que depois tenha que retornar e começar tudo de novo

² Balão de diálogo mostra a fala do personagem (tem rabicho). Balão narrativo mostra a voz do narrador (não tem rabicho)

Figura 28: Página da HQ Dias Úteis

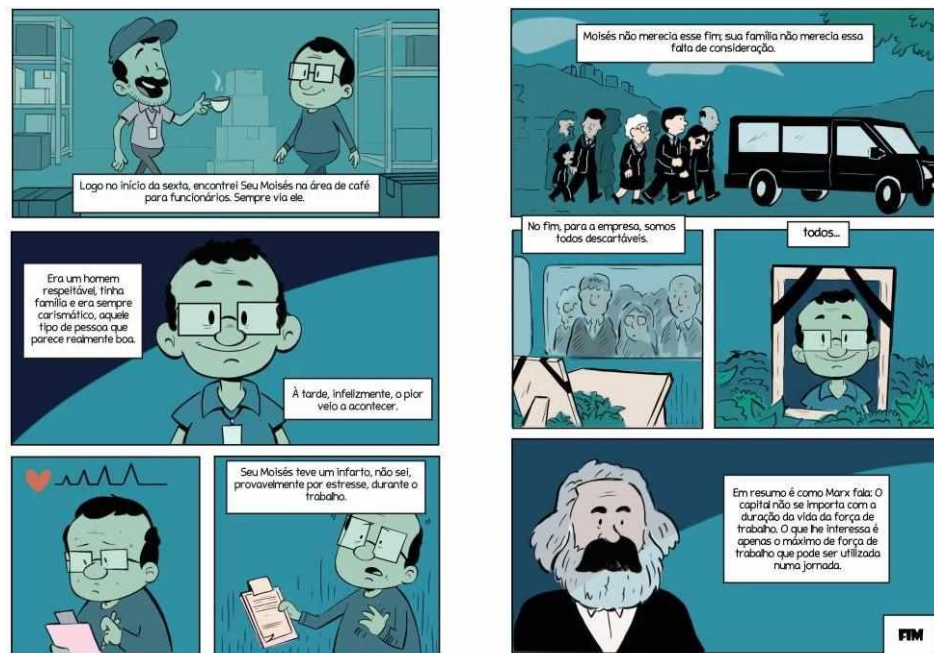


Fonte: Acervo Pessoal.

Na frase “E, dessa vez, Sísifo não parece feliz” é uma citação direta a obra do filósofo Albert Camus. Para o escritor, Sísifo é o herói absurdo por excelência: mesmo ciente da futilidade de sua tarefa, ele a abraça. A felicidade não está no topo da montanha, mas na luta consciente para subi-la. A conclusão de Camus é que "é preciso imaginar Sísifo feliz", pois a consciência do absurdo e a revolta contra ele dão significado à própria luta. E como venho trazer isso para a realidade brasileira do proletário, já imagino que seja muito mais difícil imaginar felicidade nesse “absurdo”.

Dentre todos os seis relatos, alguns fluíram de maneira mais natural. O primeiro, O preço do corte, e o segundo, Só o dinheiro expulsa o demônio das pessoas, foram significativamente mais fáceis de produzir, sobretudo em razão da clareza com que as pessoas que os enviaram conseguiram se expressar. Já o terceiro, *Morto não bate ponto*, foi o que apresentou maior dificuldade, não propriamente em relação à escrita da narrativa, mas por se tratar de um dos relatos que mais me afligiram emocionalmente, chegando a provocar uma certa melancolia, não atoa foi retratado em grande parte pela cor azul (figura 29). Representar visualmente a figura do senhor que infartou no supermercado foi uma tarefa particularmente árdua, sobretudo ao ter contato com as fotografias reais dele.

Figura 29: Páginas da HQ Dias Úteis



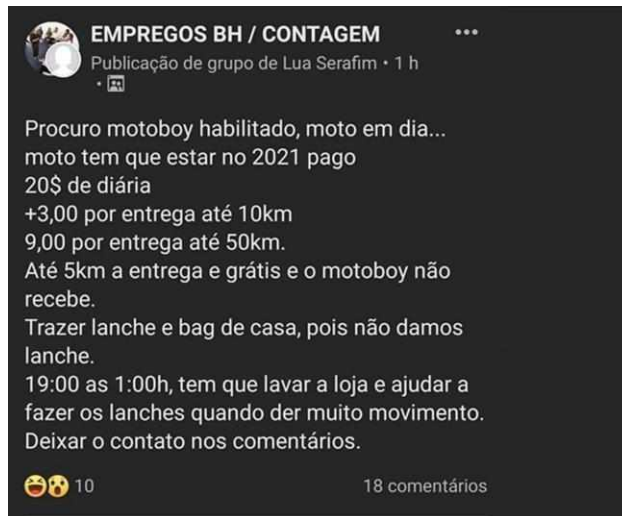
Fonte: Acervo pessoal.

Durante a produção da história em quadrinhos, estava tão imerso na temática do trabalho que meu algoritmo das redes sociais passou a me entregar exclusivamente conteúdos relacionados a esse assunto. O que, por um lado, é positivo, mas, por outro, evidência a constante manipulação das plataformas para nos manter engajados e presos ao celular.

Acabei ingressando em uma comunidade no Reddit chamada *Vagas Arrombadas*. O Reddit é uma plataforma na qual diversos usuários discutem os mais variados temas em "comunidades", de forma relativamente semelhante ao Twitter ou Facebook. Nessa comunidade específica, vários integrantes compartilhavam as vagas de emprego mais absurdas que encontravam na internet.

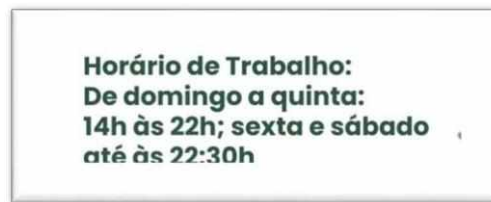
Pensando em conferir um tom mais leve e cômico à narrativa, decidi utilizar alguns desses anúncios de vagas no capítulo final da HQ. Foram diversas selecionadas, mas tive que optar por deixar muitas de fora (Figuras 30 e 31), uma vez que a obra não poderia ultrapassar 60 páginas e deveria ter um número total de páginas múltiplo de quatro. Ao final, inseri três das vagas mais estranhas e revoltantes, sem alterar nada nos textos originais, mantendo-me fiel inclusive à maneira absurda como os anunciantes tentam atrair candidatos para suas empresas ou serviços.

Figura 30: Anúncio de uma vaga publicada no Facebook



Fonte: Acervo pessoal

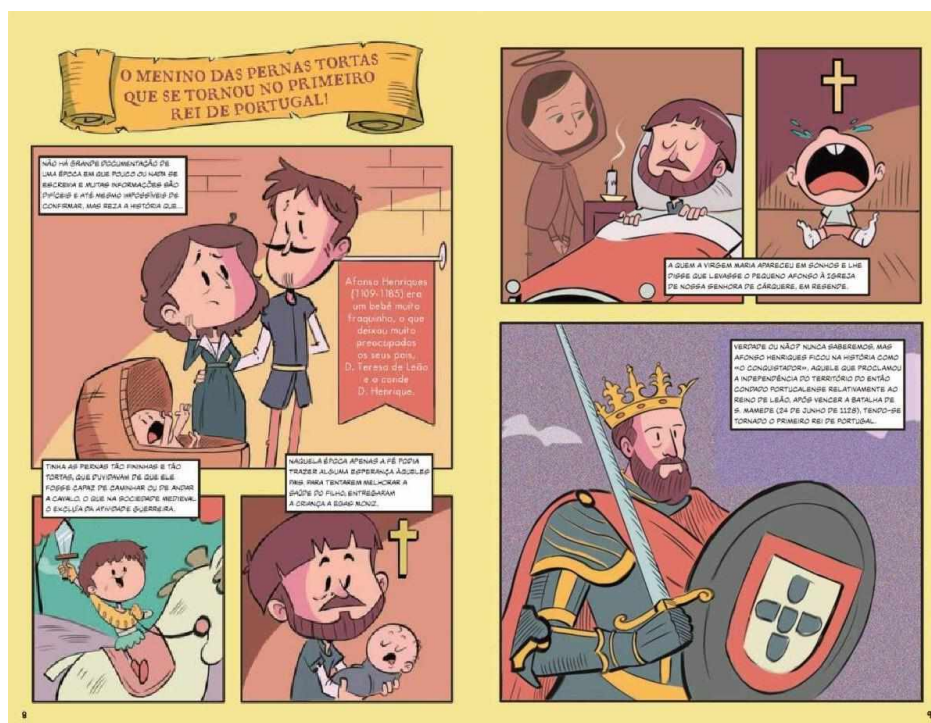
Figura 31: Uma vaga onde enfatizo a carga horária do serviço



Fonte: Acervo pessoal.

Por fim, no que diz respeito à narrativa, minha principal inspiração veio dos quadrinhos de tom jornalístico, como a HQ Parque das Luzes de Cecilia Marins, mencionada no primeiro capítulo, na qual o personagem e narrador é também o protagonista da história. Minha experiência ilustrando histórias para uma editora portuguesa também influenciou esse processo. Na ocasião, eu recebia um roteiro completo e precisava sintetizá-lo graficamente em apenas duas páginas, limite que não podia ser ultrapassado (Figura 32). Diante disso, optei por aplicar o mesmo método ao meu projeto, porém, para tornar a narrativa e o desenvolvimento visual mais viáveis, defini que cada relato teria seis páginas.

Figura 32: Página da HQ Histórias Hilariantes de Portugal na qual fiz parte como ilustrador e colorista.



Fonte: Acervo pessoal

O trabalho realizado para a editora portuguesa tornou-se, assim, um aprendizado fundamental: se eu era capaz de resumir um roteiro complexo em apenas duas páginas, seria igualmente capaz de desenvolver, com qualidade, relatos de minha própria escolha em seis páginas.

Dentre as dezenas de relatos, havia sempre algum que queria contar mais. O objetivo inicial era reunir oito relatos, no entanto, devido a algumas questões de ordem narrativa, considerei que certos casos seriam mais complexos de ilustrar. É o caso, por exemplo, de uma repórter, mais especificamente conhecida como "a mulher do tempo" que, durante uma transmissão ao vivo, vivenciou um episódio de dissociação. Segundo ela, o ocorrido veio do constante estresse enfrentado no trabalho. No ar, perdeu-se completamente, esquecendo suas falas e até mesmo informações simples, como onde estava ou dados a seu próprio respeito. Tratou-se, em suma, de um episódio de *burnout*.

A história é, sem dúvida, interessante. No entanto, não conseguia visualizar claramente como poderia transformá-la em seis páginas de narrativa sequencial assim como alguns outros relatos que recebi.

3.2 Sobre o Traço

Na escolha visual do traço, a primeira ideia de que considerei foi utilizar apenas nanquim, com um leve tratamento digital no Photoshop. No entanto, essa abordagem mostrou-se inviável para o Trabalho de Conclusão de Curso, uma vez que demandaria um tempo maior do que o disponível para sua realização (tinta, papel adequado, impressora A3, digitalização, tratamento, lettering etc). Ainda assim, essa possibilidade permaneceu presente em meu processo criativo por um longo período, pois a expressão por meio da tinta nanquim com o uso de bico de pena e pincel é uma técnica que me traz grande satisfação, tanto pelo processo de execução quanto pelo resultado visual obtido.

Contudo, havia um aspecto que seria inevitavelmente deixado de lado caso optasse por essa técnica: as cores. Durante muito tempo, dediquei-me à produção de ilustrações cujo êxito estava fortemente atrelado ao emprego adequado das cores. Ao longo de diversas composições realizadas no curso de Artes Visuais, percebi-me capaz de articular ilustração e cor de maneira complementar, obtendo resultados que, em muitos casos, superaram minhas expectativas iniciais.

Figura 33: Ilustração feita para portfólio de ilustração



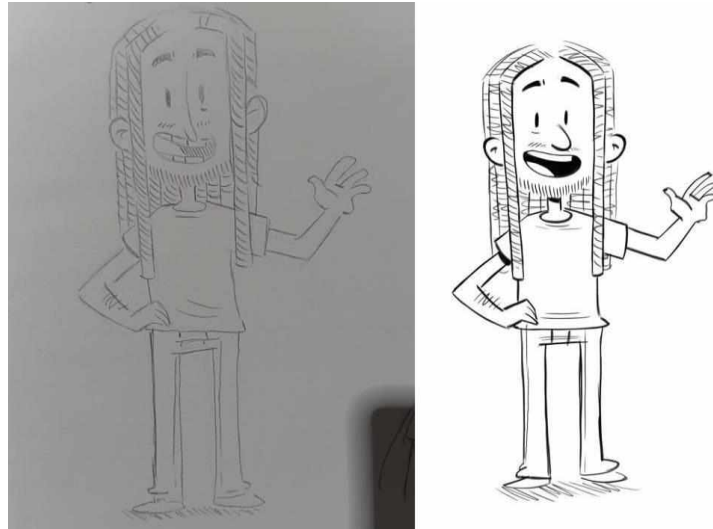
Fonte: Acervo pessoal.

A Figura 33 por exemplo é onde eu me sinto mais orgulhoso do meu traço e de como as cores funcionaram em uma ilustração tão simples como ela tem de ser, tentando dar um aspecto de quase fim de tarde em um parque, com apenas dois personagens e uma composição que complementa tudo (o dono achando seu cachorro). Além disso, um dos motivos pelos quais não poderia abandonar o uso da cor nesta HQ é que, em 2020, eu sequer sabia instalar o Photoshop, quanto mais pintar um desenho digitalmente. Foi somente após muitas horas de estudo e prática que alcancei os primeiros resultados satisfatórios. Diante disso, a decisão de colorir a história tornou-se incontornável. Mas não iria fazer de maneira excessivamente técnica, com sombra, luz e iluminação projetada de forma realista ou quase nos moldes da HQ americana de super-heróis. Minha intenção era adotar um esquema mais monocromático, aproximando-me visualmente da HQ Reflexões sobre o Mundo, de Fabien Toulmé, obra citada no primeiro capítulo, cujo traço também apresenta semelhanças com o meu.

Optei por esse estilo por estar inserido em minha zona de conforto: o traço mais cartunesco é algo com que lido com maior facilidade e naturalidade. Tratando-se de um quadrinho de sessenta páginas, essa escolha mostrou-se igualmente estratégica, pois contribuiu para tornar o processo mais fluido e menos desgastante ao longo da execução do trabalho.

O processo de desenho iniciou-se com esboços feitos à mão, sempre utilizando lapiseira 0.9, grafite B e folha sulfite A3. Busquei manter certa fidelidade às características das pessoas que enviaram os relatos, evidentemente em um estilo mais cartoonizado. Após a realização do esboço no papel de maneira bastante rudimentar, para não dizer pobre, uma vez que não dispunha de recursos como um scanner, fotografava os desenhos com o celular e, em seguida, realizava a arte-final (lineart) no Photoshop. (Figuras 34 e 35).

Figura 34: Processo de “digitalização” e depois Lineart



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 35: Processo de “digitalização” e depois Lineart



Fonte: Acervo pessoal.

Esse procedimento repetiu-se em todas as histórias. Ainda preservo um apreço especial pelo desenho em papel, não apenas por questões afetivas, mas também porque ainda não adquiri confiança suficiente para esboçar diretamente em uma mesa digital, ou talvez, simplesmente não queira, pois parte do encanto que encontro no desenho reside justamente no uso da lapiseira, das folhas e da borracha.

A criação da capa para a história em quadrinhos representou um dos desafios mais

desafiador e divertido na etapa final do processo criativo. Enquanto ilustrador, compreendo que a capa deve sintetizar, de forma visualmente impactante, o conteúdo e a essência da narrativa presente na obra.

A primeira ideia envolveu a imagem (Figura 36), associada ao título provisório "CL- TRAGÉDIA" um trocadilho com a Consolidação das Leis do Trabalho. No entanto, essa ideia foi descartada por não atingir o nível de qualidade desejado, além de o título não refletir adequadamente o teor da obra, que aborda problemáticas específicas nos mais diversos ramos de trabalho, em vez de focar exclusivamente nas questões da CLT.

Figura 36: Capa descartada do TCC



Fonte: Acervo pessoal.

Após longas horas de pesquisa em plataformas como o Pinterest, novas inspirações surgiram. Recordei-me da icônica cena da fase do Homem-Aranha em que o herói descarta seu uniforme no lixo, sobrecarregado pelos custos pessoais de sua vida como super-herói (Figura 37). Essa referência serviu de base para a concepção visual da capa: um indivíduo

desfazendo-se de seu crachá funcional com a máscara do Homem-Aranha sutilmente inserida como um easter egg. A atmosfera sombria é acentuada pela chuva que recai sobre o personagem, cuja expressão denota tristeza, contrastando com um tênue tom amarelado que emerge do fundo predominantemente azul que envolve a composição, mostrando que ainda existe um novo dia.

Figura 37: Cena da HQ do homem aranha em que ele abandona seu uniforme



Fonte: https://hqrock.com.br/wp-content/uploads/2021/09/peter_parker_ea_rth-616_from_amazing_spider-man_vol_1_50_0001.jpg

Figura 38: Pequeno Easter Egg do quadrinho do Homem-Aranha

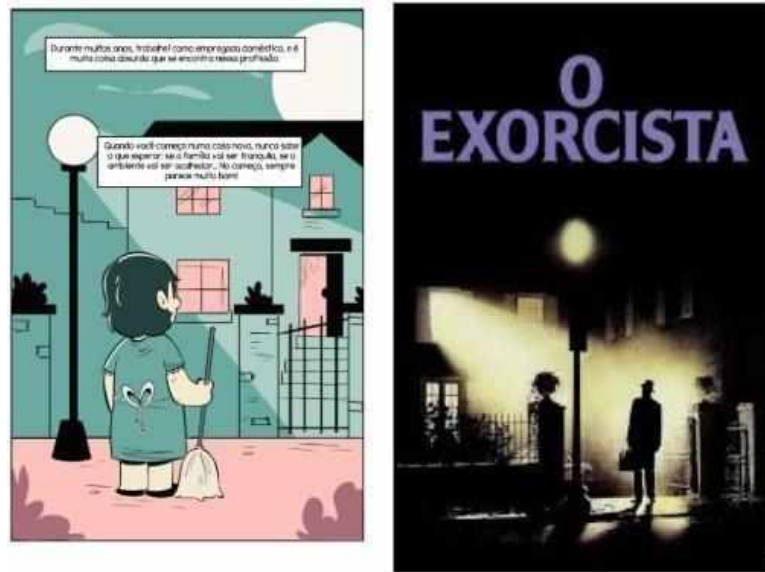


Fonte: Acervo pessoal

O título foi concebido apenas ao final do processo, resultando em "Dias Úteis". A opção por incluir o prefixo [in] entre colchetes — "[in]Dias Úteis" — configurou-se como uma escolha propositalmente provocativa, um novo trocadilho que, embora possa gerar certa ambiguidade quanto à denominação oficial da obra, representa uma irreverência que optei por preservar.

Adotando agora uma perspectiva mais pessoal acerca do meu processo criativo enquanto artista visual, percebo que a história em quadrinhos ainda não me parece completamente finalizada. Persiste em mim aquela sensação clássica de que determinadas cenas poderiam ter sido resolvidas de forma mais satisfatória. Esse sentimento de que a obra poderia ter alcançado um patamar ainda mais elevado é alimentado, em grande medida, pela constante comparação com outros trabalhos a qual não acho totalmente ruim, isso me desafia a melhorar. Contudo, no caso específico de uma HQ que se debruça sobre o cotidiano frequentemente mundano, no sentido de não contar com explosões espetaculares, super-heróis ou invasões alienígenas, a representação de cenas corriqueiras e bastante simples acaba tornando-se um desafio até mais complexo, no sentido em que retratar cenas tão comuns acabam entrando em uma certa monotonia. Diante dessa dificuldade em desenvolver uma sequência narrativa mais elaborada, recorri com frequência ao recurso de páginas compostas por uma única ilustração para conduzir a história, como exemplificado nas Figuras 39 e 40.

Figura 39: Página da HQ Dias Úteis e uma pequena referência ao poster do filme *O Exorcista*.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 40: página na HQ Dias Úteis



Fonte: Acervo pessoal.

Visualmente, a sensação de um trabalho bem realizado também se manifesta quando observo as páginas reunidas em sua totalidade. (Figura 41). É nesse momento que percebo como todo o percurso de aprendizado iniciado no começo da graduação converge para este desfecho, evidenciando não apenas a trajetória percorrida, mas também a solidez do resultado obtido. Um resultado que considero positivo.

Figura 41: Algumas das páginas agrupadas



Fonte: Acervo pessoal.

Por fim, considero que este foi o melhor trabalho que pude realizar dentro do prazo estabelecido, sem comprometer minha saúde mental. Durante o processo de desenvolvimento do quadrinho, estive envolvido em diversas atividades paralelas, o que tornou ainda mais necessário um equilíbrio entre a dedicação ao projeto e o cuidado com meu bem-estar.

Não se trata, contudo, de um olhar retrospectivo marcado apenas pela autocrítica ou pela sensação de que algo poderia ter sido diferente. Ao buscar relatos, dialogar com pessoas, selecionar materiais e construir uma narrativa visual, percebo que o resultado alcançado é, de fato, expressivo. Obviamente, sempre seria possível almejar algo mais grandioso, mas, sob a ótica do que hoje consigo avaliar, o trabalho é suficiente e isso, por si só, já representa uma conquista significativa como ilustrador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em primeiro lugar, cumpre esclarecer que a consolidação dos direitos trabalhistas, materializada na Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), constitui uma conquista de extrema relevância para o trabalhador brasileiro. Em nenhum momento, neste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), objetiva-se realizar um ataque a esse direito tão fundamental; ao contrário, busca-se, por meio da conscientização, contribuir para o aprimoramento dos direitos existentes e para a promoção de uma melhor qualidade de vida no ambiente laboral.

Conforme já destacado, a linguagem dos quadrinhos confere ao artista a liberdade de explorar as mais diversas temáticas, desde narrativas épicas de fantasia até, como no meu caso, a retratação da realidade do trabalhador. Ter encontrado, após tanto tempo, um tema que me inspirasse não apenas a desenhar, mas também a realizar um trabalho de campo e investigação mais aprofundados, foi uma experiência extremamente gratificante.

Ao longo da graduação, estive majoritariamente imerso em questões distantes do mundo real, voltado para a jornada do herói ou para a ilustração de universos fantásticos. Foi neste momento final do curso que, de fato, acredito ter me encontrado artisticamente, conseguindo produzir um trabalho que transcende o mero ruído visual, isto é, que vai além de algo simplesmente estético ou agradável aos olhos.

Produzir esta história em quadrinhos a partir de relatos reais foi um exercício incrível de escuta e aprendizado. Ao sentar e ouvir cada pessoa, percebi que ali dentro tinha algo guardado, algo que precisava ser dito. Não era só um profissional insatisfeito, era um ser humano com sonhos, medos e uma força de vontade que emociona. O maior desafio foi pegar a dor de um relato e passar para o traço, para os desenhos. Foi um jeito de me expressar que eu nem sabia que tinha: um jeito de falar sobre o outro e, com isso, conseguir passar adiante o sentimento de cada pessoa que me contou sua história.

Compreendo, ainda, que a temática do trabalho precisa ser objeto de debate constante e aprofundado. É fundamental discutir as condições desumanas e precárias a que muitos trabalhadores são submetidos, a presença de chefias abusivas, a necessidade de superação da desumana escala 6x1, bem como inúmeras outras questões que atravessam o mundo do trabalho. Para alguns, essa realidade já começa a se transformar; para outros, ainda há um longo percurso até que o Brasil, de fato, reconheça a urgência de olhar para o trabalhador com a atenção e a dignidade que lhe são devidas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A CLASSE OPERÁRIA VAI AO PARAÍSO. Direção: Elio Petri. Itália, 1971.

ANTI-HERÓI americano. Direção: Robert Pulcini e Shari Springer Berman. Produção: HBO Films, Good Machine. [Estados Unidos], 2003.

ARISTÓTELES. **Política.** Tradução de Therezinha Monteiro Deutsch. 3. ed. São Paulo: Editora Nova Cultural, 2004. (Coleção Os Pensadores).

CAMUS, Albert. **O mito de Sísifo.** Tradução: Clara Machado. Editora Sapiencia, 1942.

CARNEIRO, Raquel. **A indigesta ligação entre os heróis do cinema e a ascensão do fascismo.** Veja, São Paulo, 11 out. 2022. Em Cartaz. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/em-cartaz/a-indigesta-ligacao-entre-os-herois-do-cinema-e-a-ascensao-do-fascismo/>. Acesso em: 10 mar. 2026.

CASEMIRO, Poliana; MOURA, Rayane. **Crise de saúde mental: Brasil tem maior número de afastamentos por ansiedade e depressão em 10 anos.** G1, 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/trabalho-e-carreira/noticia/2025/03/10/crise-de-saude-mental-brasil-tem-maior-numero-de-afastamentos-por-ansiedade-e-depressao-em-10-anos.ghtml>. Acesso em: 10 mar. 2026.

CORDEIRO, Mafalda; PERINI, Sérgio. **Histórias hilariantes de Portugal.** Portugal: Booksmile, 2024.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço.** Tradução: Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

Jornal da USP. **Síndrome de burnout acomete 30% dos trabalhadores brasileiros.** 2023, outubro 30. Disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/sindrome-de-burnout-acomete-30-dos-trabalhadores-brasileiros/>. Acesso em: 10 mar. 2026.

KAFKA, Franz. **A metamorfose.** Tradução: Giovane Rodrigues. 1915. Disponível em: <https://mojo.org.br/wp-content/uploads/2024/08/006-A-metamorfose-978-65-89008-23-1.pdf>. Acesso em: 08 mar. 2026.

LINHART, Robert. **Greve na fábrica.** Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1978.

MARINS, Cecilia. **Parque das luzes.** [S.l.]: Edição da Autora, 2020.

METROPOLIS. Direção: Fritz Lang. Produção: Erich Pommer. Alemanha: Universum Film AG (UFA), 1927.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave (Ilust.). **Watchmen.** Nova York: DC Comics, 1987.

SHARF, Zack. **Alan Moore e a infantilização para Variety**. 2022.

Suebsomboon, A. **How the National Guard is using "Man of Steel" to recruit you**. Mother Jones, 2013, June 14. Disponível em: <https://www.motherjones.com/politics/2013/06/man-of-steel-national-guard-product-placement/>. Acesso em: 08 mar. 2026.

TEMPOS MODERNOS. Direção: Charles Chaplin. Produção: Charles Chaplin. Estados Unidos: Charles Chaplin Productions, 1936.

THOMPSON, Craig. **Retalhos**. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2009.

TOMINE, Adrian. **Intrusos: contos**. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Nemo, 2019.

TOULMÉ, Fabien. **Reflexos do mundo: trabalhar e viver**. Tradução: Fernando Scheibe. São Paulo: Nemo, 2025.

ZEROCALCARE. **A profecia do tatu**. Tradução: São Paulo: Poseidon, 2023.

WERTHAM, Fredric. **Seduction of the Innocent**. [S.l.]: Associated Faculty Pr Inc, 1954.

O PREÇO DO CORTE







Como estava difícil arrumar emprego, resolvi desfazer as tranças e cortar o cabelo

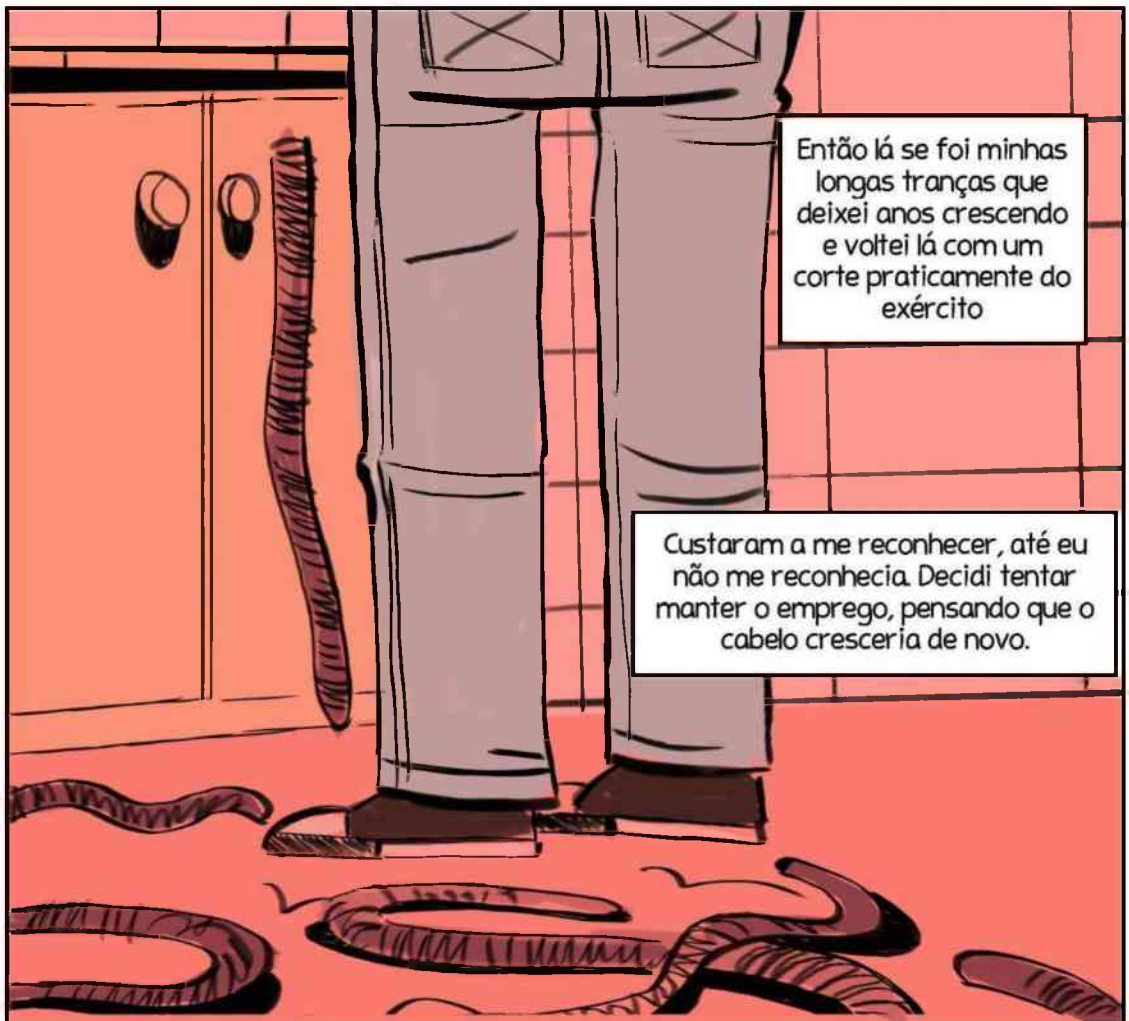


Quando cortei o cabelo, que havia deixado crescer por anos, cheguei a chorar. A cabeleireira, vendo meu estado, nem me cobrou e ainda disse que compraria meu cabelo,



Então lá se foi minhas longas tranças que deixei anos crescendo e voltei lá com um corte praticamente do exército

Custaram a me reconhecer, até eu não me reconhecia. Decidi tentar manter o emprego, pensando que o cabelo cresceria de novo.







Depois que a raiva passou, alguns meses depois, tentei botar a vida nos trilhos. Consegui um emprego na área, mas dessa vez era com pessoas decentes.



Aprendi que lugar que exige que você se diminua... nunca foi seu lugar



Oi lindão, saudades de mim????
Adorei seu cabelo grande, novamente!



A vida infelizmente tem esses episódios!

FIM

