

Design gráfico social e ativista e o engajamento narrativo nas histórias em quadrinhos: relato de uma experiência didática e reflexiva

Social and activist graphic design and the narrative engagement in
comic books: report of a didactic and reflective experience

Cláudio Aleixo Rocha

Resumo: Objetivo da pesquisa está em demonstrar como o designer gráfico pode exercer seu papel social e ativista por meio das histórias em quadrinhos. Trata-se do relato de uma experiência didática em sala de aula. A metodologia de trabalho foi aplicada com abordagens expositivas sobre o que são histórias em quadrinhos e seus elementos estruturantes. Também foram discutidos os conceitos de design social e ativista com apresentação de histórias em quadrinhos engajadas. Os estudantes escolheram suas causas sociais e as representaram em histórias em quadrinhos conclusivas. Como resultados foram criados quadrinhos com temáticas ativistas em defesa de diferentes causas sociais.

Palavras-chave: História em quadrinhos, design social, design ativista, causas sociais.

Abstract: The objective of the research is to demonstrate how the graphic designer can exercise his social and activist role through comic books. It is the report of a didactic experience in the classroom. The

Cláudio Aleixo Rocha. Doutor em Arte e Cultura Visual, professor do curso de Design Gráfico da UFG e do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. E-mail: claudioaleixo@ufg.br

work methodology was applied with expository approaches about what comics are and their structuring elements. The concepts of social and activist design were also discussed with the presentation of engaged comics. The students chose their social causes and represented them in conclusive comic strips. As a result, comics were created with activist themes in defense of different social causes.

Keywords: Comic book, social design, activist design, social causes.

I. Do social ao ativista: o design gráfico e a história em quadrinhos de atitude

Nos últimos anos o design gráfico possui por grandes transformações no que tange ao seu campo de atuação. Uma dessas transformações diz respeito à sua aproximação em defesa de diferentes causas sociais.

O termo “social” proposto aqui refere à ideia de um design que, por injustiça ou reparo social, defende causas de comunidades, grupos organizados e movimentos sociais. Entre suas diferentes reivindicações estão a luta pelo reconhecimento das desigualdades sociais e a criação de políticas públicas que as combata, a valorização da diversidade cultural nacional, regional e local, a preservação e divulgação da cultura popular, a legitimação das múltiplas identidades e representatividades, a defesa do direito à cidadania e o amparo às fragilidades humanas, o reconhecimento e acolhimento de grupos que vivem em situação de vulnerabilidade, invisibilidade e que sofrem algum tipo de preconceito, a proteção e o fim do comportamento discriminatório contra as minorias sociais pertencente à população negra, LGBTQIA+, mulheres e indígenas, o embate contra a violência e intolerância a grupos étnicos e religiosos, o combate às representações visuais que visam a homogeneização e normatização de padrões sociais, a exigência de

leis e o debate sobre o equilíbrio entre indústria, economia, mercado e sustentabilidade, entre outros.

Todas essas problematizações podem reverberar em projetos de design que promovam a transformação social almejada. Nesse sentido, a mudança ou enfoque projetual está no tipo de problema a ser resolvido pelo design. A saber, projetos de design social buscam solucionar questões cuja problemática partem das adversidades humanas. Logo, seu propósito é humanista e humanitário.

Isso posto, importa compreender como o design gráfico pode contribuir com os objetivos de design social. Um dos direcionamentos está no fato do design gráfico ser uma área profissional e um campo de conhecimento dedicado à organização formal, funcional e simbólica das mais diversificadas peças comunicacionais, informacionais e de entretenimento. O designer gráfico por meio da organização compositiva da linguagem textual e visual de peças gráficas impressas, digitais, audiovisuais, animadas e interativas é capaz de expressar e transmitir mensagens simples e complexa com clareza e objetividade.

Vale enfatizar que, para André Villas-Boas (2007) o trabalho do designer gráfico de organizar visualmente os elementos não verbais e verbais tem um caráter expressamente comunicacional. Sendo assim, o designer gráfico é um exímio comunicador. Esse conhecimento aplicado aos propósitos do design social precisa instigar o espírito cidadão no designer gráfico de tal modo que o faça dedicar suas habilidades a projetos que, além de comunicar informações e conhecimentos relevantes que supram a carência de um grupo social e cultural específico, também os faça se engajar em lutar por seus direitos.

Se o foco do design gráfico é a comunicação, essa palavra deve ser entendida de forma mais ampla. Não apenas comunicação gráfica das páginas bem diagramadas com uma tipografia bem escolhida e respeitando os requisitos projetuais, mas também é preciso ver a comunicação como ponto de contato entre as pes-

soas que, portanto, ultrapassa o mero domínio técnico ou as propriedades de um design clássico (MIYASHIRO, 2011, p. 82).

Nessa direção, além de facilitar a compreensão da mensagem, propagar conhecimento relevante, educativo e libertário, o designer gráfico com foco social também pode contribuir para a democratização do acesso à informação. Isso se dá por projetos dedicados à inclusão de indivíduos que possuem algum tipo de deficiência. Outrossim, o design social é fonte de conhecimento e também é inclusivo.

Outro aspecto importante a ser pontuado sobre o campo de atuação do design social está na produção de conteúdo. Miyashiro (2011), expõe que os anos 1980 e 1990 fortaleceram a tendência de que o designer gráfico não era mais visto apenas como aquele que mediava determinado cliente e seu público-alvo, mas também “como criador tanto da forma como do conteúdo, refletindo sua visão de mundo e sendo utilizado com determinados propósitos” (MIYASHIRO, 2011, p. 72-73).

Uma das maneiras do designer gráfico ser socialmente responsável é tornar o produtor do conteúdo a ser comunicado. Ou seja, precisa se posicionar. Tal posicionamento requer a construção dos argumentos que acredita, valoriza e defende. Consequentemente, demanda a estruturação do conteúdo que dará voz à comunidade e causa defendida. Os conteúdos produzidos pelos designers gráficos têm por objetivo

despertar reflexões diante do espectador, leitor ou usuário, intenção que se assemelha a alguns trabalhos de artes visuais. Ao mesmo tempo, a maior parte deles se relaciona com o fortalecimento do designer enquanto produtor de conteúdo e propõe um designer-autor, que dá voz às suas inquietações (MIYASHIRO, 2011, p. 76).

No design social o conteúdo tem tamanha relevância que requer a inserção de uma etapa projetual que visa a elaboração do conteúdo a

ser produzido, identificando nessa fase, o argumento ou conceito narrativo que será propagado.

Essa situação projetual do conteúdo leva o designer a pensar métodos para organizar os dados da comunicação que, por essência, será de cunho social. Pesquisas documentais, pesquisa bibliográfica, estudo de campo, entrevistas em profundidade, grupos focais, análise de imagem, pesquisa etnográfica, netnografia, história oral, análise do discurso e de conteúdo são métodos científicos de pesquisa que contribuem para que o designer gráfico possa estruturar os argumentos conceituais do conteúdo e, posteriormente, sua organização visual.

No que tange a composição estrutural e organização visual, bem como seus aspectos formais, funcionais e simbólicos - a coleta de dados, a análise de similares, painéis semânticos, paleta cromática, análise de dados, geração de alternativas, estudo de materiais e tecnologias, prototipação, refinamento e implementação -, que são etapas clássicas da metodologia de design, são mantidas, pois são eficazes para solucionar esses tipos de problemas projetuais.

Em vista disso, o grande desafio está em como pensar o conteúdo que, por sua vez, pode ser um conteúdo de narrativa visual, textual ou a somatória de ambos. Seja qual for, o designer gráfico será o produtor de uma narrativa discursiva cujo objetivo projetual é levar educação, informação, conhecimento, instigar o pensamento crítico e despertar o engajamento social por uma determinada causa. “O objetivo dessa área de atuação é trabalhar com mensagens de denúncia e crítica que objetivam uma mudança no quadro social, econômico e político” (BRAGA, 2011, p. 46) e, como bem aponta Neres (2016, p. 10), no campo social, “o design gráfico além de sua função já amplamente conhecida na indústria, pode ser utilizado também como meio de transformação social através da formação de consciência crítica”. O designer gráfico ao produzir o conteúdo torna-se um agente de denúncia, divulgação, recrutamento e conscientização, porquanto, passa a

atuar como uma “ferramenta de questionamento e mobilização social, dedicado à difusão de ideologias e à busca de melhoria social” (NEVES, 2011, p. 48-49).

Ao exercer seu papel social o designer gráfico passa exercitar seu lado criativo para criar narrativas visuais dedicadas a engajar pessoas. Tal engajamento pode ser aplicado, por exemplo, em representação de códigos visuais capazes de “dar forma e voz às causas relevantes da sociedade” (NERES, 2016, p. 6).

Por apresentar uma postura de atitude, denúncia e engajamento, o design gráfico de caráter social também passa a assumir uma postura ativista, pois se evidencia “como ferramenta para facilitar a comunicação e divulgação ativista. Símbolos, ícones e bandeiras servem para caracterizar movimentos e representar ideologias, infiltrando-se no imaginário popular” (ALBUQUERQUE, p. 44).

Essas representações visuais possuem força significativa advinda das mais variadas experiências sociais que as envolvem e, com isso, tornam-se mediadoras de discursos sociais. Essas imagens de cunho ativista têm por pretensão espalhar suas mensagens por vários espaços físicos e virtuais.

O design gráfico ativista transita por essas fissuras, evidenciando sua interdisciplinaridade e força nos ícones e imagens das manifestações, faz da arte urbana e da comunicação visual aliadas em espaços reais e virtuais. Aproveita a internet para amplificar sua voz, um terreno distópico que não está livre do controle sistêmico, mas que pode subvertê-lo afirmando novos significados e valores (ALBUQUERQUE, p. 7).

A partir dos apontamentos feitos até aqui, cabe demonstrar como o design social com uma abordagem ativista pode ser aplicado ao campo de conhecimento do design gráfico. Para os fins do presente

estudo a proposta está em exprimir como tal aplicação pode ser empregada nas histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos fazem parte da grande área das narrativas gráficas que, de acordo com Eisner, trata-se de uma “descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias” (EISNER, 2005, p. 10). Dentro do leque abrangente das narrativas gráficas as histórias em quadrinhos estão inseridas no campo da arte sequencial que, ainda segundo Eisner, trata-se de “uma série de imagens dispostas em sequência” (EISNER, 2005, p. 10).

Os quadrinhos são mídias criativas cujo conteúdo pode ser de entretenimento, informativo, formativo, educativo, cultural, político, histórico e socialmente engajado. Por elas o designer gráfico pode explorar e experimentar seus conhecimentos com a produção gráfica, planejamento editorial, diagramação, paginação, encadernação, acabamento e impressão. Da mesma forma pode desenvolver investigações sobre o aproveitamento de papel, estudos de formatos e tecnologias para mídia impressa e digital, além de explorar suas habilidades artísticas aplicadas ao desenho e ilustração. Portanto, da parte artística, técnica, formal à produção de conteúdo, as histórias em quadrinhos são um terreno fértil para a criatividade e múltiplas aptidões do designer gráfico.

No caso específico das histórias em quadrinhos como ferramenta sócio ativista, o designer gráfico poderá explorar suas capacidades tanto na parte de produção imagética quanto na produção de conteúdo textual. Como aponta Juan Acevedo, nos quadrinhos “às vezes, as aventuras são contadas com simples desenhos e às vezes, também, com palavras escritas junto aos desenhos. Isso é a história em quadrinhos” (ACEVEDO, 1990, p. 19). Na mesma direção, Scott McCloud relata que “nos quadrinhos, a história precisará assumir a forma de imagens em sequência, talvez com palavras...” (MCCLOUD, 2008, p. 9). Sendo assim, nas histórias em quadrinhos o designer irá praticar a criação de conteúdo narrativo tanto no âmbito visual quanto no textu-

al, pois elas “são formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita” (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 11).

Na dimensão visual seu exercício criativo será destinado à ilustração dos quadrinhos. Nos quadrinhos as imagens assumem grande relevância. Sobre essa questão, Will Eisner afirma que as histórias em quadrinhos são, “essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para a descrição e narração está em imagens entendidas universalmente” (EISNER, 2005, p. 5).

Na dimensão textual a inventividade do designer gráfico será na criação do plot, roteiro e letramentos dos quadrinhos. No plot o designer deverá demonstrar todo seu poder de síntese, pois, como explica Gian Danton, o plot é uma “sinopse, uma visão resumida da trama, geralmente escrita em um único parágrafo” (DANTON, 2015, p. 101). O autor descreve ainda que “nos grandes projetos de *graphic novels* ou álbuns, é muito comum que a etapa de produção de roteiro passe por todo um processo que inicia com o plot, passa pelo plot decupado e termina com o roteiro (DANTON, 2015, p. 10).

No que concerne ao letramento dos quadrinhos o designer gráfico encontra uma grande área para contribuir a partir de suas competências, pois trabalhará diretamente com o estudo de fontes que, por sua vez, serão aplicadas, por exemplo, nos balões de fala. Nesse sentido, Nobu Chinen cita que o balão “trata-se de um dos recursos mais interessantes para dar ‘voz’ a um meio que não é sonoro (...). O balão permite inserir falas e pensamentos dos personagens nas histórias” (CHINEN, 2011, p. 16). As fontes selecionadas pelo designer gráfico, além de dar voz, também favorecerá a legibilidade e a leiturabilidade, bem como fortalecerá os sentidos e percepções das falas dos personagens expressas nos balões. Nesse quesito, Lobão, Danton e Santana afirmam que é através dos

balões que atribuímos som aos personagens de uma história em quadrinhos. E diferentes formas de apresentar o texto que representa a fala de um personagem pode passar para o leitor a percepção que o fará sentir esta fala como se ela fosse um grito, um sussurro, uma voz eletrônica ou, até mesmo, um som tenebroso (LOBÃO; DANTON; SANTANA, 2020, p. 151).

Já no campo social e ativista a narrativa das histórias em quadrinhos estará inserida em temáticas culturais, educativas, inclusivas, contestativas, contradiscursivas e de engajamento social. Tal prerrogativa será afeita por meio do pensamento crítico e do discurso reflexivo que, em essência, será destinado à luta de algum grupo social excluído, invisibilizado, marginalizado, desprestigiado ou discriminado.

São algumas dessas variedades narrativas que serão apresentadas nas histórias em quadrinhos a seguir.

2. Criando narrativas visuais para HQs sócio ativistas: relato de vivências didáticas

Todas as histórias em quadrinhos apresentadas neste estudo foram criadas e produzidas no ambiente de ensino e aprendizagem da disciplina História em Quadrinhos de Autor do curso de Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

A metodologia de ensino foi pensada de modo que inicialmente os estudantes participassem de aulas expositivas feitas pelo docente e dialogadas com eles, cujos temas de estudos estavam relacionados à compreensão da linguagem das histórias em quadrinhos, a criação de plots e roteiros, estudos de personagens, layouts e diagramação, colunagem, enquadramentos, ângulos, estudo de esboços e letramento de balões e outros aspectos da narrativa visual.

Em seguida foram abordados os conceitos de design social e design ativista exemplificando sua aplicação prática em quadrinhos publica-

dos e veiculados no mercado editorial. Após essa exposição os estudantes escolheram o tipo de causa social que gostariam de abordar em uma história em quadrinhos e, após a escolha, pesquisavam sobre o tema definido. É nessa etapa que selecionavam o tipo de método ou a mescla deles. Nesse ponto de compreensão do tema, estruturação do conteúdo e o argumento narrativo que os estudantes decidiam se iriam adotar a pesquisa documental, bibliográfica, entrevista em profundidade, história oral ou outras.

Após essa etapa de pesquisa necessária para iniciar a criação das histórias em quadrinhos todos os estudantes elaboraram os seus plots, roteiros e personagens. Ao concluir essa etapa deu-se início aos estudos de paginação e organização dos cadernos por meio de esboço, *sketches* e *thumbnails* das páginas das histórias em quadrinhos. Por fim, passaram para a última etapa destinada ao letramento, refinamento e arte-finalização das ilustrações dos quadrinhos. Toda a aplicação da metodologia de ensino durou três meses e os resultados serão apresentados na sequência.

2.1 História em Quadrinhos I: A Fuga

Essa história em quadrinhos foi criada pela estudante Jeysebel Patrocínio Aguiar e foi baseada nos refugiados oriundos da África Subsaariana, onde pessoas para fugir dos conflitos ocorridos nos países de origem colocam suas vidas em risco na esperança de conseguir chegar em algum país promissor e reergueras suas vidas nele.

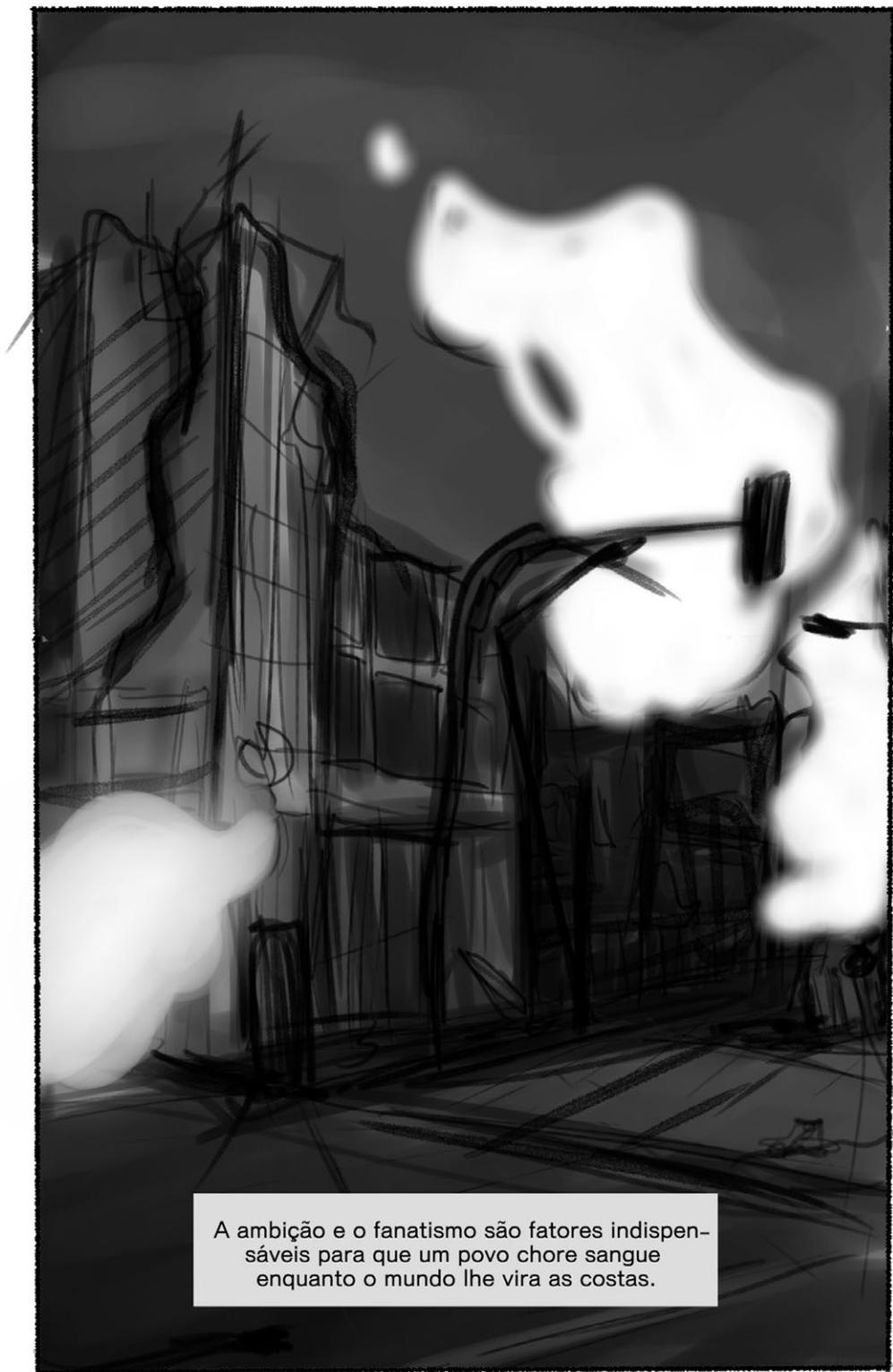
A história em quadrinhos recebeu o título de “A Fuga” e relata brevemente como é o trajeto dos refugiados que decidem escapar dos conflitos de seu país em busca de uma vida melhor. A estudante relata que os personagens principais de sua história pertencem a uma família mulçumana a qual foi inspirada em sua família.

A história é dividida em três atos. As páginas pretas são a divisão dos atos e significam fechar os olhos e abri-los para as novas realidades enfrentados na fuga. Os atos são: O início da dor, O caminho e o fim do início.

De maneira sucinta, porém intensa, o quadrinho revela a luta e sofrimento que os refugiados enfrentam em sua jornada. As tristezas são demonstradas por meio das perdas dos parentes e amigos ao longo da viagem. A história revela ainda que mesmo os que conseguem vencer todas os desafios pelo caminho, ainda assim, ao chegar em um novo país, sofrem o preconceito de serem taxados de “terroristas”.

Figura 1: Sequência Narrativa da História em Quadrinhos: “A Fuga”





A ambição e o fanatismo são fatores indispensáveis para que um povo chore sangue enquanto o mundo lhe vira as costas.

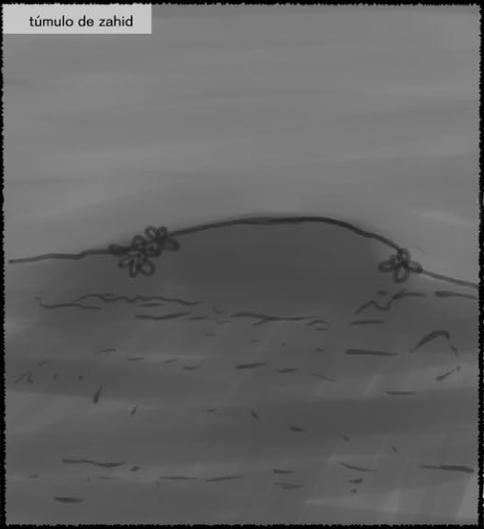
ATO 1 - O INICIO DA DOR



Não aguento mais acordar e ver a destruição que as bombas deixam com o seu rastro de dor e perda.



uma parte de mim se vai com você meu querido e amado bhai -Inna lillahi wa ilayhi rajjun.



túmulo de zahid



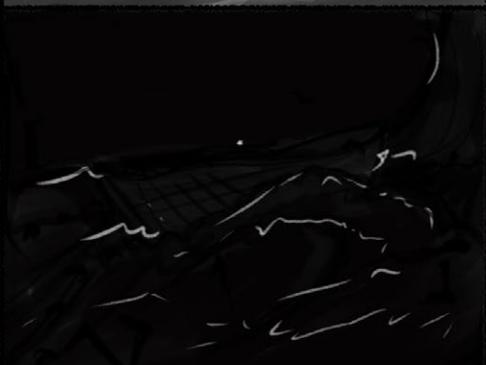
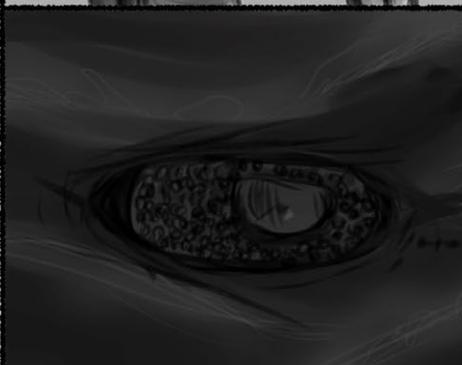
chegou a hora.

sim... não podemos mais perder ninguém.

ATO 2 - O CAMINHO



às vezes parece que não
saímos do lugar. O som
da bomba sumindo é a
única coisa que torna
isso real.

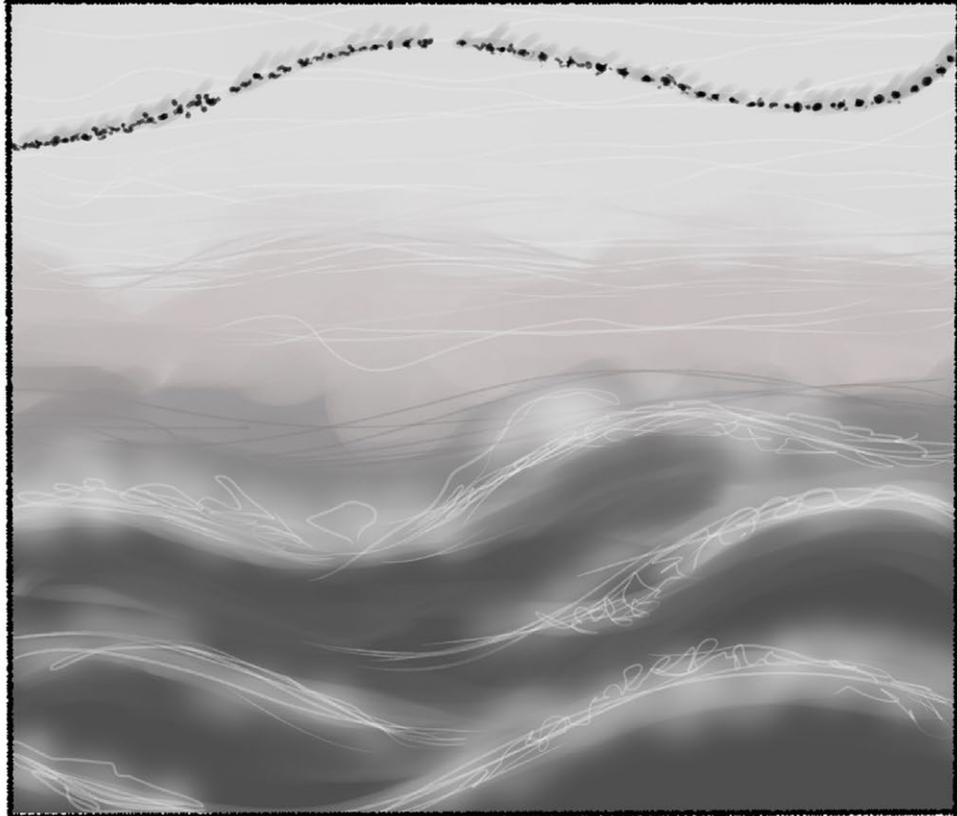
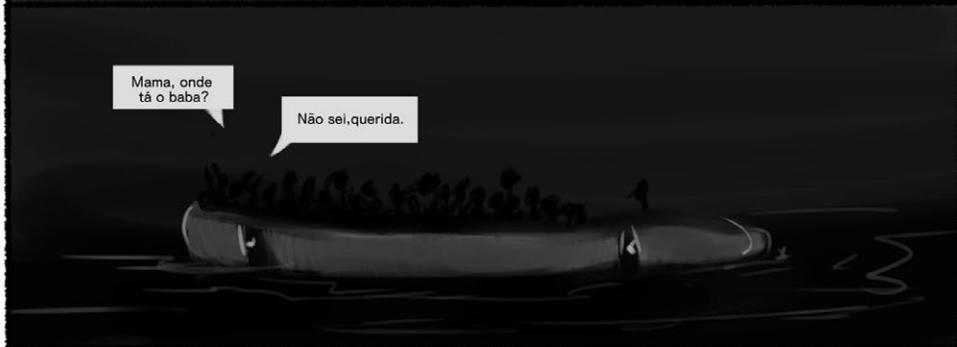


Mama!Baba! Pelo menos escapamos da agonia das bombas.

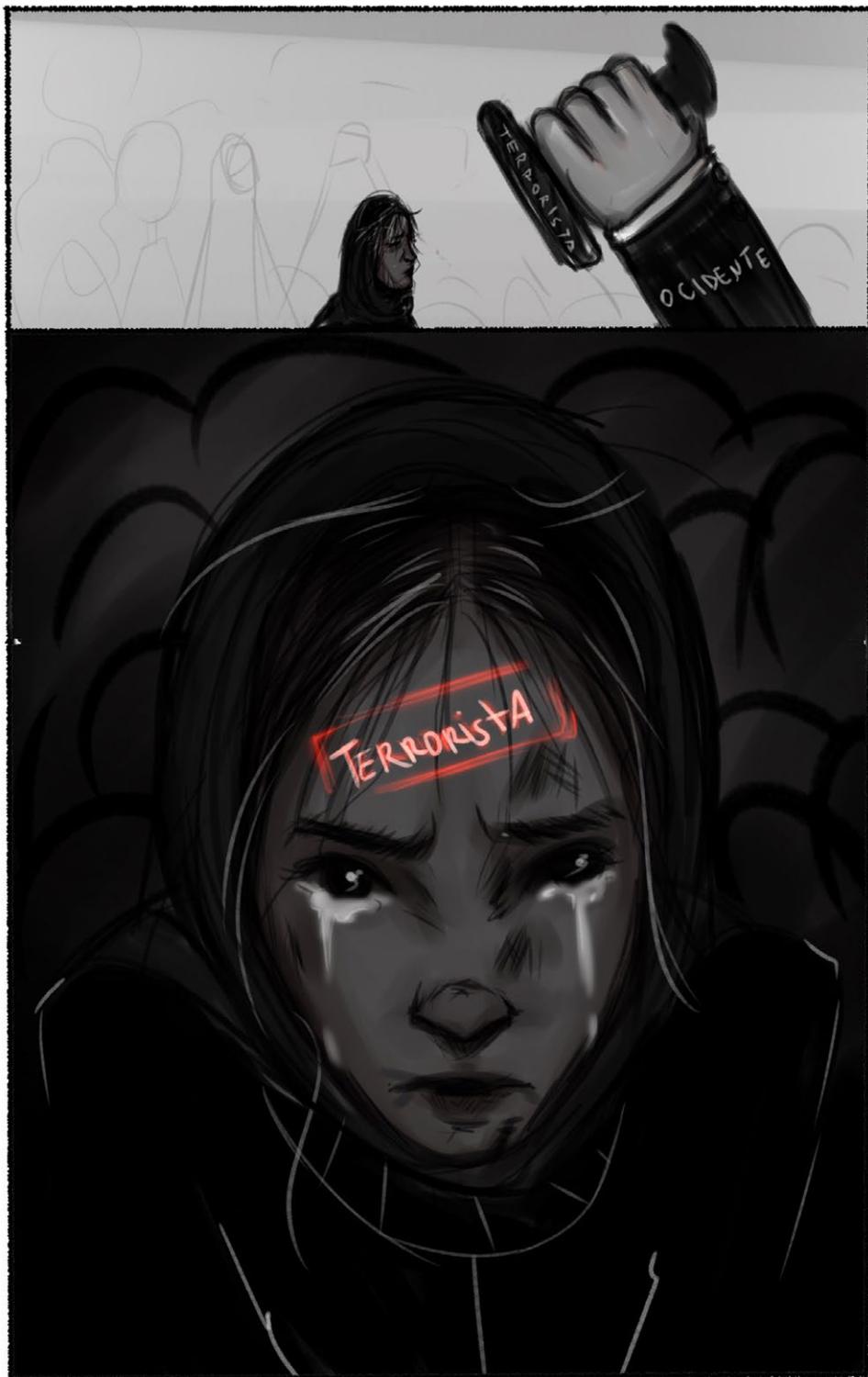


Mama, onde tá o baba?

Não sei, querida.



ATO 3 - O FIM DO INÍCIO



Fonte: Acervo do autor. Elaborado pela estudante Jeysebel Patrocínio Aguiar

2.2 História em quadrinhos 2: Duas Marias

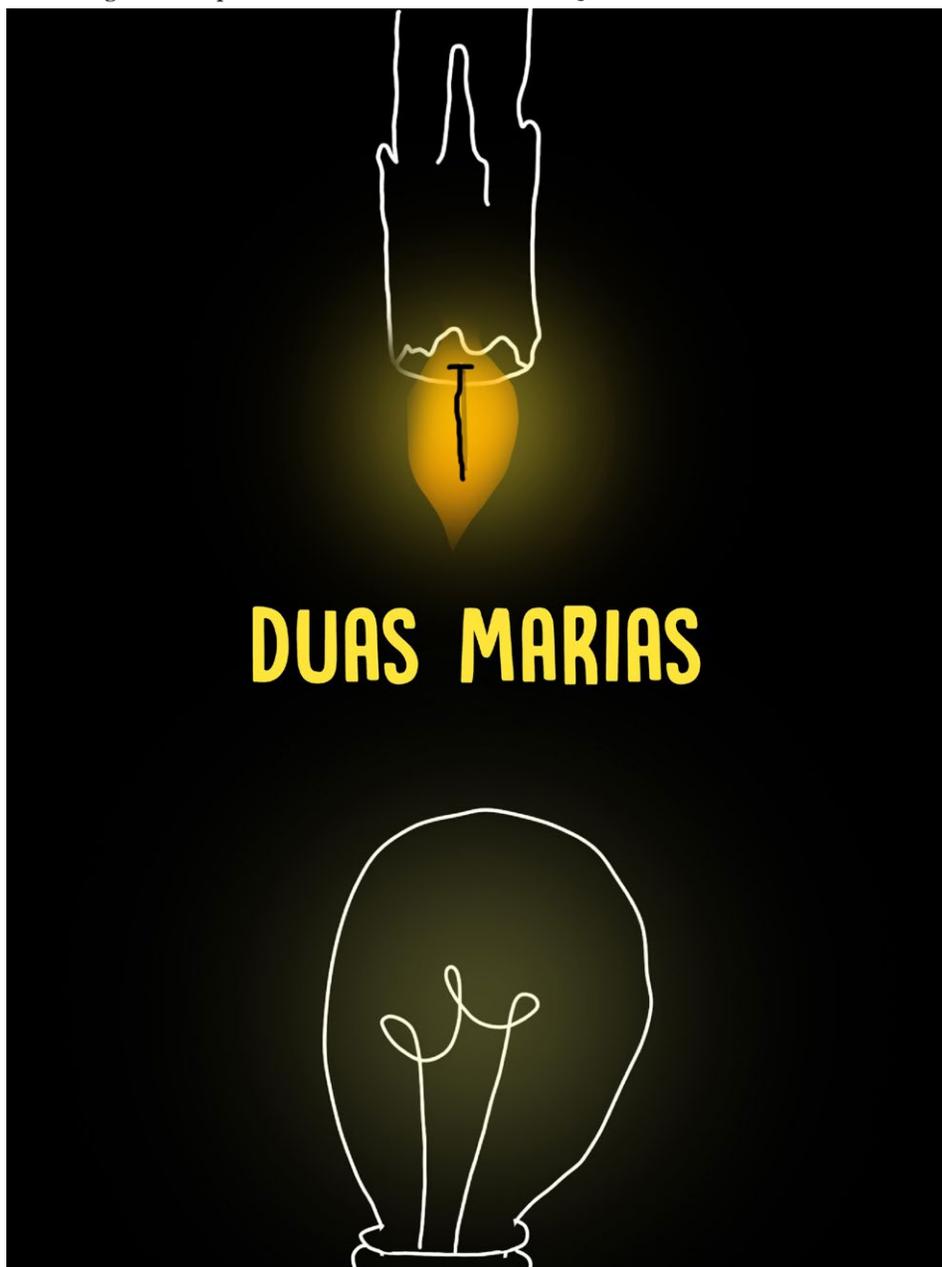
A segunda narrativa foi produzida pelas estudantes Ana Dayanne Da Silva Farias e Izabela Alves Ribeiro. É uma história em quadrinhos autobiográfica que, de acordo com Mazur e Danner (2014), dá origem a quadrinistas independentes e alternativos, cujas histórias giravam em torno de suas próprias vidas e do seu cotidiano. “Duas Marias” foi o título dado a essa história em quadrinhos que trata sobre o apagão do Estado do Amapá em 2020.

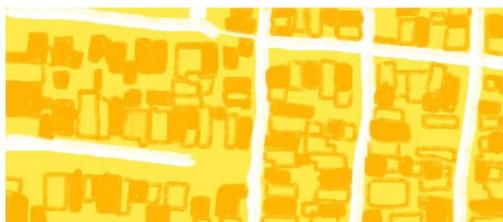
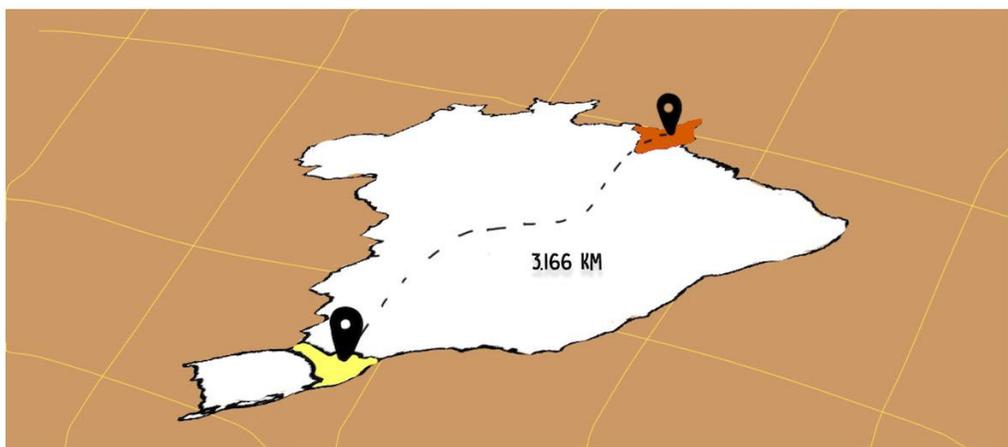
Nesta história em quadrinhos, as estudantes retratam o dia a dia na vida de duas Marias, sendo que, a que reside no Amapá, é mãe de uma das estudantes. Na história, uma das Marias tem 35 anos e vive em Santa Catarina, cidade onde nasceu. Do outro lado, mais precisamente 3.000 quilômetros ao Norte, a segunda Maria, também tem 35 anos e vive na cidade de Macapá, onde nasceu. As Marias têm vidas muito parecidas, com exceção da ausência de luz que apareceu no caminho de uma delas. Conta a história em quadrinhos que, na sexta-feira do dia 6 de novembro de 2020, último dia útil da semana, enquanto a Maria de Santa Catarina vivia a rotina de mais um dia, a Maria do Macapá havia três dias que estava sem energia elétrica. Sem sinal de celular, com dificuldade para encontrar água potável, seus alimentos se perdiam na geladeira, e suas noites não tinham descanso – apenas calor, preocupação e impotência. Essa era a sua situação e a de seus familiares, amigos, conhecidos e demais amapaenses, após o apagão ocorrido no domingo. A cidade de Macapá vivia um cenário apocalíptico e, em meio à pandemia, a população se aglomerava em filas gigantes para conseguir água e gelo, as prateleiras dos supermercados estavam sendo esvaziadas, não havia gasolina nos postos e a criminalidade aumentava. No fim do dia, enquanto a Maria de Santa Catarina se deitava em sua cama para descansar, a outra Maria, a do Macapá, participava

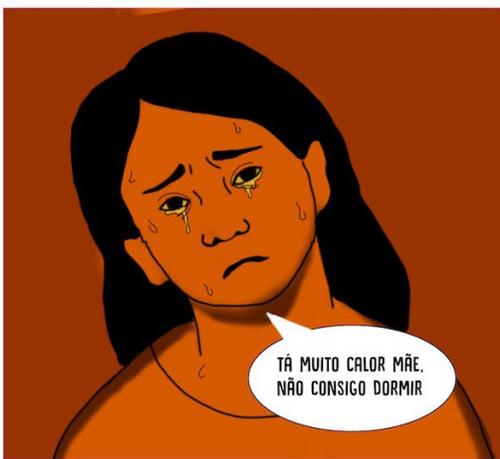
de um protesto na rua de sua casa, pedindo aos seus governantes por direitos humanos básicos e o mínimo de dignidade.

Na sequência (Figura 2), são apresentadas cenas da história em quadrinhos “Duas Marias”.

Figura 2: Sequência Narrativa da História em Quadrinhos: “Duas Marias”







12:00



12:00



O ÚLTIMO PEDAÇO DE FRANGO
ESTRAGOU ONTEM...



... E A ÁGUA AINDA NÃO VOLTOU, NÃO DÁ
PRA PREPARAR NADA.



MEU DEUS, POR FAVOR QUE ISSO
NORMALIZE LOGO....

NÃO ACREITO QUE ESQUECI
MINHA GARRAFINHA EM CASA



15:00



TEM COISA PIOR QUE BEBER ÁGUA EM COPO DA
FIRMA? SABE-SE LÁ SE LAVAM DIREITO

15:00



EU NÃO SEI COMO ESTARIA SENDO SEM ELES...

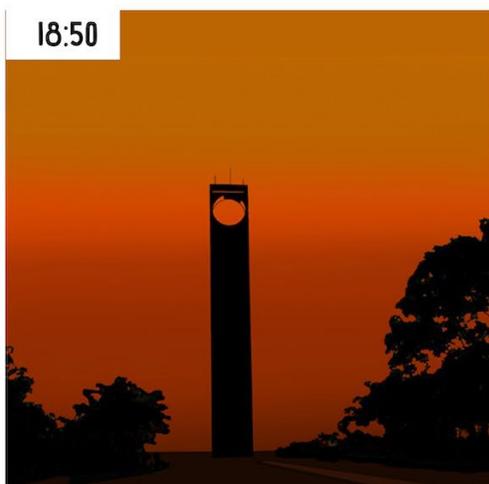
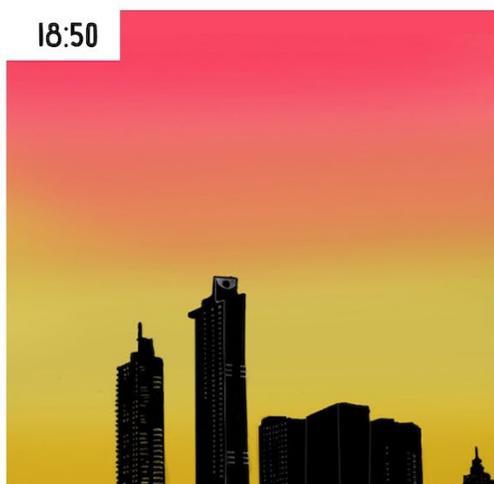


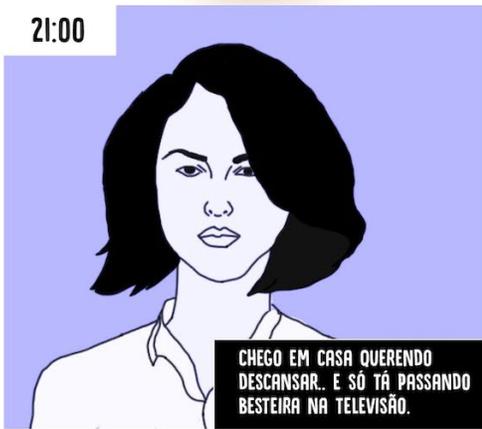
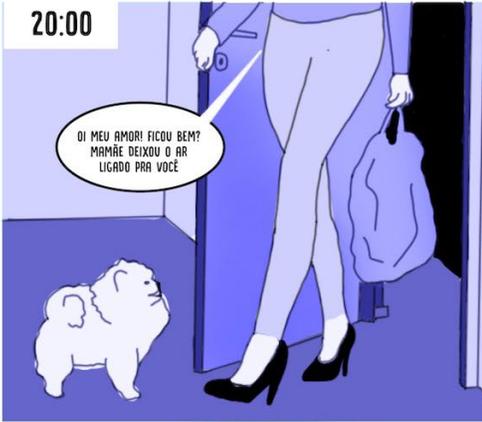
17:30



17:00







Fonte: Acervo do autor. Elaborado pelas estudantes Ana Dayanne Da Silva Farias e Izabela Alves Ribeiro

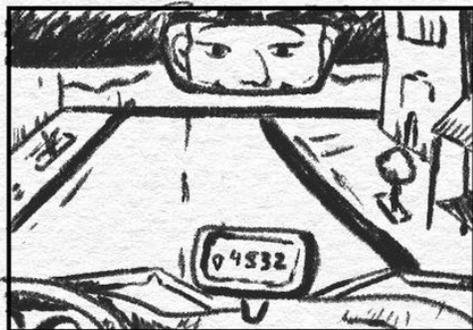
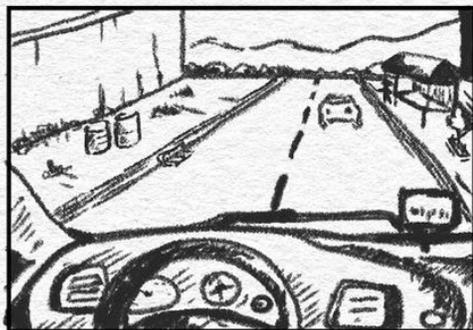
2.3 História em quadrinhos 3: Transações

A história em quadrinhos “Transações”, foi idealizada pelos estudantes João Victor Martins Barcellos e Ana Júlia Carvalho Alves. Nela é relatado o envolvimento de duas amigas, cuja amizade dura longos anos de suas vidas. Ambas possuem dois filhos da mesma idade. Uma amiga é a motorista do ônibus e a segunda é a passageira que sempre pega o mesmo ônibus todos os dias pela manhã juntamente com seu filho.

A narrativa mostra gradativamente como as duas se gostam e se cumprimentam com alegria e leveza todas as manhãs. Em determinado momento da história a amiga passageira começa a pegar o ônibus sem o filho e a amiga motorista percebe sua tristeza, mas prefere não comentar. Durante esse intervalo, fora do ambiente de trabalho e no convívio familiar, é apresentado o dilema da amiga motorista que também tem um filho, porém, o mesmo revela a ela que é transsexual e se entende como mulher e não como homem. A mãe de imediato não aceita e começa a vivenciar dias de profunda tristeza.

Alguns anos depois, com a mesma rotina, no mesmo local e ônibus de sempre, a velha amiga entra no ônibus e deixa cair a foto atual do filho que sempre a acompanhava nas viagens. A amiga motorista pega a fotografia no chão e vê uma mulher ao lado da velha amiga. Neste momento a velha amiga pergunta à amiga motorista se ela se lembra dela. A amiga diz que sim e que ela cresceu e está linda. Ao perceber a felicidade da amiga, o respeito e amor dedicado à filha, que atualmente também é uma mulher trans, se sente feliz por sua filha trans e uma lágrima cai dos seus olhos juntamente com um sorriso libertador.

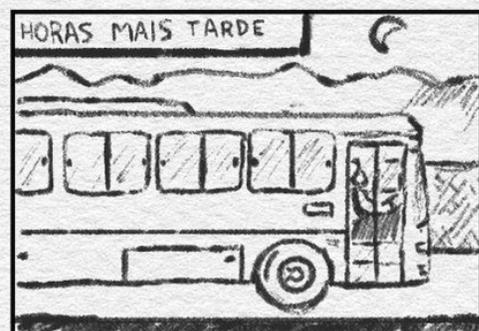
Figura 3: Sequência Narrativa da História em Quadrinhos: “Transações”



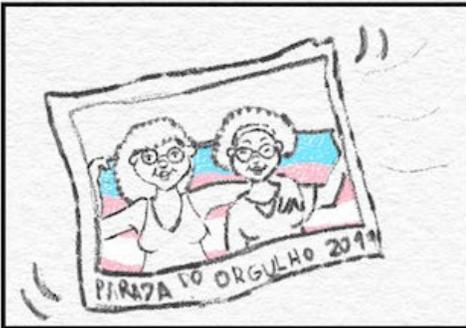












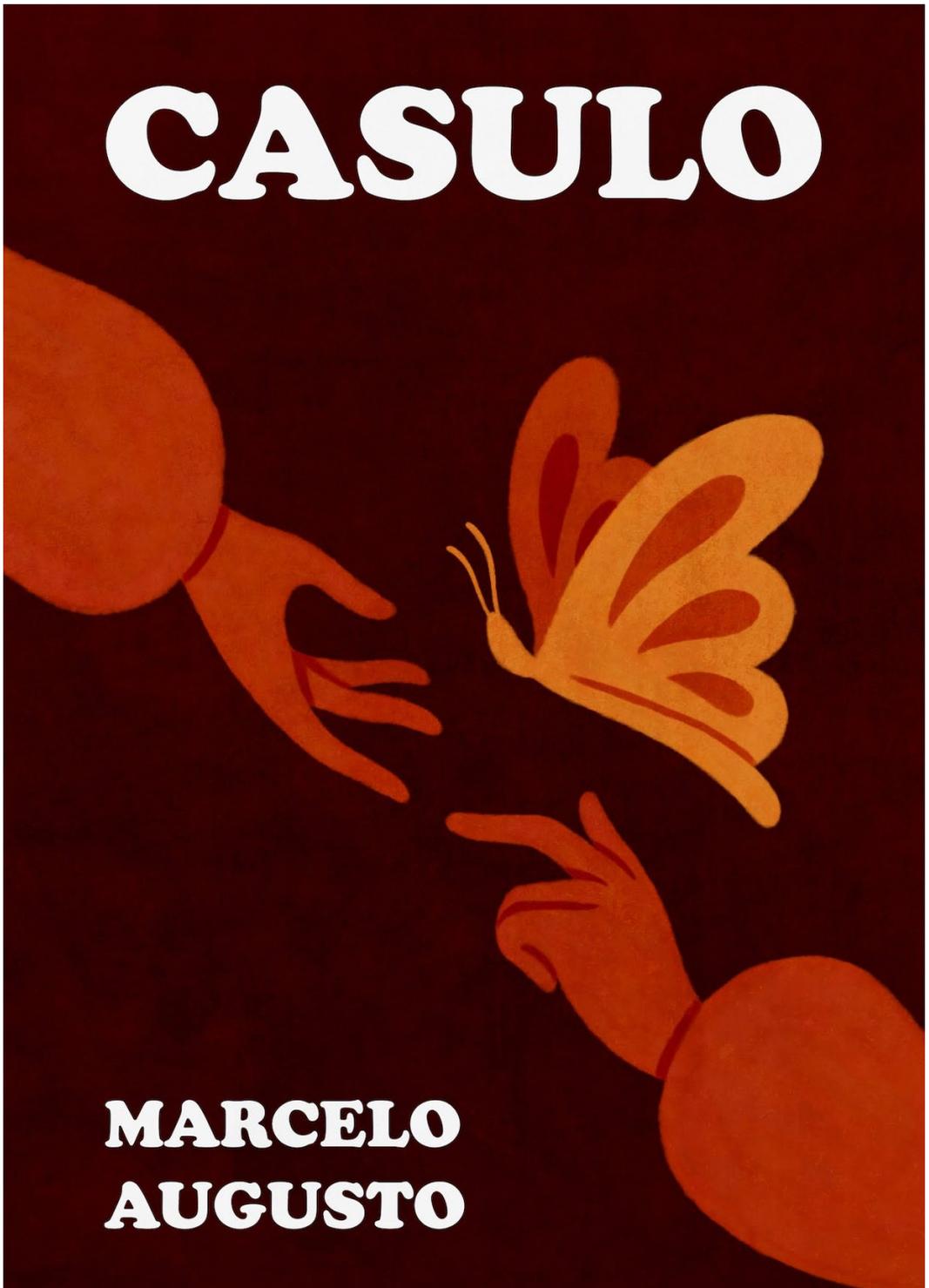
Fonte: Acervo do autor. Elaborado pelos estudantes João Victor Martins Barcellos e Ana Júlia Carvalho Alves

2.4 História em quadrinhos 4: Casulo

“Casulo” é a terceira história em quadrinhos e foi criada e produzida pelo estudante Marcelo Augusto Pereira. De maneira poética e valendo-se de um universo de fantasia, sua temática trata do preconceito, amor e transformação. A história é centrada na união de duas meninas de diretrizes opostas, Ucla (Água) e Twan (Terra), em um mundo onde a terra e a água se separaram. As diretrizes entendem a união como algo catastrófico, visto que para os seres da água, ao se misturarem com seres da terra, se tornariam sujos e impuros, enquanto os seres da terra se desmanchariam em pedaços. Em sua narrativa essa história em quadrinhos reflete sobre como a sociedade contemporânea ainda resiste às diferentes formas de amar e como os seres humanos ainda não compreendem o real significado do amor que, quando verdadeiro, independente de credo, gênero, cor e classe social, só produz transformações e bons frutos.

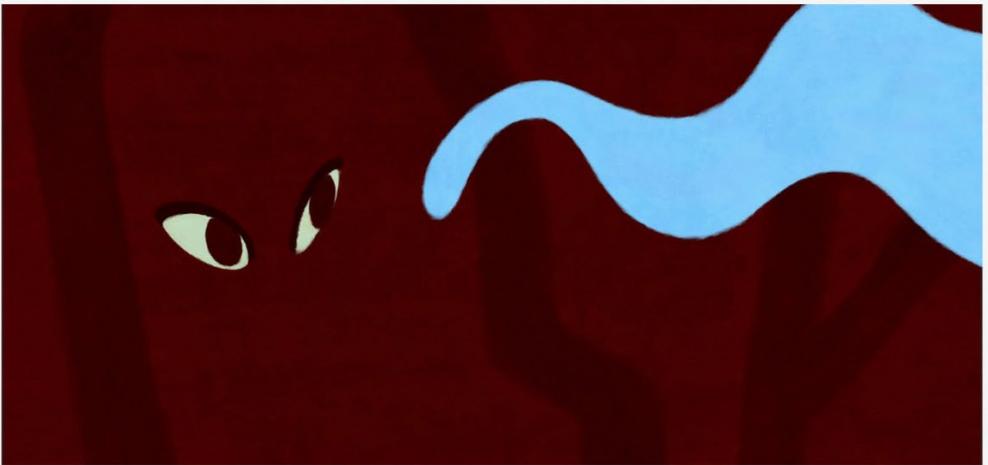
Na sequência (Figura 4), são apresentadas cenas da história em quadrinhos “Casulo”.

Figura 4: Sequência Narrativa da História em Quadrinhos: “Casulo”

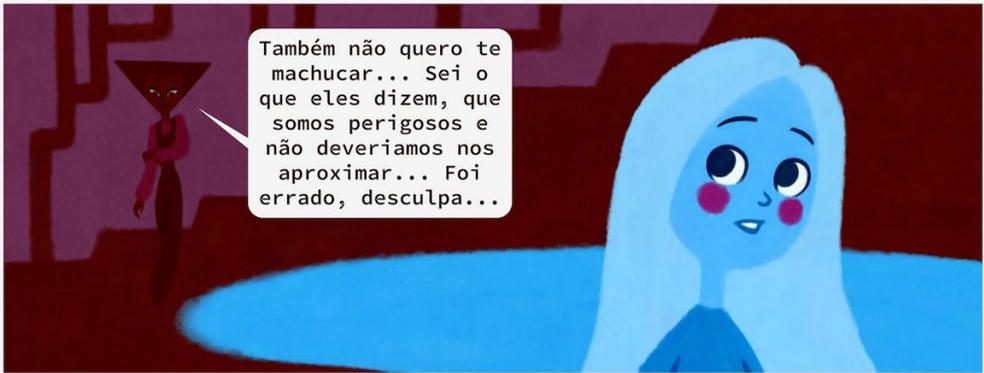


Há muito tempo, as diretrizes da terra e da água se separaram. Acreditava-se que a aproximação entre as duas era muito perigosa e o fruto dessa união só poderia resultar em destruição. Deste então, o mundo se tornou vazio, triste e sem vida, à espera de um dia em que tudo isso iria mudar.











Mas você não tem medo do que possa acontecer?



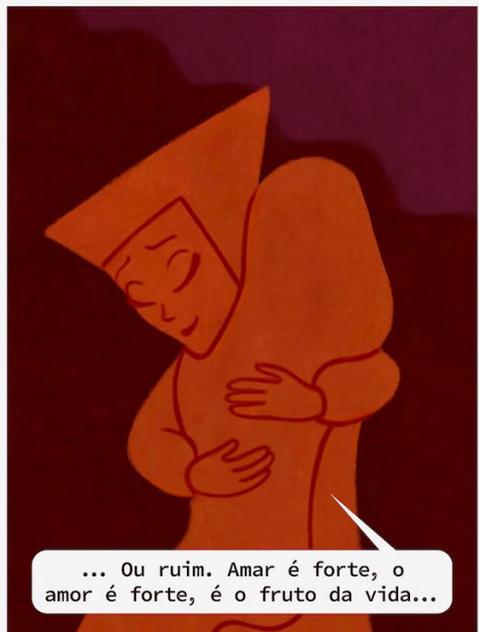
Acho que a gente sempre tem um pouco.



Mas mudar nem sempre é algo ruim. Se nos mantermos eternamente presos dentro de nossos próprios casulos, nunca saberemos o que a vida pode nos proporcionar.



E eu acredito que nada que vem do amor pode ser destrutível...



... Ou ruim. Amar é forte, o amor é forte, é o fruto da vida...

...Tudo que vem do amor, é bom.



FIM

Fonte: Acervo do autor. Elaborado pelo estudante Marcelo Augusto Pereira

Considerações finais

Os cursos de design gráfico estão se abrindo para áreas transversais de conhecimento. A área das humanidades ganha cada vez mais força nos seus currículos. Atualmente os estudos sobre inclusão social, direitos humanos, papel cidadão das profissões, respeito às diferenças, representatividades, a importância do conhecimento e valorização da cultura popular, as complexidades humanas, as emergências ecológicas, o interesse pelas lutas sociais entre outros, estão em debate no campo profissional e acadêmico.

A partir dessa compreensão foi relatado por este estudo como o designer gráfico pode exercer seu papel social e ativista por meio das histórias em quadrinhos. Nos cursos de design gráfico existe uma grande parcela de estudantes com habilidades artísticas para o desenho e ilustração e, da mesma forma, são apreciadores e fãs das histórias em quadrinhos. Por essa razão, a união entre designer gráfico e história em quadrinhos é perfeitamente válida. O designer gráfico pode contribuir para a linguagem dos quadrinhos, pois trata-se de um profissional que domina o desenho, estética, composição, layout, diagramação, estuda os formatos e especificidades do papel, encadernação e ainda domina todo o processo de impressão e de tecnologias digitais. Tais conhecimentos aplicados às histórias em quadrinhos contribui para o seu desenvolvimento, avança e novas pesquisas na área.

A atividade criativa proposta na disciplina História em Quadrinhos de Autor foi de grande crescimento humano para os estudantes. Ao aplicar o lado social e ativista do design gráfico na criação de histórias em quadrinhos, foi possível despertar neles a importância de se usar suas habilidades para discussões sociais e não apenas aplicá-las no campo da fruição estética.

Com a disciplina e as atividades proposta para a criação da história em quadrinhos social e ativista, os estudantes passaram a perceber que podem também ser produtores de conteúdo para públicos específicos e ainda produzir conteúdo que proporciona conhecimento e mudança de atitude. Além de trabalharem a parte de comunicação visual dos quadrinhos, também desenvolveram a habilidade para criar textos, conceitos e argumentos para a criação de narrativas.

Após os resultados obtidos, foi constatado que se torna cada vez mais emergente trabalhar nas graduações o pensamento crítico e o espírito humanizado dos estudantes. Pela indústria o design gráfico não atinge todas as camadas da sociedade. Muitas são excluídas e invisibilizadas ou pouco são ajudadas pelo design tradicional. Nesse sentido, iniciativas que tragam ao design gráfico uma abordagem que evidencie a vida das comunidades minoritárias, que demonstre a importância de reconhecê-las, respeitá-las e que provoque o espírito inquieto e solidário na sociedade, sempre será bem-vindo.

Referências

ACEVEDO, Juan. *Como fazer histórias em quadrinhos*. São Paulo: Global, 1990.

ALBUQUERQUE, Elisabete Maria de. *Design gráfico em tempos de ativismo*. Dissertação de Mestrado em Design, Tecnologia e Cultura. Recife, 2018.

CHINEN, Nobu. *Linguagem HQ: conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2011.

DANTON, Gian. *Como escrever quadrinhos*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2015.

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

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial. Princípios e práticas do lendário cartunista*. 4. ed. São Paulo: 2010.

LOBÃO, Alexandre; DANTON, Gian; SANTANA, Leonardo. *A bíblia do roteiro de quadrinhos. Criação de histórias em quadrinhos do básico ao inovador*. Brasília: Trampolim, 2020.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. 2. ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

MCCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos. Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e Graphic novels*. São Paulo: M. Books, 2008.

MIYASHIRO, Rafael Tadashi. Com design, além do design: os dois lados de um design gráfico com preocupações sociais. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). *Papel Social do Design Gráfico: história, conceitos e atuação profissional*. São Paulo: Editora Senac, 2011.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: História moderna de uma arte global*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

NERES, Rafael Dias. Design gráfico como meio de ativismo. In: *Anais do 16º Congresso Nacional de Iniciação Científica*. São Paulo, 2016.

NEVES, Flávia de Barros. Contestação Gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). *Papel Social do Design Gráfico: história, conceitos e atuação profissional*. São Paulo: Editora Senac, 2011.

VILLAS-BOAS, André. *O que é [e o que nunca foi] design gráfico*. 6. ed., ampl. Teresópolis, RJ: 2AB, 2007.