

## HISTÓRIA EM QUADRINHOS E OS ESTUDOS CULTURAIS NO DESIGN GRÁFICO SOCIAL: NARRANDO RESISTÊNCIAS E CAUSAS SOCIAIS

### *COMIC BOOKS AND CULTURAL STUDIES IN SOCIAL GRAPHIC DESIGN: NARRATING RESISTANCE AND SOCIAL COUSES*

Cláudio Aleixo Rocha<sup>1</sup>

Ana Terra Castro Viana<sup>2</sup>

#### **Resumo**

O presente estudo propôs investigar a potencialidade do design social e dos estudos culturais aplicados às histórias em quadrinhos, de maneira a compreender como manifestações culturais regionais, locais e populares podem ser representadas em uma HQ. Assim, o estudo parte da conceituação sobre o que são os estudos culturais e como esta área do conhecimento pode dialogar com o design. Posteriormente, colocou-se em foco o design gráfico e seu aspecto social, abordando por meio de teóricos o que ele é, como se dá sua atuação e como se difere do design mercadológico. Como resultado final, foi criada uma HQ cuja temática sociocultural aborda os retirantes nordestinos brasileiros. A HQ “Minha Jornada”, retrata a história de um retirante nordestino na década de 1960, que pela seca teve que se mudar para a nova capital do país ainda em construção. Dessa forma tal história ilustra como o designer gráfico pode evidenciar seu valor social ao representar e revelar comportamentos sociais e valores da cultura regional.

**Palavras-chave:** design social; história em quadrinhos; estudos culturais; retirantes

#### **Abstract**

The present study proposed to investigate the potential of social design and cultural studies applied to comic books, in order to understand how regional, local and popular cultural manifestations can be represented in a comic book. Thus, the study starts from the conceptualization of what cultural studies are and how this area of knowledge can dialogue with design. Subsequently, graphic design and its social aspect were focused on, addressing through theorists what it is, how it operates and how it differs from marketing design. As a final result, a comic book was created whose sociocultural theme addresses Brazilian northeastern migrants. The comic “My Journey” portrays the story of a northeastern migrant in the 1960s, who due to the drought had to move to the country's new capital, still under construction. In this way, this story illustrates how graphic designers can highlight their social value by representing and revealing social behaviors and values of regional culture.

**Keywords:** social design; comic; cultural studies; retreatants

---

<sup>1</sup> Professor Doutor, UFG – FAV – Curso de Design Gráfico, Goiânia, GO, Brasil. claudioaleixo@ufg.br; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8436-4861>.

<sup>2</sup> Graduanda, Pesquisado Bolsista CNPq, UFG – FAV – Curso de Design Gráfico, Goiânia, GO, Brasil. terra.terra@discente.ufg.br.

## 1. Os Estudos Culturais

Em meados de 1950 surgiram os estudos culturais, uma esfera interdisciplinar de investigação da cultura e sociedade (HALL et al., 1980). Segundo Escosteguy (2008), os estudos culturais preocupam-se com as formas de produção e formação da cultura popular e da mídia de massa, os quais expressam os rumos da cultura e sociedade contemporânea. A autora entende a cultura como criadora e difusora de significados da sociedade.

Para Raymond Williams (2003), um de seus principais teóricos, a cultura deve ser analisada a partir das produções materiais que emergem da sociedade a partir de seu contexto passado e presente. Para ele, a formação (sociedade) é o que proporciona fundamentos e substratos para que a produção (arte) emergja em um primeiro momento.

[...] não se pode entender um projeto artístico ou intelectual sem entender também a sua formação. O diferencial dos estudos de cultura é precisamente que se tratam de ambos, em vez de se especializar em um ou em outro. Os estudos de cultura não lidam com uma formação da qual um determinado projeto é um exemplo ilustrativo, nem com um projeto que poderia ser relacionado a uma formação entendida como seu contexto ou pano de fundo. O projeto e a formação nesse sentido são maneiras diferentes de materialização - maneiras diferentes, então de descrição - do que é de fato uma descrição comum de energia e de direção. Esta foi, penso, a invenção teórica crucial: a recusa em dar prioridade ou para o projeto ou para a formação, ou, usando termos mais antigos, a arte ou a sociedade. (WILLIAMS, apud CEVASCO, 2003, p.63-64)

Assim, ao se deparar com a arte, seja em forma de produções cinematográficas, literatura, HQs, etc, o fazemos com a ciência de que esta só pode ser analisada conjuntamente ao contexto em que está inserida, ou seja, a sociedade a qual pertence. Os estudos culturais, no entanto, vão além ao afirmar que a produção pode também refletir, criticar, e por fim, criar a sociedade. Para a cultura, a produção e formação são fontes dos significados e valores que a definem. Assim esta se configura não como mero reflexo social, ou ainda como uma esfera autônoma idealizada, desconexa dos paradoxos da realidade; a cultura é sim, entendida como algo que permeia toda produção e reprodução da vida humana (MARIANO, 2016).

Diante deste entendimento, Raymond Williams (2003) apresenta o Materialismo Cultural, que se trata de “uma teoria das especificidades da produção cultural e literária material, dentro do materialismo histórico” (WILLIAMS, 1979, p. 12). Estas especificidades podem ser observadas a partir das subjetividades humanas, as quais são fruto das condições históricas em que o sujeito está inserido. “É ali, no cotidiano, que os modos de vida ganham sentido e são sentidos subjetivamente a partir das condições materiais que estão dadas” (Ibidem, 2016, p. 338), assim os estudos culturais percebem no ordinário a subjetividade que é construída a partir das experiências de vida e do dia-a-dia, culminando em ser cultura. Acerca disso Johnson (1999) alega que:

Para mim, os Estudos Culturais dizem respeito às formas históricas da consciência ou da subjetividade, ou às formas subjetivas pelas quais nós vivemos ou, ainda, em uma síntese bastante perigosa, talvez uma redução, os Estudos Culturais dizem respeito ao lado subjetivo das relações sociais. (JOHNSON,1999, p.25).

Dentro dessa relação de influências, enfrentamentos e metamorfoses culturais a hegemonia não é estática, mas está sempre se adaptando. É preciso, portanto, se analisar criticamente a cultura tendo em vista a sua produção (obra) e formação (sociedade), a partir

de uma consciência histórico-social, a fim de se identificar os aspectos que precisam ser transformados com fins de maior igualdade, justiça etc. Cevasco (2003), aponta que toda a produção de Raymond Williams se voltou a compreender maneiras de perceber a cultura e suas sementes de vida e morte. Assim, identificados os problemas enraizados no âmago de uma sociedade, estes possam ser confrontados e sobrepujados.

Com isso, Raymond Williams entendia o papel de intervenção política da cultura, a qual se dá por meio de suas bases materiais e históricas (CEVASCO, 2003). A cultura é, portanto, um espaço de luta e transformação e profissionais de diversas áreas, coparticipantes da interdisciplinaridade, podem aplicar tais compreensões em seus projetos e cosmovisões. O design gráfico, em específico, desponta aqui como objeto de estudo da pesquisa, atenta a sua potencialidade comunicacional bem como sua aplicação social. Partindo dos pressupostos de análise cultural para se interpretar a sociedade, serão traçadas maneiras de o design tornar inteligível certas estruturas sociais, materializar a cultura, e produzir e reproduzir sua formação.

## 2. Design Social

Em o Design Social, também chamado de Design Socialmente Responsável, em suma se trata da área de conhecimento que emprega as habilidades técnicas, metodológicas e estética do design de maneira intencional em favor da sociedade.

O design para a sociedade, consiste em desenvolver produtos que atendam às necessidades reais específicas de cidadãos menos favorecidos, social, cultural e economicamente; assim como, algumas populações como pessoas de baixa-renda ou com necessidades especiais devido à idade, saúde, ou inaptidão. O design social implica atuar em áreas onde não há atuação do designer, e nem interesse da indústria com soluções que resultem em melhoria da qualidade de vida, renda e inclusão social. Conduzir para uma produção solidária e uma responsabilidade moral do design. (PAZMINO, 2007, p.3).

É importante ressaltar que certos pressupostos apresentados dizem respeito à grande área do design social, e por conseguinte podem igualmente ser aplicados à ramificação do design gráfico; já outros se restringem apenas à dimensão gráfica. Para Frascara (2000), o design gráfico se trata de uma disciplina dedicada à produção de comunicação visual que objetiva afetar o conhecimento, as atitudes e os comportamentos das pessoas. Segundo o autor,

Existem muitos exemplos de comunicação visual eficazes no terreno da publicidade de produtos de consumo, mas agora é necessário orientar essa experiência para a redução de problemas sociais e para o provimento de serviços necessários para as pessoas. (Ibidem, 2000, p.125).

André Villas-Boas (2001), aponta que, de forma sintética, o design gráfico é caracterizado por ser uma área de conhecimento responsável pelo ordenamento de elementos textuais e não textuais em superfície física ou digital com objetivos comunicacionais e possibilidade de reprodução em massa. O produto dessa combinação pode ser infinitamente variado, e das mãos de um designer gráfico podem ser criados ícones, logotipos, cartazes, produções audiovisuais, ilustrações, fotografias, embalagens, entre tantos outros artigos que fazem do design gráfico uma poderosa ferramenta de questionamento e mobilização social, a qual pode trabalhar com a difusão de ideologias, e mensagens de crítica e denúncia que

objetivam mudanças positivas no âmbito social, econômico e político (NEVES, 2011). Frascara instrui o designer a se atentar a distintas formas de responsabilidade, sendo estas:

[...] A). responsabilidade profissional: a responsabilidade do designer para com o cliente e o público em criar uma mensagem que seja detectável, discernível, atrativa e convincente; B). responsabilidade ética: criar mensagens que apoiem os valores humanos básicos; C). responsabilidade social: a produção de mensagens que deem uma contribuição positiva para a sociedade ou, pelo menos, que não importem uma contribuição negativa, e D). responsabilidade cultural: a criação de objetos visuais que contribuam para o desenvolvimento cultural além dos objetivos operacionais do projeto. (FRASCARA, 2000, p.15)

Entende-se assim que cultura também é articulada por designers, e fazê-lo de maneira consciente que leve em consideração uma análise de suas bases materiais e históricas (como propõe Raymond Williams no materialismo cultural) é uma responsabilidade do indivíduo como cidadão.

Para representar e criar a sociedade o designer deve compreender a cultura em que está inserido em macro e micro instâncias, isto é, a cultura de uma cidade por exemplo, e a de nichos da mesma. Frascara (2000) alega que o designer raramente trabalha dentro e para a sua própria cultura, pois existem diversas diferenças culturais em um mesmo contexto geográfico, que fazem pessoas terem diferenças consideráveis entre si. Por exemplo, a cultura dos designers é diferente da cultura de trabalhadores do campo, de administradores de empresa, que se diferem de adolescentes, e de professores universitários de química. Estas diferenças, como diz o autor, são consideráveis e merecem ser entendidas e estudadas como subculturas. Para essa análise, o profissional de design deve se cingir de recursos antropológicos, e para esta pesquisa os Estudos Culturais, apresentados na seção anterior, é o campo que fundamenta a abordagem.

Os Estudos Culturais têm seus olhos voltados para as manifestações culturais cotidianas, que são fruto das subjetividades, ou seja, vivências, hábitos, produções intrínsecas e individuais que são formadas nos indivíduos da sociedade, e acabam por os agrupar em culturas.

Contra a ideia de um sujeito que já nasce “pronto”, esses autores falam em subjetividades que são moldadas, formadas, construídas. Nesse sentido, podemos dizer que as subjetividades, produzidas e estimuladas pela reflexividade social levam à produção de um design com preocupações sociais [...] esses designs engajados, por serem frutos de produções de subjetividades, trazem à tona questões tão diversas quanto distintas, como gênero, identidade e espaço público. (MIYASHIRO, 2011, p. 73).

Assim, um design socialmente engajado por natureza reflete e representa a cultura que está inserido. Isto se faz especialmente importante ao se refletir sobre o papel identitário das culturas, que em um mundo globalizado lutam para sobreviver diante da massificação e internacionalização cultural. Portanto, o reconhecimento das particularidades culturais e sua representação visual às conferem forma, força e voz.

[...] projetos e pesquisas relacionadas ao design gráfico que lidam com o repertório visual e expressões de cultura local também tem um importante aspecto do papel social do designer gráfico, uma vez que, dentre as atividades do designer, também está a elaboração de identidades através da manifestação visual de elementos da cultura local. (YAMAMOTO, 2014, p.17)

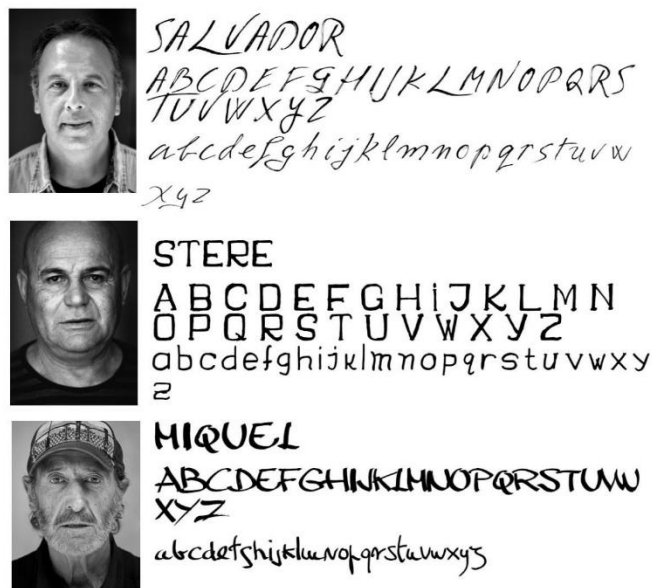
Este é o design social, o design que enxerga o ser humano, “que se insere no dia a dia, nas necessidades das pessoas, no que as dignifica enquanto ser humano ou no que as permite exercer sua cidadania com mais plenitude.” (MIYASHIRO, 2011, p. 65).

Diante do exposto até aqui, foram selecionados alguns exemplos da aplicação social do design gráfico. Cada um deles corresponde a diferentes áreas do design, e abordam as mais diversas questões humanitárias, isto para que se possa ter uma noção de quão amplas são as possibilidades da atuação do design cidadão.

### 2.1. *Homeless Font* (Tipografia)

É uma iniciativa da fundação Arrels, que transforma a caligrafia de moradores de rua de Barcelona, em fontes tipográficas. Estas fontes podem ser encontradas no site oficial do projeto juntamente com a fotografia e as histórias de seus autores. Seu propósito é serem utilizadas em projetos de design e propaganda, e os fundos arrecadados pelas vendas das fontes são destinados a ajudar as 1.400 pessoas acolhidas pela fundação.

Figura 1: *Homeless font*. Salvador, Stere e Miquel.



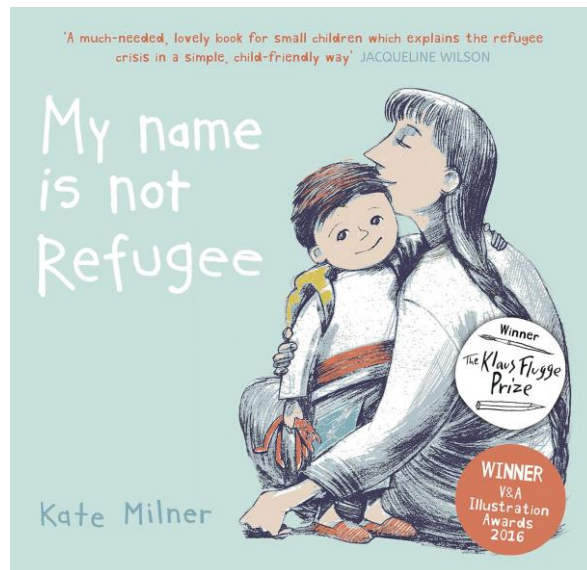
Fonte: Fonte: <https://www.homelessfonts.org/>

### 2.2. *My Name Is Not Refugee* (Design Editorial e Ilustração)

“*My name is not refugee*” (Meu nome não é refugiado), é um livro infantil escrito e ilustrado por Kate Milner. O livro conta a história de um menino que está prestes a fazer uma jornada com sua mãe, pois eles não podem mais morar em seu país. Durante o livro sua mãe o explica como vai ser difícil, mas também emocionante, e o conduz a imaginar as circunstâncias que eles terão de enfrentar: como se despedir de amigos e parentes queridos, ou ter que andar por longos caminhos; e em cada etapa a mãe convida o filho (e o leitor) a imaginar as decisões que ele tomaria. O livro foi vencedor do V&A Award e de Klaus Flugge Prize na categoria de ilustração, e retrata de maneira singela e comovente a situação de milhares de refugiados pelo mundo.

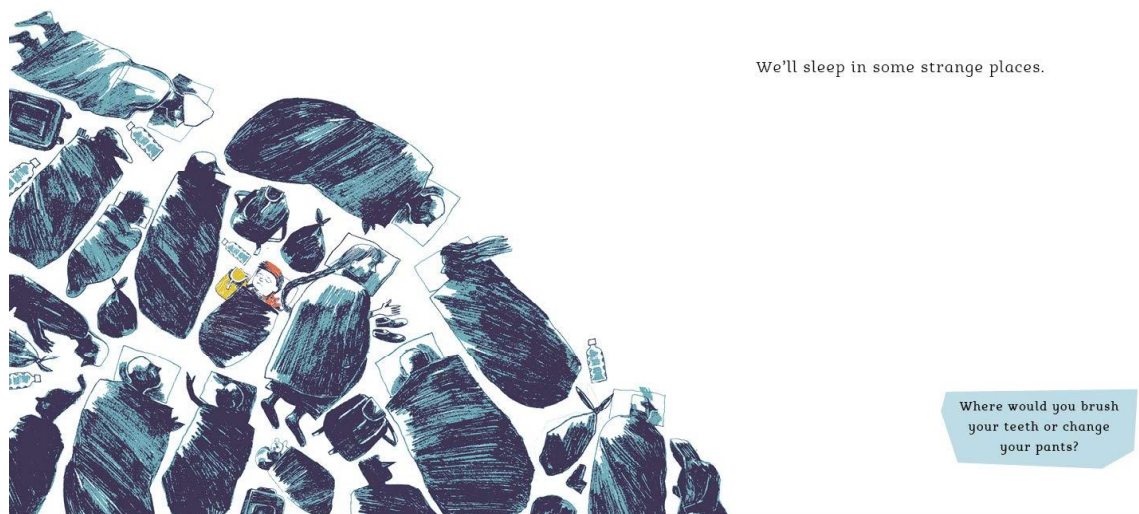


Figura 2: My name is not refugee. Livro, 2017.



Fonte: <https://www.barringtonstoke.co.uk/>

Figura 3: “Nós vamos dormir em alguns lugares estranhos. Onde você escovaria seus dentes e trocaria de roupas?”.

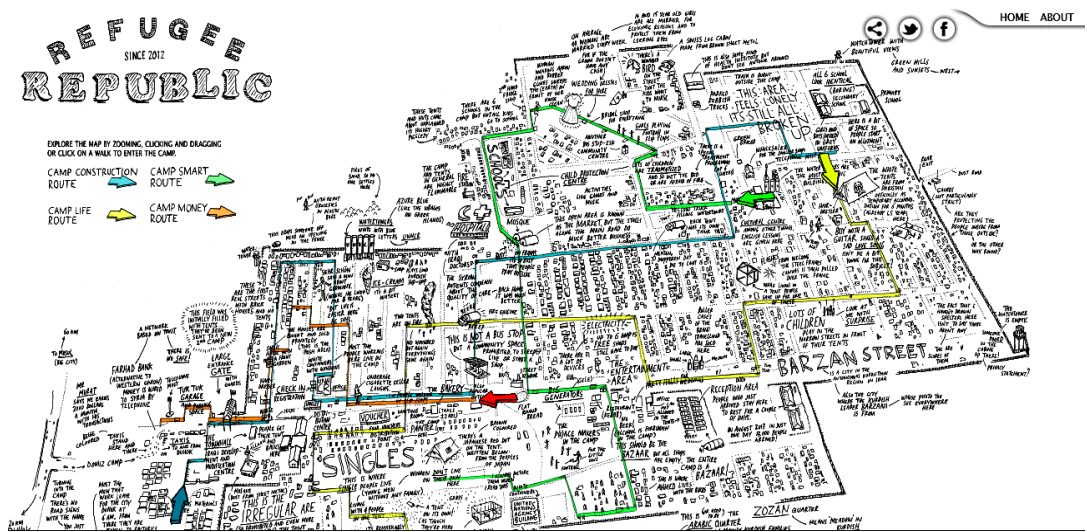


Fonte: <https://www.barringtonstoke.co.uk/>

### 2.3 Refugee Republic (Web Design e Ilustração)

“República dos Refugiados” é um documentário em forma de site que agrega diferentes mídias a fim de contar sobre a vida cotidiana do campo de refugiados sírios Domiz, situado no norte do Iraque. O site apresenta um mapa ilustrado do local e permite que o usuário navegue pelo campo andando pelas ruas ilustradas de Domiz, assistindo vídeos exclusivos e entrevistas com moradores. Além disso, a trilha sonora do site é composta por gravações do lugar, o que faz a experiência sensorial completa.

Figura 4: Imagem do mapa do site República dos Refugiados.



Fonte: <https://refugeerepublic.submarinechannel.com/>.





Estes são apenas alguns exemplos de como designers gráficos podem inserir suas capacidades a fim de trazer melhorias significativas à vida das pessoas. O design social valoriza a dignidade humana, e traz à sociedade vislumbres de um mundo melhor. Dentre as possibilidades de se trabalhar com o design gráfico social, esta pesquisa tem como foco de estudo específico as histórias em quadrinhos, para contar através de ilustrações e arte sequencial, narrativas atentas ao mundo, e que valorizam culturas por vezes inferiorizadas. Assim, buscou-se aprofundar no entendimento de como essas histórias são feitas, como são contadas, e encontrar relevantes autores e autoras de HQs no cenário atual.

Para tanto, foi feita uma catalogação de HQs, buscando por diferentes temáticas sociais representadas nesse meio. Deu-se preferência a produções nacionais voltadas às subjetividades do povo brasileiro, suas histórias e dilemas contemporâneos. Assim, foi criada uma tabela com 26 HQs sociais, destrinchando informações como o nome da HQ, roteiristas e ilustradores, temática social abordada, palavras-chave, gênero, nacionalidade e ano de publicação e possíveis premiações. Um pequeno trecho desta tabela pode ser visto na figura abaixo (Figura 5).

A busca se deu pela identificação de narrativas contra hegemônicas em diferentes áreas, seja social, cultural, religiosa, comportamental, política e outras. E obteve grande variedade de quadrinistas que valorizam e lutam por causas sociais como o feminismo, o combate ao machismo, a homofobia, ao racismo e todas as possíveis formas de preconceito, violência social e desrespeito à diversidade.

Essa sistematização permitiu a melhor compreensão das temáticas e narrativa de HQs sociais, o que elas representam e a compreensão de suas mensagens. Tendo tamanho arcabouço em mãos, passou-se a considerar qual temática social seria aplicada à criação da HQ final. Quais questionamentos críticos esta revelaria, e quais culturas representaria?

Figura 5: Trecho da tabela de catalogação de HQs com temáticas sociais.

Número	Capa	Título	Ilustrador e Roteirista	Tema	Gênero	Palavras-chave	Nacionalidade e ano de publicação	Prêmios	Link de acesso
1		Jeremias - Pele	Ilustrador: Jefferson Costa; Roteirista: Rafael Calça (Graphic Maurício de Souza Produções)	Consciência Negra	Drama	Preconceito racial, autodescoberta, vida escolar, amizades	Brasil, 2018	Prêmio Jabuti 2019	<a href="#">Link</a>
2		Jeremias - Alma	Ilustrador: Jefferson Costa; Roteirista: Rafael Calça (Graphic Maurício de Souza Produções)	Consciência Negra	Drama	Ancestralidade negra, contação de histórias, infância, família, amizades, superação	Brasil, 2020	-	<a href="#">Link</a>
3		Tina - Respeito	Ilustradora e roteirista: Fefê Torquato (Graphic Maurício de Souza Produções)	Direitos femininos	Drama	Assédio, machismo, ambiente de trabalho, primeiro emprego, juventude	Brasil, 2019	Finalista do Prêmio Jabuti 2020	<a href="#">Link</a>
4		Bendita Cura	Ilustrador e roteirista: Mário Cézar	LGBTQIA+ fobia	Drama	"Cura gay", LGBTQIA+ fobia, infância e adolescência, autodescoberta, sexualidade, preconceitos, opressão	Brasil, 2018	Troféu HQ Mix de Melhor Web Quadrinhos e finalista do Prêmio Jabuti de Histórias em Quadrinhos	<a href="#">Link</a>

Fonte: Elaborado pelos Autores.

### 3. Temática Social: Retirantes Nordestinos

Assim, a temática de refugiados climáticos, foi escolhida por uma questão de interesse do(a) autor(a), bem como sua relevância tanto mundial quanto nacionalmente. Neste caso, buscou-se segmentar os estudos para os refugiados do nordeste brasileiro, conhecidos como retirantes.

Para conceituar, refugiados climáticos são aquelas pessoas que, por motivos ambientais como terremotos, incêndios florestais, secas, inundações, furacões, deslizamentos e etc, tem que deixar seus lares para preservação de suas vidas (Brito, 2016; Claro, 2018; Ferreira, 2020). Tais migrações podem se dar internamente ou internacionalmente, podendo ser temporárias ou permanentes, colocando suas vítimas em situação de vulnerabilidade social, econômica e política (ibidem, 2020). A questão mundial de refugiados climáticos é algo que cresce a cada ano, e não possui previsão de melhoras (ACNUR, 2020). Como aponta o relatório anual do GRID (*The Global Report in Internal Displacement*) do ano de 2021, já foram contabilizadas 5.9 milhões de pessoas internamente deslocadas em 84 países por decorrência de desastres naturais<sup>3</sup>. No Brasil, o número de refugiados ambientais chega a 449.000 de pessoas.

Um dos grandes motivos da migração no Brasil é a seca, que por séculos tem afligido a região do nordeste do país (OJIMA, 2014). Essa questão não é atual, tampouco é ultrapassada, pois existem registros da seca na época da colonização portuguesa e esta segue como um problema constante até os dias de hoje (FERREIRA, et al. 2020).

<sup>3</sup> O relatório de 2021 encontra-se disponível em <<https://www.internal-displacement.org/global-report/grid2022/>>. Acesso em 1 de fevereiro de 2024.



No ano de 1958, a grande seca que assolou o Nordeste expulsando milhares de famílias corroborou para o imenso contingente migratório rumo à Brasília (SILVA, 2019). “Cerca de 60 mil trabalhadores, em 1959, já estavam no Distrito Federal. Esse número seria intensificado pelo fluxo de migrantes nordestinos ainda um ano antes de sua inauguração” (ibidem, 2019). Assim, a capital brasileira foi construída pelas mãos dos candangos, como são chamados os migrantes que foram para Brasília. No entanto, com o estabelecimento da cidade, estes foram sendo cada vez mais marginalizados e empurrados para as cidades satélite, pois o progresso e modernidade da capital não foram primordialmente projetados para eles (ibid, 2019).

Apesar destas tristes controvérsias de desigualdade, é certo que os migrantes do nordeste e as gerações nascidas a partir deles compõem a “alma populacional” de Brasília (SILVA, 2019), bem como suas vivências de modo geral fazem parte da formação histórico-cultural brasileira. Nas artes, literatura, música, e outros materiais documentais, a representação dos retirantes tem relevante presença, como nos clássicos como “Vidas secas” de Graciliano Ramos, “O quinze” de Rachel Queiroz, “Vida e morte severina” de João Cabral de Melo Neto, e o hino do sertão “Asa branca” de Luiz Gonzaga. Tais obras e representações fazem parte da cultura e do imaginário brasileiro.

Para abordar tal temática na construção da HQ à luz dos estudos culturais (que prima pela percepção do indivíduo) tomou-se por base os relatos do avô do(a) pesquisador(a), que foi um retirante em sua infância. Esta se configura como uma “escrivência”, como descrito por Soares e Machado (2017)

Escrever significa, nesse sentido, contar histórias absolutamente particulares, mas que remetem a outras experiências coletivizadas, uma vez que se compreende existir um comum constituinte entre autor/a e protagonista, quer seja por características compartilhadas através de marcadores sociais, quer seja pela experiência vivenciada, ainda que de posições distintas. (SOARES, L. V. e MACHADO, P.S. 2017, n.p.)

#### **4. A História em Quadrinhos, “Minha Jornada”**

Para aplicar o entendimento dos estudos culturais, bem como fazer uso das potencialidades do design gráfico social, foi criada uma história em quadrinhos sobre retirantes nordestinos brasileiros, a qual se baseia em relatos verídicos do avô do(a) pesquisador(a), Geraldo José, que veio do Rio Grande do Norte para Brasília com oito anos de idade. Esta história foi pensada como uma forma de retratar a vida e cultura dos retirantes que compõem nosso país, mas especialmente aqueles que foram para Goiânia e Brasília, cidades construídas pelas mãos de muitos nordestinos, o que interessa os estudos culturais por se tratar de uma macro cultura. Ela também se caracteriza como uma biografia, pois de todas as vivências possíveis de serem retratadas, optou-se por contar a história do avô da(o) pesquisador(a), dando ênfase no que, como diria Johnson (1999, p.25), é a síntese dos estudos culturais, “o lado subjetivo das relações sociais”. Esta é uma forma de narrar resistências de vida, valorizar a cultura nordestina, e perceber nas lembranças da vida comum do avô do(a) pesquisador(a), que podem ser semelhantes a tantos outros relatos, o extraordinário.

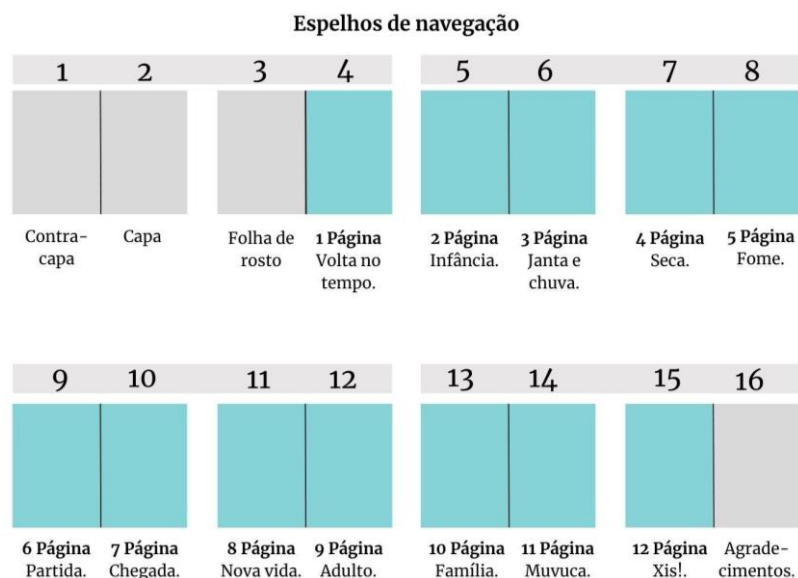
Na narrativa da HQ, ao tocar o pandeiro, um senhor de idade é transportado em memórias para sua infância em sua terra natal no Nordeste. Suas recordações passeiam por cenas da infância, com sua família, em brincadeiras, e no trabalho no campo. No meio da narrativa, ao tocar a música “Asa Branca” de Luiz Gonzaga, esta se entremeia como trilha

sonora a partir dali, e narra a chegada da seca no sertão. Com o fim de tudo o que conheciam, e a vinda da fome, a família tem que deixar sua fazenda para trás, e o menino ainda muito novo se vê em uma jornada ao centro do país onde a nova capital cheia de oportunidades estava sendo construída. A cada página uma estrofe da música continua sendo cantada, enquanto a nova vida do menino na cidade é mostrada até se transformar em um adulto. No último verso da canção, a cena volta para o presente, onde o senhor toca a última nota para sua neta que o assiste. Um outro neto chega e puxa o avô pela mão o chamando para uma fotografia em família. Nesse momento todos os filhos e netos se juntam e com o avô no meio, e fazem uma contagem regressiva para a foto, que carrega muito mais histórias do que os sorrisos podem revelar.

## 5. Metodologia de Criação da HQ

O primeiro passo para a construção da história, foi a escrita do Plot apresentado no parágrafo anterior, e posteriormente com uma entrevista entre o(a) autor(a) e seu avô, foi possível fazer o detalhamento da história para o Roteiro. Com este em mãos, a etapa seguinte foi a criação dos esboços da história. Para compreender a dinâmica impressa deste volume, foi utilizado o método de criação editorial, Espelho de Navegação (Figura 6), organizando assim o conteúdo textual (a história em si), e conteúdo pré e pós textuais (capa, folha de rosto, agradecimentos, sinopse na contracapa, entre outros). Assim, com a estrutura do projeto pronta, foi possível partir para a concretização das ilustrações. Estas foram concebidas a partir das pesquisas estéticas explanadas adiante.

Figura 6: Espelhos de navegação.



Fonte: Elaborado pelos Autores.

A fim de trazer elementos da cultura nordestina, foi usada como referência estética as ilustrações de Cordéis, obras de literatura tradicional impressas em folhetos com a capa feita pela técnica de xilogravura. Como observado na Figura 7, as formas angulosas e geométricas encontradas especialmente na tipografia foram incorporadas no estilo de traço da HQ. Houve também a representação de elementos chave das narrativas nordestinas, como o sol,

vegetação, vestimentas, similar às referências fotográficas e ilustradas, e o alto contraste entre preto e branco encontrado nos cordéis embasou a escolha estética para o quadrinho.

**Figura 7: Painel de referência da cultura nordestina.**



Fonte: Elaborado pelos Autores.

Assim, foi feita a HQ. Esta possui 12 páginas ilustradas, e foi diagramada para ser impressa em tamanho A5. A HQ conta apenas com sua versão digital em PDF. No entanto, a impressão completa da obra já foi projetada. Esta será feita em método de impressão digital, com tinta preta sobre papel colorido, assim como são feitos os cordéis. Esta decisão se dá tanto pela estética, quanto pelo menor custo de produção. Já o papel utilizado, será o Papel Marrakech 90g, na cor Avelã que possui pequenos grânulos em sua composição. Diferente dos papéis simples e coloridos utilizados nos cordéis, este se caracteriza como um papel mais sofisticado, a fim de valorizar a obra. Abaixo encontra-se o mockup da capa da HQ, em seu arquivo preto e branco (Figura 8), como foi preparado para a impressão.

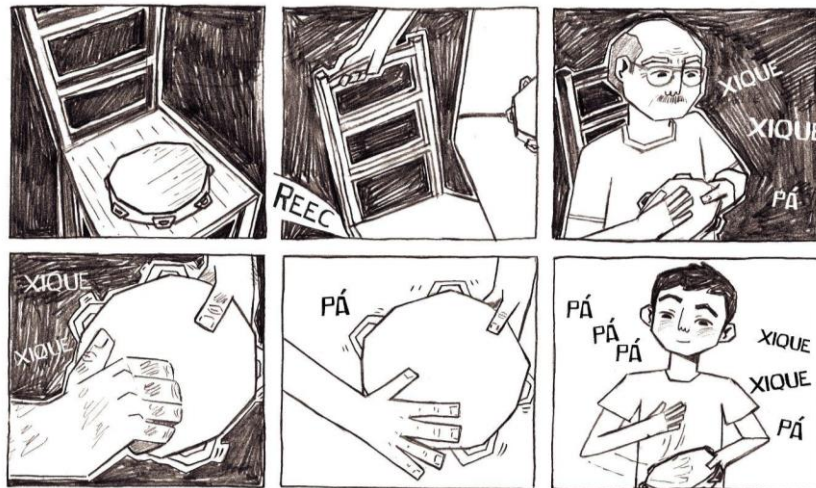
**Figura 8: Capa da HQ “Minha Jornada”.**



Fonte: Elaborado pelos Autores.

As ilustrações foram feitas à mão com grafite, e escaneadas para manter a rusticidade do traço. Nos balões de fala foi incorporada a técnica de recortes de papel para acrescentar dinamismo e complexidade à obra.

Figura 9: Exemplo de ilustrações internas da HQ em estilo xilogravura”.



Fonte: Elaborado pelos Autores.

A linguagem utilizada pelos personagens também foi cuidadosamente pensada para que refletisse o dialeto e sotaque nordestino, mais especificamente do Rio Grande do Norte. Como apontado no plot da história, durante a trama, a música “Asa Branca” de Luiz Gonzaga e Dominguinhos é tocada, a letra da música também foi colocada em sua versão mais cheia de traços da linguagem popular nordestina (Figura 10).

Figura 10: Ilustrações internas da HQ intercaladas com a letra da música Asa Branca.

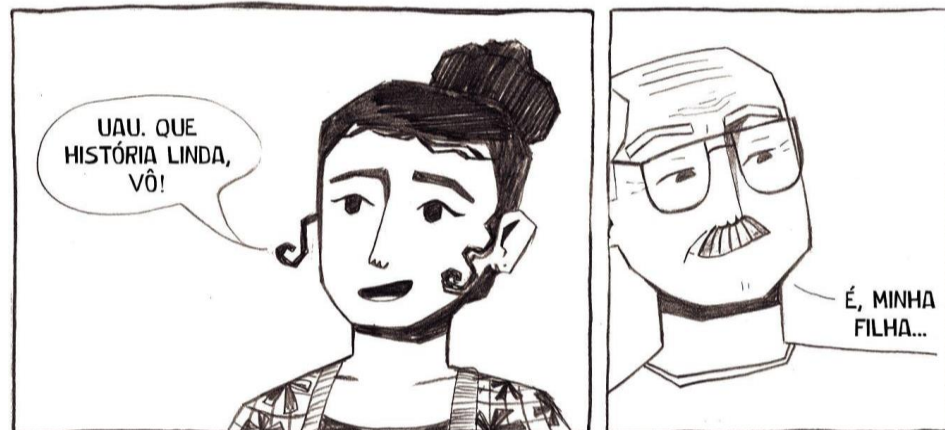


Fonte: Elaborado pelos Autores.



Ao fim da história, há um momento de metalinguagem, onde a neta do personagem principal o assiste cantando a canção, e ela ouvia sua história por meio da música assim como o(a) pesquisador(a) ouviu a história do seu avô para fazer a HQ (Figura 11).

Figura 11: Exemplo de ilustrações internas da HQ em estilo xilogravura”.



Fonte: Elaborado pelos Autores.

A cena final (Figura 12) é uma referência especial à família do(a) pesquisador(a), onde todos os filhos e netos do avô são representados, em um registro familiar ilustrado.

Figura 12: Registro familiar. Última cena da HQ Minha Jornada.



Fonte: Elaborado pelos Autores.



## 6. Considerações Finais

Com base no que foi apresentado, sabe-se que as histórias em quadrinhos possuem uma capacidade singular de representar e valorizar as mais variadas culturas, e pode servir até mesmo como um ato de resistência cultural. HQs semelhantes a estas emergem da ampla área do conhecimento do design social e instigam criadores e leitores a terem uma posição mais consciente frente aos dilemas do mundo. O objetivo aqui foi demonstrar como o designer gráfico pode exercer seu papel social utilizando seu talento e habilidade para criar histórias em quadrinhos que valorizem a cultura regional e local de um país. Aliar o design gráfico com os estudos culturais é um excelente caminho para isso.

Como visto aqui e, como exposto por Raymond Williams, é preciso conhecer nossa cultura vivenciando-a no cotidiano, pois, ao conhecermos a cultura cotidiana, conhecemos nossa sociedade e, por com seguinte, passamos a valorizá-la. Os estudos culturais ensinam que é importante se valorizar a vida simples e as pessoas comuns em sua singeleza e subjetividade. Por esta pesquisa buscou-se dedicar a isso ao divulgar uma cultura regional brasileira, a nordestina, e ao contar a história de vida de uma pessoa simples, um retirante nordestino que, como muitos outros vivenciam tal situação, revela parte do que é o povo brasileiro. E é com esse intuito que esta pesquisa se encerra em palavras, esperando que novos designers, quadrinistas, artistas tomem consciência desta belíssima ferramenta de valorização da cultura popular e de transformação social, que são os quadrinhos em suas mãos.

## Referências

- Calibri, ACNUR. **Deslocamento forçado quebra recorde em 2019**. Genebra, 18 jun 2020. Disponível em: < [http://repositorio.ual.pt/bitstream/11144/2931/1/1.22\\_Brigida\\_Brito\\_Refugiados.pdf](https://www.acnur.org/portugues/2020/06/18/deslocamento-forcado-quebra-recorde-em-2019/#:~:text=No%20final%20de%202019%2C%20um,8%20milh%C3%B5es%20no%20ano%20anterior.> . Acesso em: 22 de fevereiro de 2024.</p><p>Brito, B. <b>Refugiados ambientais ou pessoas ambientalmente deslocadas</b>. Conjuntura Internacional, JANUS, 52-53, 2016. Disponível em: <a href=)
- CEVASCO, Maria Eliza. **As Dez Lições Sobre os Estudos Culturais**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.
- CLARO, C. de A. B. O conceito de Refugiado Ambiental. In: Jubilit, L. L. et al. (Orgs.). **Refugiados Ambientais**. Boa Vista: Editora da UFRR, 2018. p. 69-100.
- ESCOSTEGUY, A. C. (2008). Uma introdução aos Estudos Culturais. **Revista FAMECOS**, 5(9), 87-97. Disponível em : <<https://doi.org/10.15448/1980-3729.1998.9.3014>> . Acesso em: 24 nov. 2021
- FERREIRA, J. G. et al. **Representações dos retirantes das secas do Semiárido Nordeste**. UFPR, 2020.
- FRASCARA, Jorge. **Diseño gráfico para la gente**. Ediciones infinito, 2000.

REFUGEE REPUBLIC. Disponível em: <<https://refugeerepublic.submarinechannel.com/>>.  
Acesso em: 8 Jan. 2022.

HOMELESSFONTS.ORG. HOMELESSFONTS. Disponível em: <<https://www.homelessfonts.org/>>.  
Acesso em: 8 Jan. 2022.

HALL, Stuart. (1980) “Cultural Studies and the Centre: some problematics and problems” in HALL, S., HOB-SON, D., LOWE, A., e WILLIS, P. (1980) Culture, media, **language – Working papers in Cultural Studies 1972-1979**. Routledge e Centre for Contemporary Cultural Studies/University of Birmingham, London e New York.

IDMC. GRID - **The Global Report on Internal Displacement**. Internal Displacement Monitoring Center/Norwegian Refugee Council, 2022. Disponível em: <<https://www.internal-displacement.org/global-report/grid2022/>>. Acesso em: 1 de julho de 2022.

JOHNSON, Richard. **O que é, afinal, estudos culturais?** Belo Horizonte: Autêntica,

MARIANO, André Luis Sena. O materialismo cultural de Raymond Williams: aproximações às pesquisas sobre história do currículo e da profissão docente. **Revista Eletrônica de Educação**, UNIFAL, Alfenas - Minas Gerais, v. 10, n. 2, p. 332-344, 2016. Disponível em: <<http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/1435>> Acesso em: 09 dez. 2021.

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.

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.

OJIMA, R.; Costa, J. V.; Calixta, R. K. Minha vida é andar por esse país...: a emigração recente no semiárido setentrional, políticas sociais e meio ambiente. **REMHU-Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana**, 22(43), 149-167, 2014. doi: 10.1590/1980-85852503880004310

PAZMINO, Ana Veronica. Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável. In: International Symposium on Sustainable Design / **Simpósio Brasileiro de Design Sustentável**. 1., Curitiba, 2007. Anais do I Simpósio Brasileiro de Design Sustentável. Curitiba: UFPR, 2007. p. 1-10.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação e pesquisa: Projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

SILVA, Meire Oliveira da. Desenvolvimentismo, plano-piloto e segregação: uma análise de Brasília, contradições de uma cidade nova, de Joaquim Pedro de Andrade. In: **RUA [online]**. Volume 25, número 1 – p. 165-182 – e-ISSN 2179-9911 – junho/2019. Consultada no Portal Labeurb – Revista do Laboratório de Estudos Urbanos do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade.

SOARES, Lissandra Vieira; MACHADO, Paula Sandrine. "Escrevivências" como ferramenta metodológica na produção de conhecimento em Psicologia Social. Rev. **psicol. polít.**, São Paulo , v. 17, n. 39, p. 203-219, ago. 2017 . Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1519-549X2017000200002&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-549X2017000200002&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 29 ago. 2022.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca fo] design gráfico**. Rio de Janeiro, 2AB Editora, 1997, 2000.

WILLIAMS, Raymond. **Marxismo e literatura**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

WILLIAMS, Raymond. The future of cultural studies. In **The politics of Modernism against the new conformists**, p.151. In CEVASCO, Maria Eliza. *As Dez Lições Sobre os Estudos Culturais*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.

YAMAMOTO, Ricardo Kenji Kunitake. **O papel social do designer gráfico: Realidades e premissas**. Orientador: Dr. Marcos da Costa Braga. p.192. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado) - Curso de Design, FAU, USP, São Paulo, 2014. Disponível em: <[https://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/ricardo\\_yamamoto.pdf](https://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/ricardo_yamamoto.pdf)>. Acesso em: 18 de mar. de 2021.