

História em quadrinhos *Ilha dos Esquecidos*: o retrato do apagão no Amapá em 2020

The comic book *Ilha dos Esquecidos*: the portrait of the blackout in Amapá in 2020

Cláudio Aleixo Rocha¹

Universidade Federal de Goiás

Ana Dayanne da Silva Farias²

Universidade Federal de Goiás

 10.11606/2316-9877.2024.v12.e222667

Resumo

Pesquisa o uso das histórias em quadrinhos dentro do âmbito do design social, evidenciando seu potencial como meio eficaz de comunicação para abordar questões sociais e políticas. O estudo busca compreender como uma história em quadrinhos, no contexto do design social, pode narrar criticamente um evento específico, como o apagão no Amapá. Os objetivos incluem descrever o apagão, discutir o design social e apresentar o processo de criação da história em quadrinhos *Ilha dos Esquecidos*. A justificativa enfatiza as histórias em quadrinhos como meio capaz de transmitir ideias complexas, emocionais e críticas. Destaca-se a relevância das histórias em quadrinhos autorais que abordam questões sociais e a importância do design social na contemporaneidade. O projeto é uma iniciativa para fornecer à comunidade amapaense afetada pelo apagão um espaço para narrar suas histórias e contribuir para uma sociedade mais justa, humanizada e igualitária.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Design social. Design gráfico. Apagão no Amapá.

Abstract

This work researches the use of comic books (comics) within the scope of social design, highlighting their potential as an effective means of communication to address social and political issues. The study seeks to understand how a comic, in the context of social design, can critically narrate a specific event, such as the blackout in Amapá. The objectives include describing the blackout, discussing social design and presenting the

¹ Doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Docente do curso de Design Gráfico da UFG e do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual (UFG). Email: claudioaleixo@ufg.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8436-4861>.

² Graduanda em Design Gráfico pela Universidade Federal de Goiás. Email: anadayannefarias@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-9830-9345>.

process of creating the comic book *Ilha dos Esquecidos*. The justification emphasizes comics as a means capable of transmitting complex, emotional and critical ideas. The relevance of authorial comics that address social issues is highlighted, as well as the importance of social design in contemporary times. The project is an initiative to provide the Amapá community affected by the blackout with a space to tell their stories and contribute to a more just, humanized, and egalitarian society.

Keywords: Comics. Social design. Graphic design. Blackout in Amapá.

Introdução

As histórias em quadrinhos são um relicário de signos culturais e um forte meio de manifestação artística. São narrativas gráficas que possuem potencial político-social, capaz de torná-las uma poderosa ferramenta do design social. O design social é uma área de atuação motivada pela inquietação a respeito do papel do design dentro da sociedade e a influência dele na qualidade de vida das pessoas.

Segundo Miyashiro (2011), durante as décadas de 1960, 1970 e 1980, o design gráfico passou por uma transformação significativa, não apenas como uma ferramenta estética, mas como um meio de expressão social e política. Movimentos sociais e políticos ao redor do mundo levantaram bandeiras como feminismo, igualdade étnica, questões ambientais e direitos civis, gerando discussões críticas sobre o papel do design na sociedade. De acordo com Neves (2011), o manifesto *First Things First*, de Ken Garland em 1963, foi um marco nesse sentido, propondo um design mais humano e socialmente engajado. Posteriormente, em 1999, a versão modernizada desse manifesto reacendeu a discussão, reafirmando o papel do design como uma ferramenta a serviço das pessoas. Essa evolução refletiu não só na mudança estética, mas em um direcionamento do design para a expressão das subjetividades e necessidades sociais, constituindo-se como um agente ativo no design social.

Whiteley (1998) discorre acerca do papel social do design gráfico e a responsabilidade ética do designer, argumentando sobre como os projetos de design reinventam o mundo à nossa volta e, portanto, podem e devem exercer uma função crítica. De acordo com o autor, o designer comprometido com temas sociais vai além de somente atender as demandas do mercado, utilizando o design também para impactar positivamente a sociedade em que se encontra.

Em vista disso, o desejo de pesquisar a respeito das histórias em quadrinhos como ferramenta do design social resulta do entendimento desta mídia como um meio

imersivo de narração de histórias, que mescla linguagem visual e textual, levando em consideração que essas histórias revelam subjetividades, singularidades, a vida cotidiana e abrem espaços de fala para sujeitos invisíveis, como o são boa parte da população carente brasileira e grupos minoritários. (Rocha, 2021, p. 13).

A partir da temática exposta, foi estabelecido como problema de pesquisa a seguinte questão: a partir do design social, de que forma uma história em quadrinhos é capaz de narrar de forma crítica e reflexiva o apagão no Amapá? A problemática foi pautada na vontade de aprofundar os conhecimentos sobre o potencial das histórias em quadrinhos como meio de denúncia e reflexão. Sendo assim, o objetivo central da pesquisa foi a produção de uma história em quadrinhos pela perspectiva do design social, que proporcione a reflexão crítica a respeito do apagão no Amapá.

A partir de tal intento, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos para a investigação:

- 1) Compreender e levantar dados acerca do apagão ocorrido no Amapá em 2020;
- 2) Entender sobre o design socialmente engajado e o uso das histórias em quadrinhos como ferramenta sociopolítica;
- 3) Investigar e apurar os processos metodológicos presentes no desenvolvimento de uma história em quadrinhos;
- 4) Projetar e produzir a história em quadrinhos *Ilha dos Esquecidos*, resultado do trabalho de conclusão de curso da estudante Ana Dayanne da Silva Farias, do curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Goiás (UFG); e
- 5) Desenvolver um protótipo físico de baixa fidelidade da história em quadrinhos.

Para o desenvolvimento da história em quadrinhos intitulada *Ilha dos Esquecidos* sobre o apagão no Amapá, a metodologia utilizada foi proposta por Rocha (2023). Essa metodologia se alinha ao projeto ao oferecer um roteiro detalhado para a criação de quadrinhos. A metodologia de Rocha (2023) é estruturada pelas seguintes etapas: Problema de Design, Coleta de Dados, Análise de Dados, Criatividade Conceitual, Criatividade Conceitual para Roteiro da história em quadrinhos, Criatividade Conceitual para Personagens e Cenários da história em quadrinhos, *Concept Art*, Estudo de Leiaute e Arte Final, Verificação do Projeto, Implementação do Projeto e Protótipo.

1 - O apagão no Estado do Amapá

Na noite do dia 03 de novembro de 2020, durante uma intensa tempestade, um raio atingiu a subestação de energia elétrica da cidade de Macapá, no Amapá, ocasionando uma explosão, seguida de incêndio, em um dos transformadores. O incidente provocou a interrupção total do fornecimento de energia em 13 dos 16 municípios do Estado durante 4 dias, ocasionando a suspensão do abastecimento hídrico, corte das redes de comunicação e prejudicando serviços básicos, que afetaram cerca de 760 mil habitantes, o equivalente a 90% da população do estado. A partir de então, iniciou-se o que viria a se tornar um dos maiores blecautes do país, com duração oficial de 21 dias, acompanhado de um grave colapso urbano que assolou o estado do Amapá (Andrade, 2020; Barbiéri, 2020; Betim, 2020; Pacheco; Castro, 2021).

A queda de energia resultou na interrupção imediata do fornecimento hidráulico, uma vez que as bombas do sistema dependiam de eletricidade para operar, e a Companhia de Água e Esgoto do Amapá (CAESA), despreparada para uma situação atípica como essa, não contava com geradores de emergência. A falta de água encanada, água mineral e gelo, recursos de importância indiscutível nas tarefas e no consumo diário de qualquer pessoa, provocou aflição e desespero generalizados na população. Nos primeiros dias do apagão, as pessoas iniciaram uma busca incessante por esses recursos, refletindo a urgência e a magnitude da situação (Sassine, 2020).

Sabe-se também que, durante esses primeiros dias, as consequências se agravaram, afetando significativamente os serviços básicos e a rotina da população. Estabelecimentos com geradores, como postos de combustível e supermercados, testemunharam longas filas, algumas com mais de 1 quilômetro, enquanto pessoas buscavam estocar água potável e comida, esgotando os estoques.

Além disso, a falha impactou severamente as redes de telefonia e internet, que funcionaram de maneira limitada, afetando o atendimento em lojas, farmácias e postos de combustíveis. Hospitais também ficaram dependentes de geradores, elevando a preocupação com a continuidade dos serviços de saúde.

Nesse contexto, Macapá enfrentava também um momento delicado da pandemia de coronavírus, com um registro de mais de 700 mortes. Diante desse cenário, o governo municipal havia intensificado as medidas de combate ao vírus na tentativa de diminuir o contágio; no entanto, essas medidas foram desrespeitadas durante a busca por itens básicos, pois a possibilidade de manter o distanciamento

social era praticamente inexistente nas aglomerações formadas durante as filas em busca de suprimentos, agravando assim a exposição ao novo coronavírus, especialmente devido à escassez de água.

Dados do Conselho Nacional de Saúde (Conass) revelam que na primeira semana de novembro foram registrados 802 casos de COVID-19 em Macapá. Porém, na semana do dia 8 a 14 de novembro, em meio ao apagão, esse número saltou para 2.006 casos, representando um aumento de mais de 250%. Em relação ao número de óbitos, foram registradas 4 mortes pela doença na semana de 1 a 7 de novembro, porém esse número disparou para 26 na semana seguinte (de 8 a 14 de novembro), simbolizando um aumento de 600% (Brasil de Fato, 2020).

Os prejuízos financeiros causados pelo apagão foram sentidos de maneira significativa, especialmente na perda de alimentos. De acordo com relatos de moradores, tanto em residências como em estabelecimentos comerciais, os danos foram expressivos. Comerciantes, como Edson Souza, proprietário de um açougue, relataram perdas substanciais, ultrapassando uma tonelada de carne, equivalente a um prejuízo de R\$18 mil (Paz; Barreto, 2021).

A revolta da população frente às dificuldades enfrentadas no longo período da crise de energia elétrica, gerou protestos em diversas localidades atingidas. Foram registrados no total 121 manifestações em todo o Estado, sendo as maiores ocorrências nos municípios de Macapá e Santana (Carneiro; Lima; Porto, 2021)

Os protestos foram marcados por confrontos com a força policial, que teria reprimido os manifestantes com o uso de balas de borracha. As razões para essas manifestações incluíam o esgotamento da população diante da escassez de água, o aumento dos preços dos alimentos e a frustração em relação ao prazo de 10 dias anunciado pelo governo para a retomada da normalidade, o qual ultrapassou significativamente o período estabelecido.

Durante os eventos de protesto na região sul do município, a professora Benedita relata ter testemunhado uma generalização do ato, descrevendo um cenário com focos de incêndio espalhados pelo bairro durante a noite. Benedita e seu companheiro, Fausto Suzuki, participaram de um desses protestos, que, segundo ela, foi alvo de uma rápida e intensa repressão policial. Suzuki, também professor, foi atingido na mão e no braço por balas de borracha durante a ação policial. Ele descreveu a abordagem como direcionada e agressiva, destacando que, apesar de tentar se

proteger, continuou sendo alvo dos disparos, indicando uma conduta desproporcional da polícia durante o confronto¹.

O início do apagão no Amapá, em 3 de novembro, ocorreu em um contexto dominado pela cobertura da eleição presidencial nos Estados Unidos da América, o falecimento de Tom Veiga, conhecido por interpretar o personagem Louro José, e o lançamento da primeira etapa do PIX, um novo sistema de pagamento eletrônico no Brasil. No entanto, a crise energética no extremo norte do país passou praticamente despercebida pelos veículos de comunicação nacionais.

2 - Design Social

De acordo com Oliveira e Curtis (2018), o papel do design social está em atender às necessidades reais de sujeitos menos favorecidos no sentido cultural, social e econômico. Para Lima e Martins (2011, p. 115), o design social é uma abordagem de projeto que implica tanto metodologias participativas como motivações projetuais e consequências sociais do processo de design.

Dentro dessa perspectiva, o designer argentino Jorge Frascara instiga o designer a atentar para 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).

As décadas de 1960, 1970 e 1980 foram marcadas pela expansão de importantes movimentos sociais e políticos ao redor do mundo, movimentos estes que, em busca de defender uma gama de mudanças político-sociais, comprometeram-se a questionar os valores implementados pela sociedade daquela época. Algumas bandeiras como feminismo, igualdade étnica e questões referentes à sexualidade, hoje

¹ Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2020/11/07/em-meio-a-apagao-macapa-vive-noite-de-desespero-com-protesto-e-repressao-policial>. Acesso em 08 mai. 2024.

populares e consolidadas, ganharam visibilidade durante esse período de descontentamento popular e engajamento crítico, bem como as lutas operárias e as reivindicações de direitos civis (Miyashiro, 2011). No design gráfico não foi diferente. Ainda que antes visto como mera ferramenta estética e de propagação de consumo, a história do design mostra que a área também passou por um processo de discussões de cunho social e contestação de ideias, como, por exemplo, a insatisfação em relação ao comportamento do sistema produtivo e a lógica de consumo, além da própria funcionalidade atribuída ao design (Carneiro; Dias; Almeida 2022).

Neste contexto, surge em 1963 o manifesto *First Things First*, elaborado pelo designer britânico Ken Garland e anunciado pela primeira vez em uma reunião da Sociedade de Artes Industriais (SIA). O texto propunha uma nova perspectiva a respeito dos valores e prioridades envolvidos na atuação do designer, defendendo o foco em necessidades mais humanas e reais presentes dentro da sociedade ao invés da lógica tecnicista, industrializada e mecanizada em que a área estava submersa, além de enfatizar o papel do design como gerador de opinião. Assinado por 22 profissionais e publicado por várias revistas e jornais em 1964, o manifesto é considerado um marco na história do design social, pois abriu as portas para a discussão a respeito de um design mais humanizado e socialmente engajado (Neves, 2011).

Garland acreditava que a teoria e o valor social do design gráfico estavam sendo obscurecidos pelo consumo desenfreado, pelas grandes corporações, que viam o design como uma ferramenta publicitária, destinada a propagar consumo (Neves, 2011, p.51). Seguindo esse raciocínio, o designer britânico questionava a falta de senso crítico em relação à profissão, e pedia por mensagens mais responsáveis e relevantes dentro do design. Em 1999, a revista canadense *Adbusters* publicou uma versão modernizada do manifesto, obtendo o apoio de mais 33 designers de diversos países. Essa versão do texto, renomeado *First Things First 2000*, foi publicada em jornais e revistas de várias partes do planeta, além de ter sido traduzida em múltiplos idiomas, e impressa em cartazes fixados em diferentes escolas de design espalhadas pelo mundo.

Segundo Neves (2011), o design gráfico já atuou como veículo informativo para diversas lutas sociais e revoluções políticas importantes no decorrer da história, e um dos principais exemplos é o *Atelier Populaire*, em 1968. Formado por estudantes e trabalhadores, que tomaram os ateliês de impressão da Escola de Belas Artes de Paris, o coletivo produziu centenas de materiais gráficos em resposta à situação política do país, que foram utilizados durante os protestos e amplamente difundidos nas fábricas e

nas ruas da cidade com o intuito de mobilizar a população. Os *posters* e cartazes bradavam contra a burguesia e a favor da arte em função da sociedade, e eram fabricados através de técnicas de litografia, estêncil e serigrafia, para facilitar a produção em larga escala e com custo reduzido.

3 - Histórias em quadrinhos com críticas e lutas sociais

No final da década de 1960 e ao longo dos anos 1970 houve uma consolidação de quadrinhos independentes, muitos dos quais centrados em narrativas autobiográficas, estabelecendo um estilo que perdura até os dias atuais. Notavelmente, é por meio dessas publicações independentes que os autores adquirem maior liberdade para explorar temáticas mais densas, de cunho político, cultural e social, segundo Marino (2024). *Cumbe*, quadrinho de Marcelo D'Salete (2018) é um exemplo disso. A história em quadrinhos reconhecida com o Prêmio Eisner e indicada ao prêmio Rudolph Dirks na Alemanha e ao Prêmio HQ Mix no Brasil por três vezes, representa uma conquista ímpar para a produção nacional. *Cumbe* transcendeu fronteiras, sendo publicada nos Estados Unidos, França, Itália, Alemanha, Portugal, Espanha, Polônia e Turquia. O trabalho de D'Salete oferece uma abordagem inovadora ao retratar a resistência dos negros no Brasil colonial contra a opressão da escravidão. Por meio de narrativas emocionantes, a obra dá voz aos escravizados, expondo a luta contra a brutalidade das senzalas brasileiras.

Já o álbum em quadrinhos *Carolina*, desenvolvido por João Pinheiro e Sirlene Barbosa (2021), alcançou reconhecimento internacional ao receber o prêmio no Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême, o mais prestigiado evento de quadrinhos do mundo, na França. Além disso, a obra foi finalista do renomado Prêmio Jabuti no Brasil. Este projeto representa uma biografia única de Carolina Maria de Jesus, reconhecida escritora brasileira que marcou os anos 1960. Carolina ganhou proeminência ao revelar-se como uma autora de destaque no cenário literário nacional, com seu livro *Quarto de despejo* (Jesus, 2010), que descreve o cotidiano da vida na favela.

Na obra *Desconstruindo Una*, a autora Una (2016) investiga profundamente o impacto de crescer em uma cultura onde a violência masculina é tolerada e frequentemente não é confrontada ou punida. Por meio de uma narrativa entrelaçada entre imagem e texto, Una realiza uma retrospectiva de sua própria vida, explorando

suas experiências e indagando se houve alguma mudança significativa. A obra desafia a cultura que coloca a responsabilidade da violência sobre as vítimas, questionando os padrões que perpetuam a ideia de que estas devem arcar com as consequências dos atos violentos cometidos contra elas.

A história em quadrinhos *Minha Adolescência Trans*, da quadrinista italiana Josephine Signorelli (2022), conhecida como FUMETTIBRUTTI, traz uma autobiografia descrita pela Rolling Stone italiana como crua, violenta, doce, suja e livre. Com uma paleta de cores que contrasta corpos brancos sobre um fundo amarelo brilhante, entrelaçado com tons de roxo escuro da memória e preto profundo, a narrativa mergulha na história pessoal e humana da autora durante sua fase conhecida como "P". Este período é descrito como marcado por disforia, transfobia, automutilação, abuso de drogas, exploração sexual e *bullying* na puberdade. O estilo visual de Yole adota uma abordagem violenta, em busca da verdade, enquanto a narrativa desenha um retrato complexo, oferecendo um realismo intenso, reconstituindo cenas e personagens cruciais para compreender a jornada da autora.

De acordo com Santos (2021), outros exemplos relevantes incluem as histórias em quadrinhos *Confinada* e *Os Santos*, de autoria de Leandro Assis. A série de tiras em quadrinhos *Confinada* acompanha a história de Fran, uma influencer com milhões de seguidores no Instagram, e Ju, trabalhadora doméstica que se viu obrigada a permanecer na residência onde trabalhava, no Rio de Janeiro, durante os períodos de quarentena da pandemia de Covid-19. Esse projeto destaca-se como um representante emblemático das capacidades narrativas, estilísticas e temáticas conquistadas pela linguagem dos quadrinhos nas últimas décadas no país.

Os Santos explora a relação entre duas famílias de realidades socioeconômicas distintas: os Santos, predominantemente compostos por mulheres negras e trabalhadoras domésticas, e seus empregadores, brancos e ricos da zona sul do Rio de Janeiro. O sucesso da série, conforme relatado pelo quadrinista em entrevista a Alexandre Matias para o jornal Valor Econômico (2021), despertou o interesse de muitas trabalhadoras domésticas, que buscaram a obra para prestigiar a história e compartilhar suas próprias experiências.

Uma obra com temática similar, que aborda o desastre nuclear em Pripjat na antiga União Soviética, é *Primavera em Tchernóbil*, de Emmanuel Lepage (2020). Vinte anos após a explosão na Estação Nuclear de Chernobyl, a história em quadrinhos documenta a vida em uma área afetada pela contaminação radioativa, explorando a

persistência da existência em um local inabitável por milênios. A obra não só registra os efeitos da tragédia, como também ressalta a resiliência humana, representando visualmente a esperança emergindo entre os destroços, através da evolução gradativa de tons, do preto e branco inicial à introdução delicada de azul, verde e amarelo.

O álbum *Palestina*, de Joe Sacco (2000), é um marco no gênero do jornalismo em quadrinhos, destacando-se por sua compilação em 1996 após ter sido originalmente publicada em nove edições entre 1993 e 1995. Reconhecida com o *American Book Award* e considerada um clássico nos quadrinhos das últimas cinco décadas, a obra reúne o resultado de extensa pesquisa e mais de 100 entrevistas realizadas por Sacco com habitantes palestinos e judeus da Faixa de Gaza e Cisjordânia nos anos 1990. A obra é toda em preto e branco, e oferece um testemunho humano impactante, complementado por um contexto histórico detalhado do conflito que persiste até hoje.

A história em quadrinhos *Notas sobre Gaza*, também de Joe Sacco (2010), representa seu projeto mais ambicioso até o momento, visando resgatar episódios praticamente esquecidos que ocorreram quase cinquenta anos antes da publicação. Em novembro de 1956, nas cidades de Khan Younis e Rafah, centenas de civis foram mortos em uma incursão militar do exército israelense, uma operação que inicialmente seria rotineira para capturar guerrilheiros palestinos. Na obra, o autor explora os destroços desse conflito aparentemente interminável, reconstruindo eventos cruciais que contribuíram para a escalada da violência na relação entre israelenses e palestinos.

Em *Depois da prisão em massa: uma história verdadeira*, o testemunho de Joseph Weismann (Delalande; Weissman, 2016), sobrevivente do Holocausto, narra sua terrível jornada após a prisão em massa de judeus em Paris durante a Segunda Guerra Mundial. A separação de sua família, a fuga desesperada do campo e os anos de solidão e preconceito em abrigos são retratados na obra, escrita por Arnaud Delalande e Joseph Weismann, com ilustrações de Laurent Bidot. Décadas após a guerra, Joseph compreendeu a importância de compartilhar sua história com o mundo, não permitindo que essa atrocidade fosse apagada da memória coletiva.

4 - Criação da história em quadrinhos *Ilha dos Esquecidos*

Vale reforçar que as etapas metodológicas de criação da história em quadrinhos *Ilha dos Esquecidos* foram pautadas na metodologia de design aplicada à criação de quadrinhos

de Rocha (2023). Na sequência serão apresentadas algumas etapas aplicadas dessa metodologia na criação da narrativa em quadrinhos.

4.1 Tema

Neste trabalho, o tema principal refere-se aos "impactos sociais do apagão no Amapá", temática que abrange os efeitos sociais e comunitários decorrentes da falta de energia, permitindo uma análise mais ampla das implicações e desafios enfrentados pela população afetada.

4.2 *Plot* da história

A história retrata um dia na vida de Mani, uma jovem de 20 anos nascida em Macapá, que acorda no terceiro dia de apagão. A rotina tornou-se um desafio, com falta de água, escassez de alimentos e velas como única fonte de luz. A avó, Conceição, abençoa a neta antes que ela saia em busca de insumos básicos. Em sua busca, Mani encontra mercadorias estragadas na feira, enfrenta longas filas por água e se depara com a escassez nos mercados. A população espera por uma reportagem na TV sobre o apagão, mas a mídia apenas cita o problema. Isso desencadeia protestos, e a avó de Mani é ferida durante a repressão policial. No clímax, Mani se depara com a escolha de reagir à violência policial. A narrativa termina em aberto, deixando nas mãos do leitor a decisão sobre o próximo passo de Mani: se ela lançará ou não um coquetel molotov contra a polícia.

4.3 A personagem e o que ela representa

Mani, uma jovem nascida na cidade de Macapá, capital do Amapá, é a protagonista da história. Com 1,57m de altura e uma constituição encorpada, com coxas robustas e braços fortes, Mani pertence à classe social D e trabalha de forma autônoma desde a pandemia, vendendo doces e bolos que, junto do auxílio emergencial, compõem a sua renda mensal. Seu estilo é casual e reflete-se em *shorts* jeans, camisetas, chinelos e tênis. Aos seus 20 anos, ela compartilha uma vida simples, mas repleta de significado ao lado da avó, Conceição. Mulher de índole gentil e altruísta, Mani aprendeu desde cedo os valores da honestidade e justiça, transmitidos por dona Conceição.

Mani é uma jovem leve e alegre, mas agitada e curiosa, sempre em busca do que fazer. Por ter crescido com a avó, é muito boa em conversar e ouvir as pessoas, principalmente os idosos. Na sua rua todos se conhecem; então, em sua rotina, ela sempre está cumprimentando vizinhos, amigos e familiares que moram nas redondezas e a conhecem desde criança, pois ela cresceu ali.

4.4 Motivação da personagem

A determinação da personagem principal em buscar insumos básicos durante o apagão em Macapá não é apenas uma questão de sobrevivência pessoal. Ela é impulsionada pela responsabilidade de cuidar de sua avó, uma figura querida e vulnerável. Em meio a um cenário apocalíptico, onde a falta de recursos é uma ameaça constante, Mani não apenas luta por sua própria sobrevivência, mas também pela segurança e bem-estar de dona Conceição, que mora com ela.

Além disso, o contexto da pandemia de COVID-19 adiciona uma camada extra de preocupação, fazendo com que ela precise tomar cuidados adicionais para evitar qualquer risco de contaminação para sua avó. Essa combinação de desafios pessoais e coletivos impulsiona a personagem a enfrentar os perigos e dificuldades em busca dos recursos necessários, motivada pelo profundo amor e responsabilidade que sente por sua avó, além do instinto de sobrevivência.

4.5 Design de Personagens

O *Character Design*, também chamado de Design de Personagens, é uma das etapas do *Concept Art*. Esta fase é o momento de materialização imagética do personagem e trata-se do tão aguardado momento de criar, conceber, tangibilizar, desenhar o design visual do personagem a partir da descrição e interpretação de suas características físicas, psicológicas, motivacionais e outras.

A partir dessas informações, a narrativa em quadrinhos foi centrada nos personagens apresentados a seguir (figura 1):

Figura 1 – Esboço de Mani e dona Conceição



Fonte: Elaborado por Ana Dayanne da Silva Farias.

4.6 Fontes

A fonte *Cosplay Culture* foi escolhida para o título devido à sua legibilidade em tamanhos maiores, destacando-se e apresentando contraste na capa. Sua ausência de serifa proporciona um estilo moderno e limpo, alinhando-se à estética contemporânea da história. A baixa variação de espessura traz consistência aos títulos, influenciando positivamente a narrativa e o impacto da história.

A escolha da família tipográfica *Josefin Sans* para os textos corridos, baseia-se em sua legibilidade e simplicidade. A ausência de ornamentos e variações proporciona uma leitura fluida e clara, garantindo que o foco permaneça no conteúdo narrativo sem distrações tipográficas. Sua leveza e uniformidade contribuem para uma apresentação visual moderna e limpa, facilitando a compreensão do texto em diferentes contextos. Além disso, a disponibilidade no *Google Fonts* oferece acesso amplo e fácil à fonte, assegurando sua consistência ao longo de toda a história e possibilitando uma aplicação consistente em diferentes dispositivos e meios de publicação (figura 2).

Figura 2 – Famílias tipográficas utilizadas no projeto



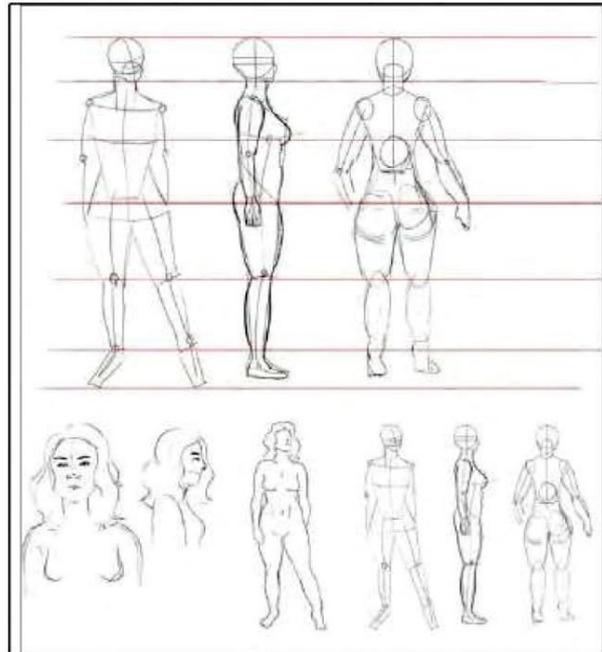
Fonte: Elaborado por Ana Dayanne da Silva Farias.

4.7 Sketches

O esboço, conhecido como *sketch*, é uma ferramenta criativa que promove a representação esquemática e gestual, favorecendo o planejamento da composição visual. Este estágio é dedicado à captura dos elementos fundamentais na construção do personagem (figura 3).

Durante a análise da forma por meio desses esboços, o criador vai refinando o resultado, facilitando a elaboração das ideias. Esse processo não apenas permite alterações durante a execução, mas também proporciona flexibilidade ao autor para adaptar e ajustar conforme necessário, possibilitando uma criação mais dinâmica e ajustável ao longo do desenvolvimento do projeto.

Figura 3 – Sketches de personagem Mani



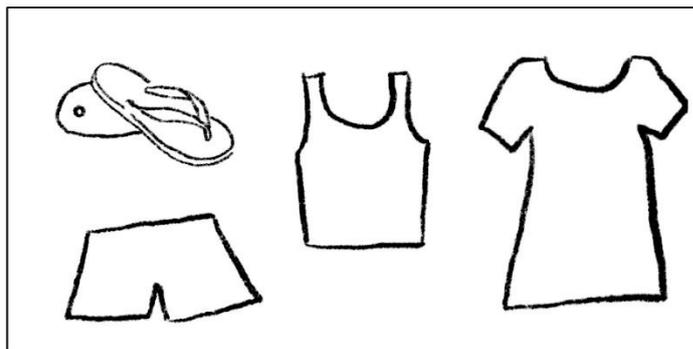
Fonte: Elaborado por Ana Dayanne da Silva Farias.

4.8 Estudo de vestuário e acessórios

O vestuário e os acessórios desempenham um papel fundamental na identificação da personalidade do personagem. Esses elementos oferecem *insights* sobre suas origens, ocupação, valores, etnia, religião, preferências e estilo de vida, entre outros aspectos (figuras 4 e 5).

Figuras 4 e 5 - Estudo de Vestuário e acessórios, e rascunho de vestuário da personagem Mani





Fonte: Elaborado por Ana Dayanne da Silva Farias.

4.9 Estudo de Cores

Após estabelecer a estética formal do personagem, inicia-se a exploração da paleta de cores a ser aplicada. Essa seleção é influenciada pelas características de personalidade do personagem e é recomendado o estudo da teoria e psicologia das cores. Dessa maneira, todas as escolhas são fundamentadas em princípios de harmonia, equilíbrio e contraste, além das sensações e emoções transmitidas pelas cores.

No caso deste projeto a opção foi pela monocromia, utilizando tons de laranja para compor a paleta de cores, e preto para contraste e detalhes (figura 6). A escolha do laranja está relacionada ao apagão no Amapá, onde velas foram extremamente utilizadas durante o período de escuridão. O laranja simboliza esse uso de luz alternativa e o calor associado ao fogo, conectando-se também à alta temperatura de Macapá, uma das cidades mais quentes do Brasil por estar próxima à linha do equador. Essa cor oferece uma representação visual simbólica do contexto histórico do apagão, transmitindo sensações e emoções fundamentais para a narrativa.

Figura 6 - Paleta de cores da história em quadrinhos



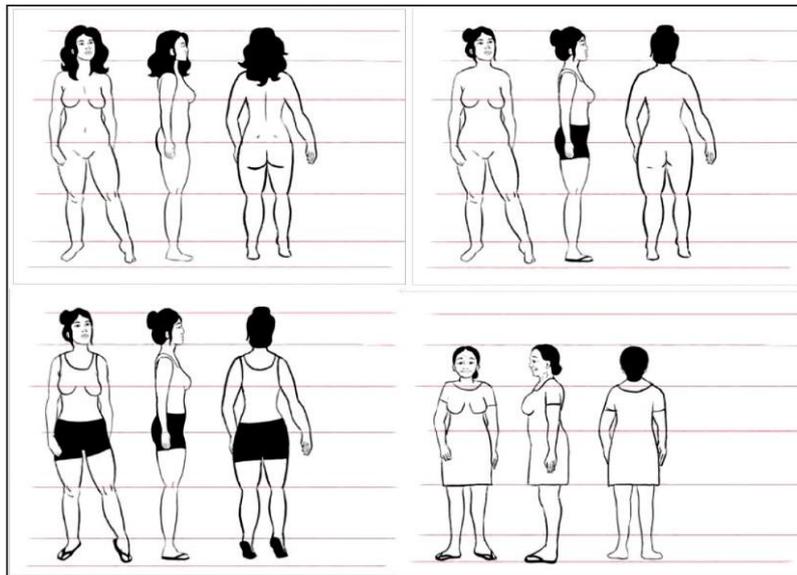
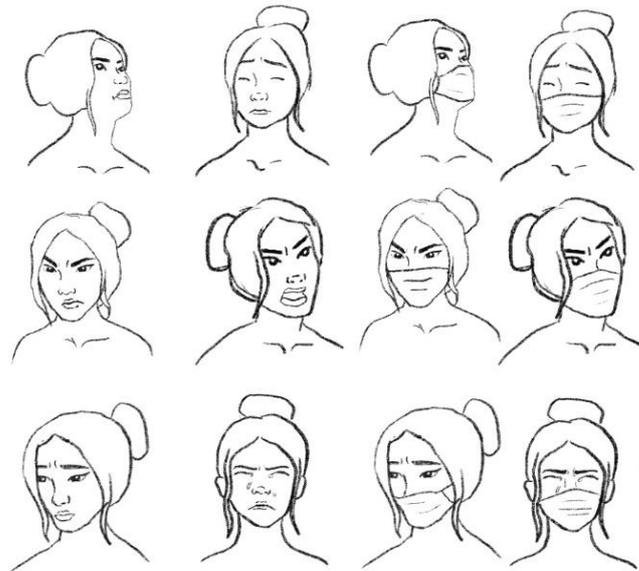
Fonte: Elaborado por Ana Dayanne da Silva Farias.

4.10 Model Sheet e Expressões Faciais da Personagem

O *Model Sheet*, ou folha modelo, é um recurso amplamente utilizado por designers conceituais para um estudo minucioso e consistente do personagem ao longo de projetos, como em histórias em quadrinhos, animações ou jogos. Neste documento, são elaborados os desenhos de "turn around" do personagem, com poses estáticas, sem movimentos ou gestos corporais (figuras 7 e 8).

Embora não exista um número fixo de poses para o "turn around" do personagem, recomenda-se um mínimo de três ângulos: frontal, perfil e costas. É relevante também estabelecer linhas horizontais em várias alturas do corpo do personagem para assegurar a manutenção das proporções em todas as poses.

Figuras 7 e 8 – Estudo de expressões faciais da personagem Mani e *Model sheet* das personagens Mani e dona Conceição.



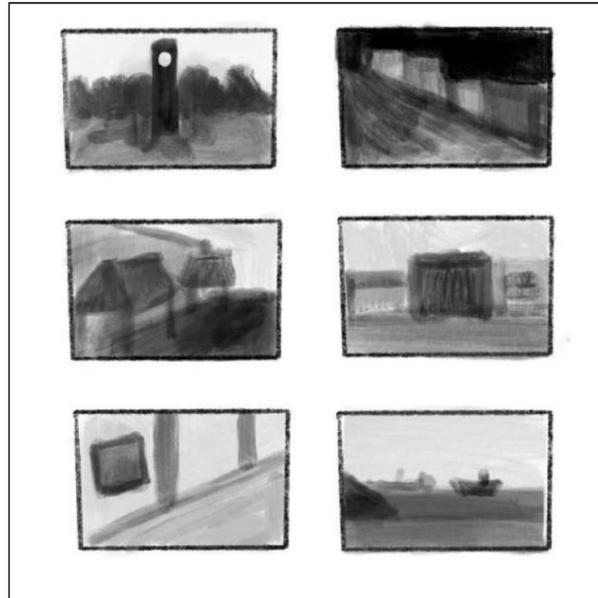
Fonte: Elaborado por Ana Dayanne da Silva Farias.

4.11 Cenário

É essencial desenvolver os cenários principais nos quais a narrativa ocorrerá. Para esta tarefa, uma técnica frequentemente utilizada para criar cenários é o uso de *thumbnails*, representando miniaturas de desenhos em tons de cinza para explorar diferentes opções de composição (figura 9). Além disso, os *thumbnails* também são valiosos para estudar fontes de luz, escalas e perspectivas no cenário. Após a seleção do(s)

melhor(es) cenário(s), a paleta de cores é estudada para transmitir a atmosfera desejada para o ambiente.

Figura 9 – *Thumbnail* para cenários da cidade de Macapá (AP)

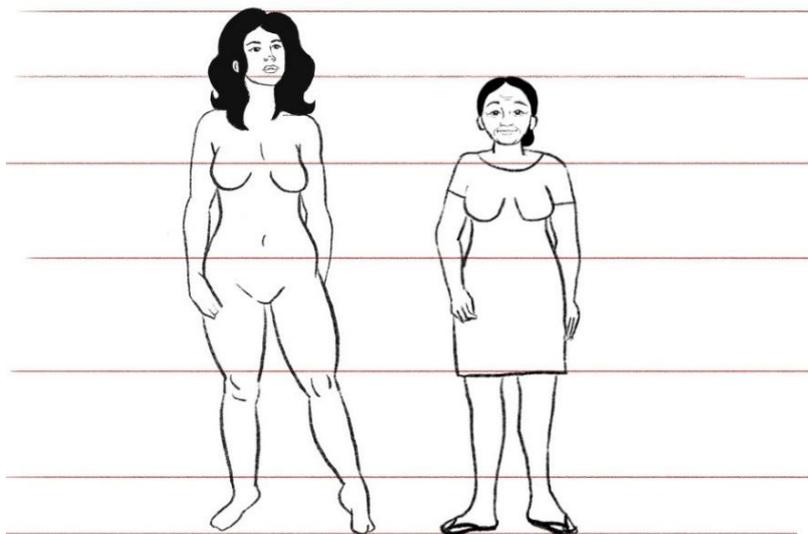


Fonte: Elaborado por Ana Dayanne da Silva Farias.

4.12 Folha de Proporção das Personagens

Comumente, um projeto de história em quadrinhos requer a concepção de diversos personagens que, em determinado momento da narrativa, interagirão entre si. Nesse sentido, é crucial desenvolver uma folha de proporção que permita compreender a altura e proporção corporal de cada personagem, possibilitando comparações entre eles. No caso deste projeto, utilizou-se as proporções das personagens mais presentes na história: Mani e dona Conceição (figura 10).

Figura 10 – Folha de proporção das personagens Mani e dona Conceição

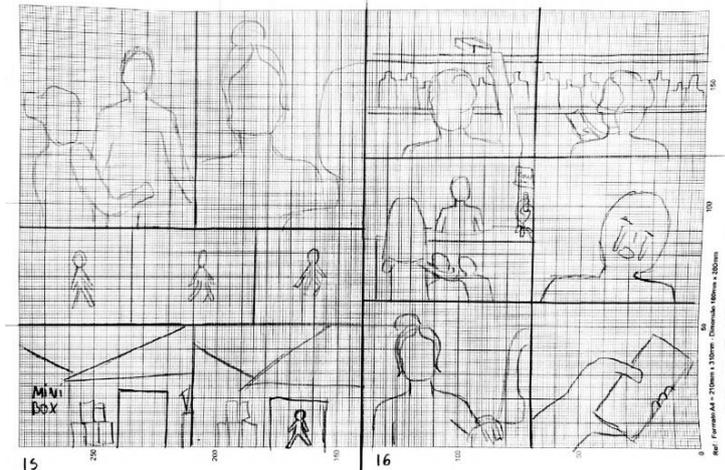


Fonte: Elaborado por Ana Dayanne da Silva Farias.

4.13 Estudo de leiaute e arte final

O estudo de leiaute da história em quadrinhos desempenha um papel essencial ao representar a dinâmica da página por meio de esboços. Esse processo é fundamental para avaliar a composição das páginas, organizar os espaços destinados aos textos, além de considerar o contraste, equilíbrio e estética tanto dentro de cada página quanto entre elas. Para compor adequadamente, é crucial ter conhecimento prévio do formato, orientação, dimensões e espaços disponíveis para a distribuição dos elementos visuais e textuais. No caso deste projeto, a história foi projetada para a Tabela de Aproveitamento de Papel BB, no formato 16 páginas por folha, o qual corresponde às dimensões finais de 15 cm de largura por 22,5 cm de altura, no formato fechado (figura 11).

Figura 11 – Estudo de leiaute de algumas páginas internas da história em quadrinhos



Fonte: Elaborado por Ana Dayanne da Silva Farias.

4.14 Implementação do projeto

Nesta fase, são abordadas as especificações técnicas referentes à produção e reprodução por impressão da história em quadrinhos.

A *Ilha dos Esquecidos* foi pensada para ser encadernada em brochura com laminação mate na capa e relevo na ilustração, garantindo proteção e uma experiência tátil. Para a capa, foi proposto o papel couchê de 300g/m², proporcionando robustez e qualidade de impressão. O miolo, por sua vez, foi projetado para o papel couchê de 200g/m², assegurando uma leitura confortável e uma apresentação visual de alta qualidade. A impressão CMYK padrão foi idealizada para ser enriquecida com tinta fosforescente, para leitura no escuro. Essa escolha faz referência ao apagão do Estado do Amapá e esses materiais e gramaturas contribuem para a coesão estética e durabilidade da obra.

4.15 Protótipo

Essa etapa representa a conclusão do projeto, marcada pela apresentação final do protótipo físico impresso da história em quadrinhos (figura 12).

Figura 12 – Protótipo da história em quadrinhos *Ilha dos Esquecidos*



Fonte: Elaborado por Ana Dayanne da Silva Farias

5 – Apresentação da história em quadrinhos *Ilha dos Esquecidos*

Algumas artes das páginas internas de *Ilha dos Esquecidos* estão disponíveis no Anexo 1 do artigo.

Considerações finais

Este trabalho representa um esforço para empregar o design gráfico como uma ferramenta de conscientização e expressão de narrativas marginalizadas, destacando especificamente os impactos do apagão no Amapá. Ao explorar as possibilidades das histórias em quadrinhos, combinando elementos visuais e textuais, buscou-se não apenas narrar os eventos do apagão, mas também sensibilizar e informar sobre os desafios enfrentados pela comunidade afetada, contribuindo assim para uma reflexão crítica sobre questões sociais e políticas relevantes.

Durante o desenvolvimento deste projeto, foram exploradas diversas diretrizes, incluindo a criação de uma narrativa não linear, a incorporação da linguagem coloquial e gírias do dialeto amapaense, e a ênfase na elaboração de desenhos expressivos para transmitir a mensagem de forma visualmente impactante. A organização cuidadosa da

estrutura narrativa e a profundidade dos personagens foram aspectos essenciais para transmitir as nuances emocionais e os desafios enfrentados pela comunidade durante o apagão.

Em suma, a história em quadrinhos *Ilha dos Esquecidos* representa não apenas uma narrativa visual envolvente, mas também uma plataforma para a expressão e divulgação das histórias e realidades da comunidade amapaense, contribuindo para ampliar o diálogo e a conscientização sobre questões sociais e políticas importantes.

Referências

ANDRADE, Bianca. Apagão deixa Amapá em estado de calamidade pública. In: *Amazônia Real (Brasil)* [site]. Publicado em: 06 nov. 2020. Disponível em: https://amazoniareal.com.br/apagao-deixa-amapa-em-estado-de-calamidade-publica/?fbclid=IwAR14gMtzxBy6NFZ6SC_zSqQAkw6pTgCHPYSDPJ9biMweRpqs0X0i1. Acesso em: 23 ago. 2022.

BARBIÉRI, Luiz Felipe. Ministro diz que pretende restabelecer toda a energia no Amapá em até dez dias. *G1 Brasília* [site] Publicado em: 06 nov. 2020. p. 1. Disponível em: <https://g1.globo.com/ap/amapa/noticia/2021/11/03/apagao-no-amapa-completa-1-ano-e-expos-fragilidades-no-acesso-a-energia-eletrica-no-estado.ghtml>. Acesso em: 16 ago. 2022.

BETIM, Felipe. Macapá sofre mais um apagão mergulhada na desesperança. *El País*, Brasil, p. 1-1. Publicado em: 18 nov. 2020. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2020-11-18/macapa-sofre-mais-um-apagao-mergulhada-na-desesperanca.html>. Acesso em: 17 ago. 2022.

BRASIL DE FATO (Brasil). Sem energia, Amapá registra aumento de 250% novos casos de covid-19. *Brasil de Fato*, Brasil, p. 1-1, 21 nov. 2020. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2020/11/21/sem-energia-amapa-registra-aumento-de-250-novos-casos-de-covid-19>. Acesso em: 5 jul. 2023.

CARNEIRO, André Matias; DIAS, Maria Regina Álvares Correia; ALMEIDA, Marcelina das Graças de. Um olhar sobre o papel social do design gráfico durante a ditadura civil-militar no Brasil (1964-1985). *Albuquerque*: revista de história, [s. l.], v.14, n. 27, p. 85-104, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/AlbRHis/article/view/14789/11037>. Acesso em: 5 dez. 2022.

CARNEIRO, Letícia Picanço; LIMA, Thiago de Oliveira. PORTO, Jadson Luís Rabelo. A ordem pública e o apagão no Amapá: os reflexos da perturbação do sistema de energia na segurança pública. In: PORTO, Jadson; TOSTES, José Alberto; GOMES, Andréa Figueiredo. *De apagão a apagado*: ensaios sobre a questão energética amapaense. Maringá: Uniedusul, 2021. cap. 06, p. 97-110. Disponível em: <https://www.uniedusul.com.br/publicacao/de-apagao-a-apagado-ensaios-sobre-a-questao-energetica-amapaense/>. Acesso em: 08 maio 2024.

D'SALETE, Marcelo. Cumbe. 2.ed. São Paulo: Veneta, 2018.

DELALANDE, Arnaud; WEISMANN, Joseph. *Depois da prisão em massa: uma história verdadeira*. Lisboa, Portugal: Leya, 2023.

FRASCARA, Jorge. *Diseño gráfico y comunicación*. 7ª ed. Buenos Aires. Infinito, 2000.

JESUS, Carolina Maria de. *Quarto de despejo: diário de uma favelada*. 10.ed. São Paulo: Ática, 2014. Disponível em: [Quarto de despejo: diário de uma favelada \(cidadapq.sp.gov.br\)](http://Quarto de despejo: diário de uma favelada (cidadapq.sp.gov.br)). Acesso em: 30 maio 2024.

LEPAGE, Emmanuel. *Primavera em Tchernóbil*. São Paulo: Geektopia, 2020.

LIMA, E., C.; MARTINS, B. Design social, o herói de mil faces, como condição para atuação contemporânea. In: BRAGA, Marcos da Costa (Org.). *O papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional*. São Paulo: Senac, 2011. p.115-136.

MARINO, Dani. A política e as histórias em quadrinhos. *Mindflow: divulgando a divulgação científica*. [blog] Disponível em: <https://www.blogs.unicamp.br/mindflow/a-politica-e-as-historias-em-quadrinhos/>. Acesso em: 9 jan. 2024.

MATIAS, Alexandre. A nova cara dos quadrinhos brasileiros. *Valor Econômico*, São Paulo, p. 1-12, 3 de dez. 2021. Disponível em: <https://valor.globo.com/eu-e/noticia/2021/12/03/a-nova-cara-dos-quadrinhos-brasileiros.ghtml>. Acesso em: 08 maio 2024.

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.

OLIVEIRA, Marcos. V. M.; CURTIS, Maria. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. *Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade*, Porto Alegre, v. 10, n. 1, p. 20-36, 2018.

PACHECO, John; CASTRO, Wedson. Apagão no Amapá completa 1 ano e expõe fragilidades no acesso à energia elétrica no estado. *G1 Amapá, Amazônica* [site] Publicado em: 3 nov. 2021. p. 1-09. Disponível em: <https://g1.globo.com/ap/amapa/noticia/2021/11/03/apagao-no-amapa-completa-1-ano-e-expos-fragilidades-no-acesso-a-energia-eletrica-no-estado.ghtml>. Acesso em 06 maio 2024.

PAZ, Mayara; BARRETO, Hugo. Após apagão, moradores do Amapá pegam água às margens de esgoto: “É o que tá salvando”. *Metrópolis* [site]. Publicado em: 8 nov. 2021.

Disponível em: <https://www.metropoles.com/brasil/apos-apagao-moradores-do-amapa-pegam-agua-as-margens-de-esgoto-e-o-que-ta-salvando>. Acesso em: 08 maio 2024.

PINHEIRO, João; BARBOSA, Sirlene. *Carolina*. São Paulo: Veneta, 2021.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Ilustração crítica e o engajamento social no design gráfico. *Revista Chapon Cadernos de Design/Centros de Artes/ UFPEL*, v. 2, p. 52-67, 2021.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Metodologia de design aplicada à criação de história em quadrinhos. *Imaginário!*, João Pessoa - PB, n. 26, p. 56-81, 2023. Disponível em: <https://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario21-30/imaginario26/imaginario26.html>. Acesso em: 31 out. 2023

SACCO, Joe. *Palestina: uma nação ocupada*. São Paulo: Conrad, 2000.

SACCO, Joe. *Notas sobre Gaza*. São Paulo: Conrad, 2010

SANTOS, Victoria Perfeito dos. *A construção do mercado brasileiro de HQs e o processo de profissionalização do quadrinista*. 2021. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/25694/TCC%20-%20Vict%C3%B3ria%20Perfeito%20Dos%20Santos.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em: 9 jan. 2024.

SASSINE, Vinícius. Apagão leva moradores do Amapá de volta à época da lata d'água na cabeça. *Folha de S. Paulo*, p. 1-12, 11 nov. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2020/11/apagao-leva-moradores-do-amapa-de-volta-a-epoca-da-lata-da-gua-na-cabeca.shtml>. Acesso em: 08 maio 2024.

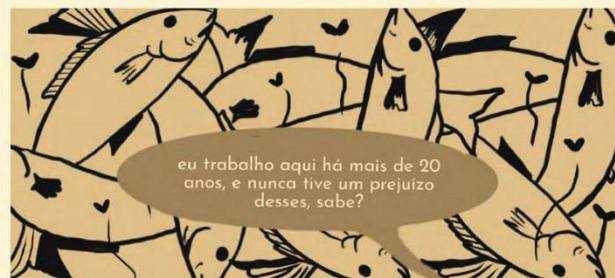
SIGNORELLI, Josephine. *Minha adolescência trans*. Florianópolis, SC. Skript Editora, 2022.

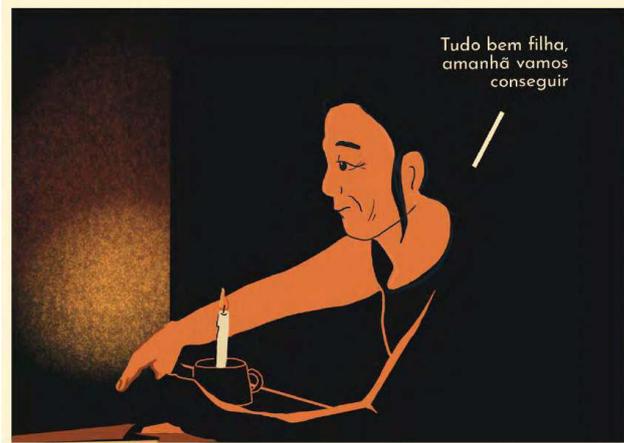
UNA. *Desconstruindo Una*. São Paulo: Nemo, 2016.

WHITELEY, Nigel. O designer valorizado, *Revista Arcos*, v. 1, n. único, 1998.

Anexo 1 – Páginas internas (12, 16, 17, 22, 33 e 38) da história em quadrinhos *Ilha dos Esquecidos*







Recebido em: 02.03.2024.

Aprovado em: 07.05.2024.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional