

Histórias em quadrinhos: Um relato de experiência em um estúdio de artes

Comic books: Experience report in an art studio

Cómicos: Relato de una experiencia en un estudio de artes

Recebido: 16/04/2024 | Revisado: 23/04/2024 | Aceitado: 24/04/2024 | Publicado: 26/04/2024

Andrey Marques Martins

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-8219-7659>
Universidade Federal do Amazonas, Brasil
E-mail: dreymartins10@gmail.com

Jadson Justi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4280-8502>
Universidade Federal do Amazonas, Brasil
E-mail: jadsonjusti@ufam.edu.br

Luciano Souza de Souza

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-3353-2090>
Universidade Federal do Amazonas, Brasil
E-mail: lucianosouza@ufam.edu.br

Corina Fátima Costa Vasconcelos

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9926-1048>
Universidade Federal do Amazonas, Brasil
E-mail: corina@ufam.edu.br

Fernanda Priscila Alves da Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3795-3916>
Universidade Federal do Amazonas, Brasil
E-mail: fernandasilva@ufam.edu.br

Jamson Justi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7121-4079>
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Brasil
E-mail: jamson.justi@ufms.br

Edrilene Barbosa Lima Justi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0281-2603>
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Brasil
E-mail: edrilene.justi@ufms.br

Resumo

O objetivo do presente estudo é descrever as características da linguagem de histórias em quadrinhos realizadas em um estúdio de artes. Foi utilizado o método descritivo com abordagem qualitativa e, como técnica, o relato de experiência. O local de produção (coleta) de dados ocorreu nas dependências de um estúdio de artes situado em Parintins, Amazonas, Brasil. Assim, constatou-se que a abordagem temática dos trabalhos realizados in loco se volta para os povos da Amazônia por meio das histórias em quadrinhos. Sendo assim, difunde-se a cultura de forma a influenciar positivamente a arte para toda a região levando em consideração a descrição de processo artístico que passa pelas mãos dos integrantes do estúdio que são capacitados pelo idealizador e coordenador local. E, desta forma, torna-se processo essencial para a construção de histórias em quadrinhos. Em relação ao perfil dos frequentadores do estúdio em questão, tem-se, estudantes de artes visuais, pessoas de variadas vertentes artísticas e integrantes de movimentos socioculturais e de Organizações Não Governamentais com interesse cultural. Conclui-se, portanto, que as histórias em quadrinhos realizadas in loco, podem ser descritas na condição de envolvimento com o cenário amazônico, bem como a cultura das pessoas residentes no município onde está situado o estúdio (Parintins), como forma de difusão de conhecimento, narrando histórias relacionadas aos povos originários, caboclos e ribeirinhos da região amazônica.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Produção artística; Artes.

Abstract

The study aims to describe the language characteristics of comic books created in an art studio. A descriptive method with a qualitative approach was employed, using the experience report technique. Data was gathered from an art studio in Parintins, Amazonas, Brazil. It was observed that the thematic focus of the work at the studio revolves around depicting the Amazon people through comic books. Therefore, culture is spread in order to positively influence art throughout the region, considering the description of the artistic process that passes through the hands of studio members who are trained by the creator and local coordinator, thus making it an essential part of comic book construction. The studio attracts visual arts students, individuals from various artistic backgrounds, and members of socio-cultural movements and Non-Governmental Organizations with cultural interests. It is therefore concluded that

comic books created at the studio reflect an engagement with the Amazonian scenario and the culture of the people in Parintins, serving as a means to disseminate knowledge and narrate stories related to the original peoples, caboclos, and riverside dwellers of the Amazon region.

Keywords: Comic books; Artistic production; Art.

Resumen

El objetivo del presente estudio es describir las características lingüísticas de los cómics realizados en un estudio de artes. Se utilizó el método descriptivo con enfoque cualitativo y como técnica el relato de experiencia. La producción de datos (recolección) se llevó a cabo en las instalaciones de un estudio de artes ubicado en Parintins, Amazonas, Brasil. Así, se encontró que el abordaje temático de los trabajos realizados in loco se centra en los pueblos de la Amazonía a través de los cómics. Así, se difunde la cultura con el fin de incidir positivamente en el arte de toda la región, teniendo en cuenta la descripción del proceso artístico que pasa por las manos de los miembros del estudio que son capacitados por el idealizador y coordinador local. Y, de esta manera, se convierte en un proceso esencial para la construcción del cómic. En cuanto al perfil de los visitantes del estudio en cuestión, hay estudiantes de artes visuales, personas de diversas ramas artísticas y miembros de movimientos socioculturales y Organizaciones No Gubernamentales con interés cultural. Se concluye, por lo tanto, que los cómics realizados in loco pueden describirse en la condición de involucramiento con el escenario amazónico, así como con la cultura de las personas que viven en el municipio donde se ubica el estudio (Parintins), como una forma de difundir el conocimiento, narrando historias relacionadas con los pueblos originarios, caboclos y ribereños de la región amazónica.

Palabras clave: Cómics; Producción artística; Artes.

1. Introdução

A arte dos quadrinhos está presente no mundo todo. Considerada um meio de produção em massa, é encontrada em formatos e em espaços diferentes se manifestando em histórias em quadrinhos (HQs) de super-heróis; *graphic novels*; livrinhos com personagens infantis; publicidades; jornais ou até mesmo em mangás e animes.

Nessa variedade é comum que cada quadrinho tenha seu estilo próprio, abordando temáticas existentes em seu meio; como é o caso de um estúdio de artes localizado no município de Parintins, Amazonas, Brasil (local onde realizou-se o presente estudo). É válido mencionar que o local em questão é formado por um coletivo (termo usado localmente para se referir ao conjunto de artistas que o compõe) de jovens artistas que exploram temáticas amazônicas em seus quadrinhos e demais ilustrações.

Convém destacar também que o município de Parintins é referido como a “terra da arte” rica em cultura, sobretudo a partir do seu famoso Festival Folclórico dos bois-bumbás Garantido e Caprichoso. Nessa conjuntura tende-se – por grande parte dos artistas – uma hipervalorização da representação naturalista que se verifica na produção de muitos artistas locais. E é no meio dessa diversidade que se percebe o surgimento de HQs, que vem conquistando cada vez mais espaço no cenário cultural parintinense a partir das produções de jovens desenhistas que se reúnem para realizar eventos, oficinas e palestras, em que a intenção é proporcionar a arte dos quadrinhos para a comunidade, independentemente de idade.

Em se tratando do contexto parintinense, em que se desenvolve esta pesquisa, é comum que as pessoas se interessem por um estilo de desenho mais “sério” (condição menos informal) na busca por um hiper-realismo ou estilo naturalista. Em função disso percebeu-se a necessidade de adotar neste estudo uma abordagem que contemple uma linguagem que se desprenda deste cânone. E neste sentido surge a necessidade de estudar a linguagem de HQs por meio da observação dos trabalhos realizados pelo Estúdio Arte X (termo fictício adotado para se garantir o anonimato de uma instituição de arte local) situado no município de Parintins.

Contudo, o fator primordial que contribuiu para a realização desta pesquisa parte de uma experiência pessoal de seu proponente principal que contemplou uma oficina de prática de cartum e criação de personagens ministrada por um grande cartunista; escritor; quadrinista e também roteirista de um dos estúdios Maurício de Sousa, que é natural de Parintins. A partir de então surgiu uma curiosidade de conhecer mais a fundo esse campo e buscar ir além do domínio da técnica do desenho em conjunto com o interesse científico – gerado ao longo de estudos sistemáticos – que possibilitou a descoberta e a conexão com outros estilos artísticos, até então desconhecidos, para quem tinha apenas familiaridade com o desenho de caráter naturalista.

Este estudo é relevante na medida em que apresenta a dinâmica de circulação dos quadrinhos num contexto marcado por impasses logísticos presente na realidade de Parintins com sua condição insular, já que as principais vias de acesso para entrada e saída de pessoas, produtos e serviços são por meios dos modais aquaviários e aéreos. O modal aquaviário é o mais utilizado e o mais demorado, levando aproximadamente 18 horas ou mais, dependendo do tipo de embarcação, para que ocorra a locomoção de Parintins até a capital do Estado (Manaus) onde pessoas, produtos e serviços circulam com mais facilidade devido às facilidades logísticas existentes influenciadas, especialmente, pela Zona Franca de Manaus.

É válido mencionar que historicamente sempre houve dificuldades – por parte da população parintinense – ao acesso às HQs (em condição impressa), uma vez que não existia outras maneiras de adquiri-las a não ser por vendedores ambulantes que se instalavam em praças da cidade e as revendiam, disponibilizando obras como os gibis da Turma da Mônica (Maurício de Sousa) e HQs de super-heróis (DC e Marvel). Assim, até certo tempo atrás, a única forma das HQs chegarem na cidade era pelo trajeto de Manaus à Parintins.

Destaca-se que as HQs se tornaram uma febre local há alguns anos, alcançando o público infanto-juvenil que consumiam semanalmente os quadrinhos. Ao longo do tempo essa prática de comercialização – na condição impressa – foi enfraquecendo com a chegada da tecnologia; sendo assim, os consumidores de HQs passaram a ter acesso a revistas pela internet baixando gratuitamente ou comprando.

Outro aspecto de relevância além da difusão já mencionada das HQs em Parintins é o comprometimento do Estúdio Arte X em explorar temáticas amazônicas de modo sensível, valorizando elementos da cultura amazônica como temas de povos indígenas, ribeirinho e caboclo, contribuindo para amplo conhecimento local e regional.

Cabe ressaltar também que a linguagem dos quadrinhos vai além do mero entretenimento e pode ser um instrumento essencial, seja em aplicação educativa/pedagógica, seja como veículo de informações ou transmissão de conhecimento, dentre outras possibilidades. Como afirma Souza e Vieira (2022) as HQs por possuir caráter de multimodalidade se tornam essenciais no âmbito escolar, utilizadas em aulas de língua portuguesa e em outras disciplinas, auxiliando na leitura e produção textual.

Mas nem sempre foi assim. Oliveira (2022) cita percepções de dois autores, se referindo ao público-alvo das HQs. A primeira do renomado quadrinista americano William Erwin Eisner (1917-2005) que diz que a faixa etária dos leitores de quadrinhos seria de crianças de 10 anos, enquanto Alan Moore, escritor britânico conhecido principalmente por seu trabalho em HQs, diz que elas foram destinadas aos iletrados. Percepções estas que mudaram no decorrer dos anos e que atualmente se encontram na cultura pop, sendo ferramenta fundamental na construção de uma parte do cenário cinematográfico, televisivo e jornalístico brasileiro. Essa evolução permitiu que as HQs alcançassem espaços que antes eram inimagináveis como por exemplo as salas de aula, mesmo quando o processo de inserção sofresse eventuais resistências.

Percebe-se desde as percepções de Will Eisner e Alan Moore que as HQs viriam para auxiliar o processo de leitura das pessoas, como crianças e iletrados. Apesar de não possuírem o conhecimento da leitura essas pessoas poderiam ser capazes de entender uma história por meio de suas percepções visuais, por intermédio das expressões faciais dos personagens, das reações e interações em cada cena. Esses elementos são discutidos na disciplina de língua portuguesa, que abraçou a nova linguagem até então por meio de narrativas gráficas compostas de textos e imagens.

No entanto, por meio de muitos estudos sobre a nona arte (termo amplamente utilizado na literatura para se referir às HQs), os quadrinhos tornaram-se uma das modalidades de comunicação para o auxílio nas atividades dentro de sala de aula como meio inspirador a segmentos comunicacionais em massa. Há também apontamentos na literatura científica sobre a utilização de HQs em outras áreas da Ciência, como Física, Química, Biologia, entre outras; auxiliando não somente os professores de língua portuguesa, mas também de outras disciplinas escolares (Luyten, 2011).

É nesse sentido que esta pesquisa espera contribuir com debates futuros sobre a linguagem das HQs, auxiliando na compreensão dessa manifestação que tão pouca é explorada tendo base na baixa quantidade de pesquisas científicas sobre o

respectivo tema. Além disso espera-se contribuir – a fim de auxiliar a sociedade – com a valorização da arte regional para o público local, bem como a importância de estimular as pessoas a serem agentes culturais que podem espalhar as HQs pelo município de Parintins e adjacências. Logo, se torna conveniente para o avanço no conhecimento e valorização da arte como alicerce cultural.

Levando em consideração tudo que foi exposto anteriormente, problematiza-se o presente estudo com a seguinte questão central: quais são as características da linguagem dos quadrinhos realizados pelo Estúdio Arte X situado no município de Parintins? É válido destacar que a hipótese angariada preliminarmente se alicerçou na possibilidade das HQs produzidas no estúdio em questão, poder ser impulsionadora e valorizadora da cultura e do conhecimento local e regional. Logo, objetivou-se descrever as características da linguagem de HQs realizadas em um estúdio de artes situado em Parintins. É válido destacar que o presente estudo não deixar de levar em consideração (a) a caracterização da estrutura, processos, produções artísticas e funcionamento local, (b) apresentação do perfil de seus frequentadores bem como, (c) suscitar possíveis benefícios das HQs como aporte cultural.

2. Método

Para se alcançar de forma efetiva os objetivos foi utilizado o método descritivo com abordagem qualitativa. Menciona-se que o método aqui adotado – descritivo – convém para a descrição das características das HQs realizadas pelo Estúdio Arte X. De acordo com Gil (2008) a pesquisa descritiva tem como objetivo crucial descrever características de uma determinada população ou fenômeno, ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Além disso, complementa Rampazzo (2002, p. 55), “A pesquisa descritiva observa, registra, analisa e correlaciona fatos ou fenômenos (variáveis), sem manipulá-los”.

Em relação à abordagem adotada, qualitativa, levando em consideração características gerais das HQs – elucidação de elementos que caracterizam os quadrinhos do Estúdio Arte X – buscou-se discutir em uma perspectiva subjetiva como condição necessária para a questão das HQs, haja vista seu contexto abstrato e criativo capaz de gerar informações diversas representadas por seus quadrinhos. Diante disso, Silva e Menezes (2001) destacam que na pesquisa qualitativa há uma relação inseparável entre a humanidade e a subjetividade, como também pesquisa-se e interpreta-se o ambiente e seus fenômenos de forma que não há necessidade de os dados produzidos serem expostos e analisados matematicamente.

Prodanov e Freitas (2013) destacam que o ambiente se torna fonte direta dos dados no qual o pesquisador participa estudando-o, assim como o objeto proposto pelo presente estudo – HQs. O intuito é descrever e retratar o maior número de elementos existentes na realidade estudada, dando ênfase tanto no processo quanto no produto.

Já em relação à técnica utilizada nesse trabalho utilizou-se o relato de experiência. Segundo Mussi et al. (2021) essa técnica é amplamente utilizada como um auxiliar na produção de conhecimento já que se trabalha um escrito de uma experiência e, nesse caso, trata-se de uma descrição local bem como, de suas atividades e características artísticas, mais especificamente às HQs.

Sendo assim, ao se utilizar do relato de experiência se obtém maior conhecimento sobre o objeto estudado. E, ainda, favorece maior chance de uma discussão crível no sentido de reflexão e aporte a novos estudos que versem sobre o objeto central aqui apostado. Sendo assim, a técnica em questão – relato de experiência – enquadrou-se como melhor caminho a fim de se atingir o objetivo da pesquisa, obviamente aliado ao método descritivo e a abordagem qualitativa.

A presente pesquisa foi realizada no Estúdio Arte X, situado em uma região parintinense de grande movimentação de pessoas. O fundador principal é um artista que atua diretamente nas HQs como quadrinista, roteirista e desenhista. O estúdio não possui um número exato de integrantes porque depende do projeto que será desenvolvido. Porém, quando se trata do desenvolvimento de HQs o Estúdio Arte X conta com aproximadamente cinco integrantes, que desempenham as funções de

autor, roteirista, desenhista e colorista.

Esses artistas passaram a integrar oficialmente o coletivo (termo usado localmente para se referir ao conjunto de artistas que o compõe) a partir da interação existente no âmbito artístico do município de Parintins que é repleto de artistas de vários segmentos (pintura, desenho, escultura, fotografia, artes digitais, entre outros). Tais interações, na maioria das vezes, acabam por ocorrer por meio dos eventos realizados pelo Estúdio Arte X, como por exemplo as oficinas sobre tirinhas e HQs ofertadas para a sociedade parintinense.

Em relação aos procedimentos gerais, inicialmente os proponentes deste estudo solicitaram formalmente ao principal idealizador do Estúdio Arte X – pessoa que geri o local em questão – autorização para a realização da presente pesquisa. Após a autorização formal, deu-se início às observações (condição em que os pesquisadores produziram dados apenas por meio de observação).

No entanto essas observações somente ocorreram pelo fato de o local ter momentos de apresentações de artes, palestras e oficinas destinadas a todos que queiram conhecer, estudar e se aproximar do trabalho ali realizado. Para que o proponente deste estudo pudesse produzir (coletar) dados no local em questão, o mesmo participou de atividades desenvolvidas em grupos e de reuniões com a equipe de artistas que o local contempla.

O relato de experiência vivenciado partiu de visitas realizadas ao Estúdio Arte X durante um mês, buscando descrever as características das HQs nesse coletivo (termo usado localmente para se referir ao conjunto de artistas que o compõe). É válido destacar que as observações realizadas não se resumem apenas em descrever características, mas também estabelecer ponderações e reflexões necessárias.

As visitas foram realizadas conforme o horário de funcionamento do estúdio, sempre no turno noturno e em torno de duas vezes por semana além de abranger também alguns eventos de cunho artístico, oficinas e reuniões que aconteceram no período de realização desta pesquisa.

Em relação à análise de dados tudo foi produzido (coletado) levando em consideração o método descritivo com abordagem qualitativa de forma a levar em consideração a compreensão e caracterização do objeto do presente estudo. No entanto, a análise ocorreu por meio de discussão com a literatura que envolve diretamente a temática das HQs.

No que tange ao instrumento de produção (coleta) de dados pensou-se sobre uma técnica capaz de subsidiar as observações a serem realizadas no Estúdio Arte X. Diante disso, foi desenvolvido pelos proponentes desta pesquisa um material denominado “Instrumento de Subsídio Observacional Local”.

A intenção de criar esse instrumento para produzir (coletar) dados sem que o método fosse displicente surgiu a partir da necessidade de realizar formalmente as anotações do que fora observado no Estúdio Arte X, além de garantir que tudo o que foi observado contemplasse os objetivos da presente pesquisa. Assim, este instrumento foi construído com quatro itens: (1) descrição da estrutura local e funcionamento, (2) descrição das produções artísticas, (3) descrição do processo das produções artísticas, e (4) descrição do perfil dos frequentadores do Estúdio Arte X.

No primeiro item (descrição da estrutura local e funcionamento) foi pensado a fim de obter informações sobre a estrutura física do local, descrevendo a quantidade de portas e janelas, número de salas, se possui mesas para desenho, cores predominantes na área interna e externa, tamanho do espaço, se o lugar é arejado e confortável, entre outros. O item em questão também leva em consideração informações sobre horário de funcionamento e em qual turno e dias o estúdio funciona.

Já o segundo item (descrição das produções artísticas) foi idealizado no sentido de observar as produções dos artistas que integram o Estúdio Arte X com o intuito de confirmar que os trabalhos realizados possuem características das HQs. Outro ponto levantado nesse item é o de identificar quais as temáticas que estão sendo representadas nessas produções em HQs.

No terceiro item (descrição do processo das produções artísticas) buscou-se observar sobre o processo das produções em HQ, bem como detalhar o passo a passo realizado pelos artistas nas obras produzidas e compará-las com os processos que

são levantados pela literatura científica sobre a estrutura das HQs. Ainda neste item buscou-se informações sobre as funções de cada artista-integrante.

No quarto e último item (descrição do perfil dos frequentadores do Estúdio Arte X) apresenta-se o perfil das pessoas que frequentam os eventos artísticos protagonizados pelos integrantes do estúdio. O objetivo com a construção deste item foi levantar informações se os frequentadores são artistas, amantes da arte das HQs, apenas espectadores; ou seja, sem ligação direta com a arte e vão apenas para observar o evento, entre outras possibilidades de público.

Portanto, com base no que foi exposto a respeito do instrumento de produção (coleta) de dados deste estudo e no detalhamento de cada item que o compõem, cabe a partir desse momento apresentar os resultados e discussão do que foi produzido.

3. Resultados e Discussão

Expõem-se no presente tópico os resultados e a discussão próprios da condição de produção (coleta) de dados que ocorreu durante a realização da pesquisa nas dependências do Estúdio Arte X. Levou-se em consideração os itens e mesma sequência apostos no instrumento único de produção (coleta) de dados deste estudo – Instrumento de Subsídio Observacional Local.

3.1 Descrição da estrutura local e funcionamento

O Estúdio Arte X possui uma estrutura de 30 metros quadrados e não possui divisões de salas, é um espaço dinâmico apesar de não ser grande. Ele apresenta duas grandes portas *rollup* (porta que possui uma folha única de ferro que abre verticalmente); uma janela consideravelmente pequena; as paredes da área interna são pintadas de preto e branco. No espaço interno total existem variações de objetos, como: bebedouro, mesas para desenho, estante contendo variadas HQs e obras literárias. Além disso, nas paredes se encontram diferentes estilos artísticos, por exemplo pinturas, desenhos digitais e fotografias, todos desenvolvidos e realizados pelos artistas que compõem o estúdio.

A seguir encontram-se imagens registradas mostrando a estrutura interna do Estúdio Arte X. Já em sua área externa conta com uma calçada e um pequeno estacionamento, ambos pintados na cor cinza. As paredes dessa área estão pintadas na cor amarela e as portas são de cor preta. Inclusive, as cores preto e amarelo são as que representam a sua identidade visual. Além do mais, a parte externa conta ainda com uma fachada contendo a logomarca (elemento do *design* gráfico que pode abranger nome, símbolo ou marca representando uma organização) do estúdio e uma arte mural com traços artísticos característicos do idealizador do respectivo local (Figura 1).

Figura 1 – Estúdio Arte X – interno e externo, em 2024.



a) estrutura interna



b) móveis componentes da estrutura interna



c) área externa

Fonte: Arquivo pessoal do primeiro autor (2024).

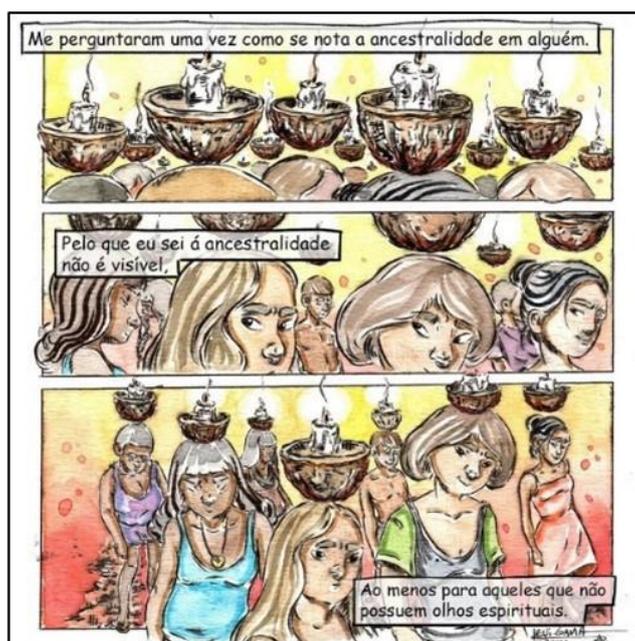
Antes de se tornar um estúdio de HQs este mesmo espaço funcionava como um depósito de objetos, e ainda assim foi palco das primeiras reuniões do coletivo (termo usado localmente para se referir ao conjunto de artistas que o compõe) em que aconteciam trocas de ideias com o objetivo de concretizar e instalar a nona arte (termo amplamente utilizado na literatura para se referir às HQs) no município de Parintins.

Quando não há nenhum evento no estúdio ele chega a ficar de portas abertas por pelo menos duas vezes na semana no turno noturno e alguns frequentadores marcam presença, como músicos que ensaiam seus repertórios visando algum evento na instituição. Enquanto os demais (outros artistas ou membros do estúdio) fazem alguns rascunhos baseados em ideias próprias em seus *sketchbooks* (caderno de desenho). Salienta-se que os *sketchbooks* são utilizados para rascunhar diversas ideias, desde desenhos advindos de inspirações até esboço de futuros personagens para serem aproveitados nas atividades desenvolvidas pelo estúdio.

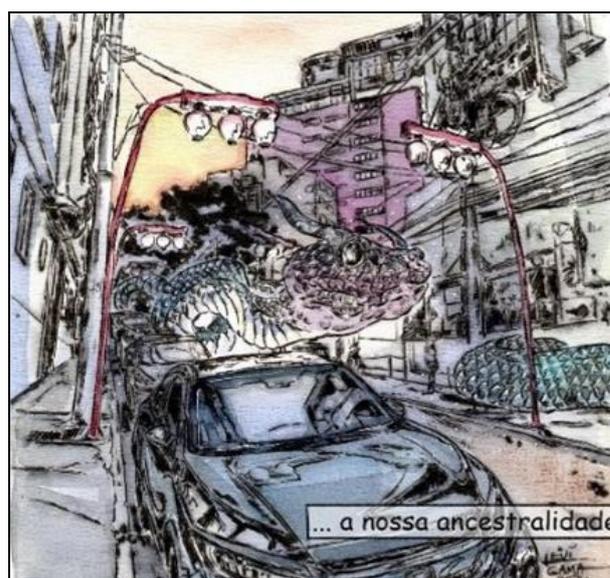
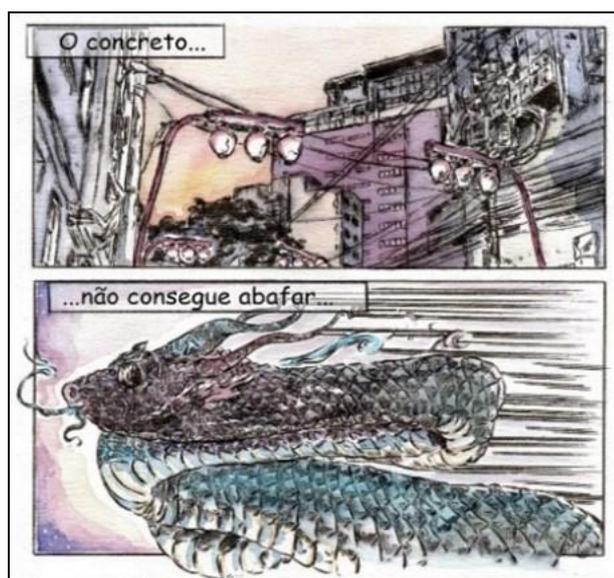
3.2 Descrição das produções artísticas

Em todas as produções do Estúdio Arte X é possível ver características de uma HQ, tais como: história apresentada em quadros, linguagem verbal e não verbal e tom narrativo, conforme demonstrado na Figura 2.

Figura 3 – Tira sobre o tema “ancestralidade”.



a) a cosmovisão resumidamente é como os povos indígenas concebem o mundo



b) o concreto não consegue abafar a nossa ancestralidade

Fonte: Gama (2023a, 2023b).

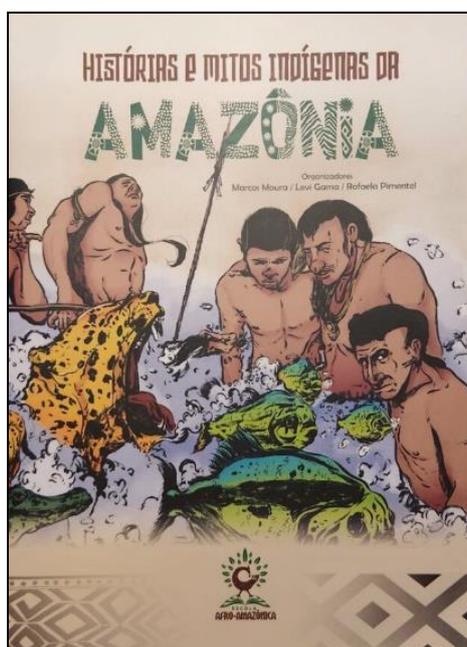
As tiras foram apresentadas durante uma oficina ministrada pelos integrantes do Estúdio Arte X que tratam sobre a ancestralidade indígena. O ocidental vê a ancestralidade por meio das características físicas como a cor da pele, o formato dos cabelos, do rosto e estatura, como forma de identificar o outro diferentemente do olhar da cosmovisão indígena (termo que se refere ao olho espiritual, que enxerga a ancestralidade de tal maneira que ultrapassa a percepção visual física).

Essas percepções fazem parte da cultura indígena, consequência das experiências vividas e das relações complexas que incluem seres naturais e sobrenaturais, fator este visto como primitivo aos olhos dos ocidentais que seguem a linha do pensamento europeu (de superioridade) (Bonin, 2015).

Nesse contexto, que abarca temáticas dos povos indígenas (ancestralidade), os artistas integrantes do Estúdio Arte X resolveram criar uma obra que narra a história de dois povos indígenas, Sateré Mawé e Mura.

A obra *Histórias e Mitos Indígenas da Amazônia* (2021) é uma revista em quadrinhos que objetiva contar a história da criação do povo Sateré Mawé, o mito do “Noçoquen”, que deu a denominação de “os filhos do guaraná” para esses povos. Além disso, também narra os atos de bravura do povo Mura que são conhecidos por serem destemidos, trazendo a história do “triunfo da flecha”. Os quadrinhos a seguir compõem a HQ e fazem referência ao mito de criação dos indígenas Sateré Mawé (Figura 4).

Figura 4 – Referência ao mito de criação dos indígenas Sateré Mawé.



a) capa do volume 1 da HQ: *Histórias e Mitos Indígenas da Amazônia* (2021)



b) parte da HQ que aborda o mito de criação do povo Sateré Mawé

Fonte: Caetano (2023, capa) e Moura et al. (2021, p. 11-13).

Por meio da sequência de imagens exposta anteriormente percebe-se os elementos que compõem uma HQ, especificamente a presença dos *quadrinhos* ora em forma de quadrados ora em formato de retângulos ou até mesmo fora do quadrinho como se nota na última parte da figura anterior. Há também a presença de *sarjeta* que separa os quadros,

funcionando como pausa entre um quadrinho e outro (ações completadas na mente do leitor) e a *legenda* que é a voz que narra os acontecimentos em cada quadrinho e o tipo de narração é a *onisciente* (história contada em terceira pessoa).

Percebe-se diante dessas ilustrações que o conteúdo difundido nelas se volta para a cultura indígena, tratando de temáticas que as cercam como a ancestralidade. As informações (verbais e não verbais) contidas nas ilustrações são interpretadas pelo leitor de maneira divertida além de fazer despertar sentimentos reflexivos ao serem contempladas, aspectos esses característicos do Estúdio Arte X em suas obras.

Nesse sentido, para que essas informações (verbais e não verbais) presentes nas HQs do estúdio tenham êxito ao serem lidas e, conseqüentemente, interpretadas pelo leitor é necessário que elas sejam compostas pelos elementos característicos da estrutura das HQs que, segundo Ramos (2019) é um agrupamento de elementos da narrativa com a linguagem visual como forma de contar uma história. Na oralidade, os elementos utilizados são: (a) balões – que contém falas ou pensamentos; (b) legenda – voz do narrador; (c) notas de rodapé – voz do editor; e (d) onomatopeias – o som. Estes elementos são aplicados dentro de um espaço chamado “quadrinhos” – que recebe o cenário, personagens, fragmentos de espaço e de tempo. Os quadrinhos podem obter qualquer formato, mas geralmente são utilizados como quadrados ou retângulos.

Para transmitir a ideia reflexiva – que é característica marcante do Estúdio Arte X – os elementos descritos anteriormente recebem outras variações que se encontram em uma HQ. Nas palavras de Souza, Carvalho e Trentin (2021) as variações dos elementos dentro das HQs são: (a) a cor, (b) a expressividade dos personagens (facial ou corporal), (c) o tamanho das letras, e (d) o contorno dos balões de fala e pensamento. Assim, é por meio desses elementos e de como são apresentados que vai ocorrer a determinação e variação do sentido do discurso que está ocorrendo dentro de uma história.

Diante os quadrinhos do Estúdio Arte X salienta-se que ocorre a abordagem de temáticas relacionadas à cultura indígena aliada à característica reflexiva, ou seja, há transmissão de sentimentos de caráter reflexivo dentro de uma contextualização histórica que capacita as HQs como um meio de narrar o modo de vida, o surgimento e o desenvolvimento de um determinado povo mostrando por meio de palavras e imagens cujo os desenhos tomam uma dimensão que é apenas presente nas HQs de forma a envolver e cativar o leitor. Outrossim, as produções artísticas em HQ conseguem atingir o objetivo central do estúdio, o de narrar histórias relacionadas aos povos originários, caboclos e ribeirinhos da região amazônica.

De acordo com Cunha (2013) em um determinado tempo da história as HQs eram menosprezadas pelos olhares científicos dos historiadores que não a viam como um recurso que pudesse analisar, contar e criticar uma sociedade. Contudo, essa visão aos poucos foi mudando diante comprovação de potencialidades e contribuições das HQs como um documento histórico (fontes primárias que contêm conteúdos importantes de caráter histórico sobre uma sociedade, lugar ou evento, geralmente tomando como suporte, o papel) a fim de superar preconceitos e colocá-la na esfera social e cultural, como forma de analisar uma sociedade.

Para Vergueiro (2004) o historiador pode realizar a HQ num formato que faça existir uma relação entre a produção em quadrinhos com um determinado período da história, consistindo em duas formas de trabalhar as HQs com caráter histórico. A primeira é a produção quadrinista na divulgação tanto de fatos (reais) ou em ficção científica (uma história fictícia baseada em um momento histórico verdadeiro). A segunda forma é restrita ao meio acadêmico, o que impossibilita a chegada delas às livrarias porque seu formato se encontra como documento histórico que se resume em um estudo sobre as relações entre HQs, sociedade e cultura.

Em conformidade aos trabalhos realizados pelo Estúdio Arte X é notório que suas produções enfocam na primeira forma de trabalho – produção quadrinista na divulgação tanto de fatos (reais) ou em ficção científica – que divulga histórias fictícias baseadas em fatos históricos como é o caso das temáticas indígenas. De certa forma, essas HQs valorizam a cultura de

povos que já predominaram a região amazônica, inclusive nas proximidades do município onde ocorre a realização dessas produções, Parintins (que recebe esse nome em homenagem ao povo indígena “Parintintin”). Diante disso, é válido mencionar a necessidade dos trabalhos realizados pelo Estúdio Arte X serem amplamente valorizados pela sociedade já que por meio da leitura desses quadrinhos pode-se adquirir amplo conhecimento e fomentar a cultura.

3.3 Descrição do processo das produções artísticas

A produção das HQs no Estúdio Arte X, conta com a participação de aproximadamente cinco artistas integrantes do estúdio que desenvolvem atividades de acordo com sua funcionalidade, podendo atuar como autor, roteirista, desenhista ou colorista. Tais funções se referem à composição geral na criação de uma HQ.

Segundo Luyten e Lovetro (2018) para criar uma história em quadrinho é necessário passar por algumas fases, que compreende:

- a) surgimento de ideias – pode ser gerada de qualquer fonte, seja ela de uma revista que foi lida, fatos do cotidiano, questão política e entre outros temas que o autor deseja mostrar para o seu leitor;
- b) criatividade – do mesmo modo da fase anterior, aqui prioriza-se encontrar um tema que possa interessar o leitor, sendo apresentado de forma criativa, principalmente na construção dos personagens, pois bons personagens rendem boas histórias;
- c) construção do roteiro – deve conter início, meio e fim, nesta fase contém todos os elementos da história, entre eles, os personagens, as situações que geram cenas e as falas que são os balões de texto, todos esses elementos são colocados em um número de páginas pré-estabelecido;
- d) desenvolvimento do desenho – inicialmente é realizado em forma de esboço seguindo os passos do roteiro, para depois tomar formas mais definidas, a fim de melhorar os detalhes;
- e) desenvolvimento da linguagem – nessa fase o desenvolvimento da história é muito importante, pois deve haver clareza, levando o leitor a ter completo entendimento da obra, e para que ocorra uma comunicação adequada do que está sendo exposto, precisa-se levar em consideração algumas dicas, como saber colocar de forma correta os balões de texto conforme a leitura ocidental (esquerda para a direita, de cima para baixo), assim como apresentá-los de acordo com a situação que está ocorrendo na cena, por exemplo em casos em que os balões tomam uma forma em sua borda representando um sentimento (um balão com borda estremecida, indicando nervosismo), ou como as onomatopeias, que são os sons dos quadrinhos (“boom”, indicando uma explosão), tais dicas irão contribuir com a ação e dramaticidade das cenas.

Essas fases funcionam como uma espécie de fórmula que rege todo o trabalho de desenvolvimento de uma HQ. Sendo assim, nas reuniões realizadas no Estúdio Arte X para tratar sobre o processo de criação das HQs são levadas em consideração as etapas citadas anteriormente (surgimento de ideias, criatividade, construção do roteiro, desenvolvimento do desenho e desenvolvimento da linguagem) em concordância com Luyten e Lovetro (2018). Dessa maneira, os integrantes do coletivo (termo usado localmente para se referir ao conjunto de artistas que o compõe) trocam ideias entre si seguindo a linha de pensamento do autor da HQ, que geralmente é o idealizador-coordenador do estúdio. Este que fica responsável por apresentar o *storyline*; isto é, o enredo da HQ a ser produzida. Além disso, é ele quem lidera a equipe para realizar a divisão das funções que cada artista-integrante desempenhará, podendo estes ocuparem o posto de roteirista, desenhista ou colorista.

Destarte, a ideia inicial parte do autor da HQ que em conversa transmite essa ideia principal para o roteirista (geralmente é a mesma pessoa). Segundo Santos (2020) toda história necessita da existência de um roteiro que irá funcionar

como um guia para a narrativa, apresentando os personagens e suas características, assim como as tramas, os cenários e demais elementos compostos nas HQs.

Segundo McCloud (2005) existem seis passos no roteiro, que são: (1) a ideia/objetivo (a influência na criação e meta), (2) a forma (escrita ou desenhada), (3) o idioma (a linguagem, gênero e estilo), (4) a estrutura (colocações, composições e retirada), (5) a habilidade (o conhecimento para o desenvolvimento da obra), e (6) a superfície (produção e arte final).

Eisner (2005) argumenta que esses seis passos permitem que a história seja contada apropriadamente, levando em consideração o que ele próprio define como sendo uma sequência realizada de forma intencional que objetiva transmitir informações em que sua estrutura deve ter início, uma linha de acontecimentos e o fim.

O mesmo processo acontece nas HQs em se tratando de roteiro em que é passível de variações de acordo com as decisões do editor. Desta forma, quando este roteiro chega nas mãos do desenhista é desenvolvido inicialmente um esboço, desde que todas as informações necessárias estejam inclusas no roteiro, informações que também podem ser manipuladas pelo próprio desenhista, mas com certas limitações porque este profissional só irá ficar responsável apenas pela realização dos desenhos, exceto em casos onde a criação da HQ ocorre de forma independente, quando o roteirista também é o desenhista, diferentemente das grandes editoras onde o roteiro é realizado por um escritor e depois repassado para um profissional em desenho (Santos, 2020).

Retomando o pensamento de McCloud (2005) (ideia/objetivo, forma, idioma, estrutura, habilidade e superfície), sobre os seis passos para a construção de um roteiro e relacioná-lo com o processo artístico realizado pelo Estúdio Arte X, percebe-se que as etapas seguidas pelos membros do estúdio são praticamente as mesmas apontadas pelo autor em busca de uma boa construção das HQs.

Assim, no estúdio, após o enredo da HQ a ser realizada já ter sido apresentado, é chegado o momento de o roteirista desenvolver o roteiro que é conversado, refletido e discutido em reunião (quantas forem necessárias).

Cabe ressaltar que nem sempre os integrantes se prendem em apenas uma função, podendo ocorrer alternâncias (por exemplo no caso de um roteirista poder contribuir em outras funções), da mesma forma o desenhista que em um determinado projeto pode assumir o papel de colorista e vice-versa. Essa rotatividade contribui na variação e riqueza dos trabalhos realizados no local, bem como na valorização e lapidação de talentos. À vista disso o roteirista expõe para os demais integrantes do projeto:

- a) a ideia principal juntamente com um objetivo – esse objetivo geralmente é o de levar o conhecimento da cultura amazônica, contemplando o ribeirinho, o caboclo e o indígena;
- b) a forma – por se tratar de uma história em quadrinho, mescla a linguagem verbal com a não verbal, sendo realizada de acordo com o objetivo da HQ, deixando esclarecido qual(is) o(s) estilo(s) da(s) fonte(s) do texto, tal qual o desenho, isto é, as características do cenário e dos personagens;
- c) o idioma – as produções do estúdio são em língua portuguesa, que é trabalhada por meio do gênero textual HQ (narrativa gráfica composta de textos e imagens), mas ocorrendo algumas variações linguística de acordo com o objetivo da HQ em construção, por exemplo, se o tema da história for sobre mitos indígenas, algumas palavras próprias desse povo estará presente nas falas dos personagens e nas legendas, acompanhadas de seus significados;
- d) a estrutura – mesmo que o roteiro seja realizado por alguém encarregado de o fazer, o escritor elabora a história de forma conjunta e em consenso com os demais membros da equipe de desenvolvimento da HQ, que realizam colocações, alterações e composições dos elementos;
- e) a habilidade – diz respeito a capacidade do roteirista de saber desenvolver uma história, ou seja, descrever as cenas, numerar as páginas, contextualizar quadros, personagens e diálogos;

- f) a superfície – refere-se à definição de em qual superfície o desenho será produzido e colorido, no Estúdio Arte X geralmente é no papel.

É válido mencionar que em relação ao quinto passo – roteiro (habilidade) –, inicialmente quando houve a consolidação do Estúdio Arte X, a habilidade de desenvolver uma HQ era somente do idealizador-coordenador do estúdio. O mesmo adquiriu conhecimento sobre a nona arte (termo amplamente utilizado na literatura para se referir às HQs) por meio de estudos constantes durante sua trajetória como quadrinista. Com o passar do tempo ele conseguiu repassar esse conhecimento para outros artistas, capacitando-os e instigando-os por intermédio de oficinas, logo, tornaram-se integrantes do Estúdio Arte X. Essas pessoas que até então atuavam em outros segmentos artísticos passaram a atuar também no ramo dos quadrinhos.

Esse esboço de HQ é realizado no *sketchbook*, que conforme Seivewright (2009) é um caderno que apresenta um espaço em que se desenvolve um aprendizado ao esboçar desenhos de um elemento ou um item de várias formas. Este espaço é responsável por registrar e processar dados, assim como explorar e experimentar diversas maneiras de apresentar as informações geradas e desenvolvidas pelo autor do caderno.

Desse modo, para o desenhista da HQ o *sketchbook* serve para a criação de personagens e de estruturas anatômicas, além de servir para a criação de outros elementos, como: roupas, gestos, aparência e atitudes. Esse ato é chamado de *model sheet* conforme aprecia-se na Figura 5.

Figura 5 – *Model sheet* realizado no *sketchbook*.



a) estrutura anatômica e gestos de personagem



b) roupas e acessórios

Fonte: Arquivo pessoal do primeiro autor (2024).

Nesse contexto, a última etapa do processo produtivo de HQs é a coloração. O colorista integrante do Estúdio Arte X recebe o desenho em preto e branco já com os balões de texto e faz a aplicação das cores. Ele pode fazer tudo de uma vez ou pode ir fazendo aos poucos à medida em que os desenhos vão ficando prontos. Um fator indispensável nessa fase da produção é o cuidado com as cores, visto que elas precisam estar a todo tempo em harmonia. Como as HQs do estúdio são em sua maioria impressas em papel o sistema de cores CMYK (sistema de cores subtrativas formado por ciano, magenta, amarelo e preto) é o mais adequado. Destaca-se que da mesma maneira que os passos anteriores este também pode sofrer alterações conforme sugestões da equipe.

De modo geral, pode-se aferir, que as produções artísticas do Estúdio Arte X passam pelos seguintes processos: (1) o “autor” apresenta o enredo da trama para o roteirista; (2) o “roteirista” escreve de maneira mais detalhada tudo o que lhe foi repassado e expõe para o autor, desenhista e colorista o que escreveu minuciosamente, estando sujeito a alterações e complementações; (3) o “desenhista” por sua vez, responsabiliza-se por desenvolver o desenho, inicialmente em forma de esboço seguindo os passos do roteiro, para somente depois chegar a formas mais definidas; e por último, não menos importante, (4) o “colorista” que exerce a função de aplicar cores aos elementos da HQ, a saber, cenário, personagens, balões de texto, entre outros.

3.4 Descrição do perfil dos frequentadores do Estúdio Arte X

Antes de discutir o conteúdo principal deste subtópico destaca-se aqui dois pontos relevantes para que haja uma melhor compreensão do que é descrito em sequência. Entende-se por perfil o conjunto de informações que identificam o usuário de algum produto/serviço ou os frequentadores de algum local (Dicio, 2024).

Logo, compreende-se frequentadores como sendo as pessoas que vão regularmente a um determinado ambiente ou que participam de atividades e eventos realizados em determinado local. Nesse sentido, o presente subtópico apresenta a intenção de descrever o perfil dos frequentadores do Estúdio Arte X; isto é, as características das pessoas que frequentam o estúdio ou que participam das atividades e eventos que o mesmo idealiza.

Diante disso foi observado que os frequentadores do Estúdio Arte X são bastantes diversificados, abrangendo pessoas que se identificam com pelo menos uma das 11 vertentes artísticas existente, que segundo a Academia Brasileira de Arte, incluem as HQs (foco da presente pesquisa), música, dança, pintura, escultura, teatro, literatura, cinema, fotografia, arte digital e videoarte. Além do mais, alguns membros de movimentos socioculturais do município de Parintins e de Organizações Não Governamentais (ONGs) que possui o mesmo objetivo que esses movimentos também podem ser incluídos no perfil de frequentadores do estúdio.

Percebeu-se a partir dessa dinâmica de interação entre diferentes perfis de pessoas e abrangência de vários seguimentos artísticos, influências oriundas a partir do curso de licenciatura em Artes Visuais do Instituto de Ciências Sociais, Educação e Zootecnia (ICSEZ) da Universidade Federal do Amazonas e do Liceu de Artes e Ofícios Cláudio Santoro (Unidade Parintins, uma instituição que atua disponibilizando para a população cursos em diferentes modalidades artísticas e culturais).

Nessa conjuntura, grande parte dos frequentadores ainda são acadêmicos ou egressos do curso de Artes Visuais do ICSEZ e de diversificadas manifestações artísticas (HQs, artes digitais, dança, pintura, escultura, fotografia, entre outras). Ressalta-se ainda as influências do Liceu de Artes e Ofícios Cláudio Santoro que por meio dos cursos artísticos ofertados e dos eventos culturais realizados possibilita que as atividades do estúdio (como oficinas, minicursos e feiras) sejam divulgados entre os alunos, o que faz com que alguns desses se tornem frequentadores das realizações do Estúdio Arte X. Um outro tipo de perfil frequentador do estúdio são alguns membros de movimentos socioculturais e de ONGs locais.

Perante o exposto pode-se aferir que o perfil dos frequentadores do Estúdio Arte X, de modo geral são artistas que se identificam com diferentes tipos de artes e que estão envolvidos de alguma maneira com o curso de graduação em Artes Visuais do ICSEZ com os cursos do Liceu de Artes e Ofícios Cláudio Santoro ou com movimentos socioculturais e ONGs que apresentam relação com a arte e o desenvolvimento cultural. Ao mesmo tempo que o estúdio atende diferentes perfis de frequentadores (artistas de diferentes seguimentos, membros de movimentos socioculturais e ONGs), também une em um só local, interessados em arte, não importando a forma de expressão particular de seus frequentadores.

Diante disso, os frequentadores do Estúdio Arte X podem se encontrar, na maioria das vezes, por meio de oficinas, palestras, minicursos, feiras e demais eventos que este proporciona para a população parintinense abordando variados temas.

As temáticas podem ser trabalhadas, por exemplo, em oficinas, com o intuito de ensinar a linguagem visual das HQs, tal como a linguagem verbal, incentivando o participante a despertar seu lado criativo e aplicar suas ideias sobre o papel.

A duração das oficinas varia de uma hora e meia a duas, e nesse tempo, além da parte teórica dos elementos componentes de uma HQ ser transmitido oralmente e visualmente, há ainda a prática, que proporciona uma melhor compreensão do que está sendo ensinado, pois atividades como essas favorecem o pensamento crítico, criatividade e o envolvimento de crianças, adolescentes, jovens e adultos na produção artística. Logo, as oficinas que o Estúdio Arte X oferece não deixam de ser uma forma de estudo.

Na Figura 6 observa-se o registro de uma oficina realizada pelo coletivo (termo usado localmente para se referir ao conjunto de artistas que o compõe), tendo como temática principal “Tirinhas”.

Figura 6 – Oficina de tirinhas realizada pelo Estúdio Arte X.



Fonte: Acervo particular de Rafaela Pimentel (2024).

Essa oficina contou com a participação de jovens e adultos com idades entre 18 e 35 anos, em sua maioria, acadêmicos do curso de licenciatura em Artes Visuais do ICSEZ, bem como envolvidos com outras instituições e grupos (já mencionado anteriormente), além de admiradores dessa modalidade artística que possuem alguma noção de desenho. Nela foi apresentado e praticado o gênero “tirinhas”, que de acordo com Marcuschi (2008) se caracteriza em histórias curtas formadas por, geralmente, três ou quatro quadinhos. Na Figura 7 é apresentado uma tirinha produzida pelo proponente principal desta pesquisa, durante sua participação na oficina idealizada pelo Estúdio Arte X.

Figura 7 – Tirinha desenvolvida em oficina realizada pelo Estúdio Arte X.

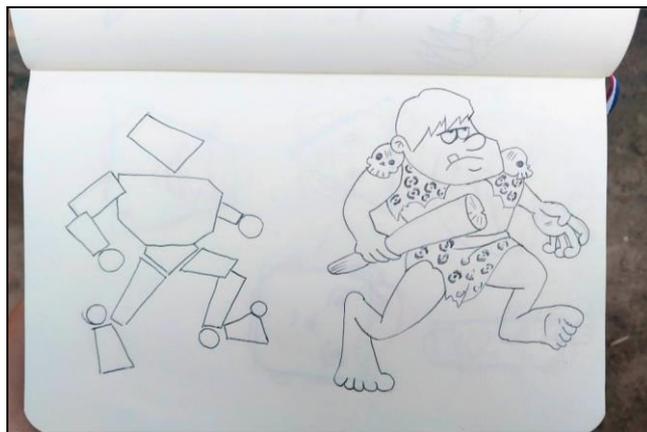


Fonte: Arquivo pessoal do primeiro autor (2024).

No respectivo dia de produção da tirinha o coordenador e idealizador do estúdio e também facilitador da oficina em questão, apresentou técnicas que auxiliaram a construção de diversas tirinhas dos frequentadores de forma a colaborar com a delimitação de quadros, expressões faciais ou corporais, presença de legendas ou não, além do uso do que ele chamou de *Punch*, que traduzido para a língua portuguesa quer dizer “soco”; isto é, a ação de impacto que a tirinha objetiva causar no espectador, seja por meio da linguagem verbal (legendas) e não verbal (imagens), a fim de deixar alguma mensagem contextualizada no âmbito social, político, científico e entre outros.

Assim sendo, cabe destacar uma ferramenta bastante utilizada pelos integrantes do Estúdio Arte X e que também é apresentada aos frequentadores que vão pela primeira vez ao estúdio que é o *sketchbook*. Esse caderno serve tanto para a realização de esboços de desenhos quanto para conter produções individuais finalizadas. Todo frequentador do estúdio deve ter um desse como um importante suporte que incentiva o lado criativo de cada pessoa. Na Figura 8 consta registro de página do *sketchbook* do proponente principal deste estudo onde é possível visualizar o processo de criação de personagens no estilo HQ nas dependências do Estúdio Arte X.

Figura 8 – *Sketchbook* de um frequentador do Estúdio Arte X.



Fonte: Arquivo pessoal do primeiro autor (2024).

A página do *sketchbook* em questão mostra procedimento básico característico de desenhos de HQs com o esboço detalhado de formas geométricas com a intenção de transformá-las em objetos e personagens. Na primeira figura observa-se a técnica de construção de um personagem de HQ utilizando-se das formas geométricas como base. Nesse caso, o personagem trata-se de um ser mítico do imaginário amazônico, o lendário Juma (ser humanoide gigante, protetor da natureza).

Vale ressaltar que os frequentadores do estúdio possuem perfis artísticos distintos, e suas produções realizadas nos *sketchbooks* apresentam características diferentes, algumas apresentando um desenho de caráter mais realista, outras sem se importar com as normas de um desenho simetricamente perfeito, mas com poética (sentimento subjetivo do artista devidamente expressada na obra), que não se prendem apenas a uma vertente artística e, sim, variadas (Figura 9).

Figura 9 – *Sketchbooks* de frequentadores do Estúdio Arte X.



a) casa flutuante sobre o rio



b) o gato

Fonte: Cedida do arquivo pessoal de Diogo Trindade (2023), e arquivo pessoal do primeiro autor (2024).

A Figura 9 representa um trabalho que ilustra a região amazônica por suas características apostas no papel, como a casa flutuante sobre o rio, morada dos ribeirinhos (pessoas que moram na beira do rio). Além dessa representação, há um item

que se destaca na cena, que é um óvni (suposta nave alienígena) abduzindo um animal. Trata-se da imaginação do artista que quer despertar a indagação do receptor (aquele que vê a obra). A obra em questão consiste em uma técnica chamada aquarela, que são lápis de cor que em contato com a água causam um efeito de tinta sobre o papel. Já na segunda figura (gato) tem-se uma produção artística aposta no *sketchbook* do proponente principal deste estudo no qual a construiu durante uma oficina no Estúdio Arte X.

Nota-se, contudo, a existência de um trabalho artístico que foge do padrão característico de HQs cujo objetivo foi ter maior proximidade com a realidade; ou seja, a imagem de um felino desenhada que partiu de uma observação de um animal real que perambulava o Estúdio Arte X no dia e horário de uma de suas oficinas ofertadas aos frequentadores. O contexto de arte em questão reflete as variadas formas artísticas que compõem o local e a valorização que se tem sobre a arte como um todo – mesmo o Estúdio Arte X tendo enfoque nas HQs – quando pensada em expressividade e cultura.

4. Considerações Finais

Este estudo possibilitou conhecer as HQs, por meio de conceitos, composição da linguagem, contextualização histórica e como ferramenta de ensino/aprendizagem. Entende-se que a HQ é uma narrativa que utiliza duas linguagens, a verbal e a não verbal, ou então uma sequência realizada de forma intencional contendo imagens pictóricas e justapostas com a intenção de transmitir informações. Diante disso, destaca-se a composição das HQs que se dão por um conjunto de elementos que farão parte da estrutura como um todo, desde a forma básica que são as tiras, passando pelas linguagens verbal e não verbal, narrativa, balões de texto, quadro, personagens, perspectiva e cor.

Quanto ao surgimento das HQs, por meio dos povos antigos, evidenciava-se arte em sequência de registros que contavam um determinado acontecimento. Essas histórias – apostas sequencialmente – foram passadas de geração para geração, entre esses registros estão, as pinturas rupestres, os hieróglifos egípcios e o bordado francês com a chamada tapeçaria de Bayeux.

Por conseguinte, houve uma evolução nas HQs, que tempos atrás, aproximadamente há setenta anos, era desvalorizada, cenário totalmente diferente ao que se vive contemporaneamente, na qual percebe-se a potencialidade dessa linguagem (HQ) como ferramenta de ensino-aprendizagem, o que permitiu que a mesma chegasse no ambiente educacional e se tornasse um apoio pedagógico e didático para a construção do saber.

Diante desse aparato, buscou-se analisar e discutir sobre a influência da nona arte (termo amplamente utilizado na literatura para se referir às HQs) em um município do interior do Amazonas.

A necessidade deste estudo se deu pela inquietação de seus proponentes sobre a situação artística do município de Parintins, que mesmo referida como a terra da arte, o estilo predominante local é a arte naturalista e hiper-realista. Diante disso, pensou-se uma linguagem artística que fosse capaz de se desprender desse cânone e adotou-se as HQs, por meio da observação dos trabalhos realizados pelo Estúdio Arte X.

E, a razão para a realização desta pesquisa partiu de uma experiência pessoal de seu principal proponente que contemplou uma oficina de prática de criação de personagens de quadrinhos, despertando o interesse em se aprofundar na linguagem HQ em conjunto com o interesse científico gerado no decorrer do curso de licenciatura em Artes Visuais.

Destaca-se que a hipótese angariada durante a realização deste estudo foi confirmada com sua finalização, haja vista que o local de realização desta pesquisa – mais especificamente o Estúdio Arte X – é um impulsionador e valorizador da cultura e do conhecimento local e regional. Tal consideração foi constatada também a partir da realidade vivenciada por seu principal proponente e averiguação dos conhecimentos ofertados e produções realizadas in loco capaz de influenciar inúmeros frequentadores e os mesmos serem promulgadores do que ali é realizado e expandido para fora dos limites do município por meio das vendas de obras, cursos e orientação artística.

Assim sendo, conclui-se que esta pesquisa alcançou com êxito todos os objetivos, devido a condição metódica desempenhada durante sua realização. Enfatiza-se que ao longo da pesquisa conquistou-se descrição referente a estrutura do Estúdio Arte X, bem como seu tamanho, os objetos ali compostos, a cor do ambiente, o funcionamento, entre outras características descritas ao longo do fluxo textual. Também foi concluído que a abordagem primeira a ser valorizada no Estúdio Arte X é a Amazônida, além do reconhecimento que suas produções possuem (características de uma HQ) – devidamente condizente com a literatura artístico-científica –, tornando-se um meio de difundir e refletir a cultura e a regionalidade.

Enaltece-se ainda, o processo artístico que destaca a capacidade dos integrantes do Estúdio Arte X em construir HQs com ampla qualidade, estes que se utilizam de fases que funcionam como uma fórmula que rege o trabalho ali realizado, na qual todo quadrinista deve ter acesso a esse conhecimento para não fugir da linguagem dos quadrinhos.

A finalização deste estudo ainda possibilitou conhecer com mais detalhes o perfil das pessoas que frequentam o Estúdio Arte X. A conclusão é de que parte das pessoas apresentam perfil artístico voltados ao desenho de caráter realista, outras voltadas para a musicalidade, alguns para as artes plásticas, outras para movimentos sociais existentes no município ou meros espectadores que apenas visitam o ambiente.

Durante o percurso do estudo houve empecilhos que são importantes serem mencionados como foi o caso de a impossibilidade de poder tocar ou ler uma revista em quadrinhos do estúdio – de produção própria –, haja vista não estarem disponíveis pelo excesso de vendas de suas produções locais e, logo, não ter nenhum exemplar físico para a leitura e prestígio de seus frequentadores. As únicas obras em HQs presentes no local e disponíveis para a consulta era fruto de outros autores – não pertencentes ao quadro de integrantes do estúdio – de quadrinhos do cenário regional e nacional, assim como algumas revistas em quadrinhos de super-heróis.

Constata-se outros pontos que não puderam ser incluídos nesta pesquisa por não serem o foco de delimitação, é o caso da inclusão de outras vertentes artísticas possíveis de serem valorizadas em novos estudos – nas dependências do Estúdio Arte X –, tais como, as artes murais, as artes plásticas (escultura em argila) e artes digitais. Reitera-se que apesar do enfoque do local em questão ser HQs o estúdio não deixa de levar em consideração outras vertentes artísticas contributivas para a cultura. Deste modo, sugere-se novos estudos que abarquem tais vertentes, a fim de exploração descritiva com o intuito de beneficiar a comunidade científica com informações de relevância para o conhecimento.

Referências

- Bonin, I. T. (2015). Cosmovisão indígena e modelo de desenvolvimento [Indigenous worldview and development model]. *Porantim: Encarte Pedagógico*, (5), 1-4. https://cimi.org.br/wp-content/uploads/2020/01/Porantim376_JunJul_Encarte-2015.pdf
- Caetano, K. (2023). *Povos indígenas nas HQs em números*. Mina de HQ. <https://minadehq.com.br/povos-indigenas-nas-hqs-em-numeros/>
- Cunha, R. M. (2013). História em quadrinho: um olhar histórico. *Revista Científica Semana Acadêmica*, (10). <https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/historiaemquadrinhoulharhistorico.pdf>
- Eisner, W. (2005). *Narrativas gráficas de Will Eisner* (L. L. Manto, Trans.). Devir.
- Gama, L. (2023a). *A cosmovisão resumidamente é como os povos indígenas concebem o mundo*. Instagram [Photograph]. <https://www.instagram.com/p/C0CDqyYMvxS/?igsh=MWlhOXNjMjZ5dzZzeA==>
- Gama, L. (2023b). *O concreto não consegue abafar a nossa ancestralidade* [Photograph]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/C2ILtBMrKgl/?igsh=OXgxaTNscjVsMDNu>
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social* (6th ed.). Atlas.
- Luyten, S. M. B. (2011). Texto 3: quadrinhos na sala de aula. In Ministério da Educação (Ed.), *História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem* (Vol. 1, pp. 21-26). TV Escola/Salto para o Futuro. https://www.noticiasead.com.br/images/stories/pdf_ppt_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf
- Luyten, S. M. B., & Lovetro, J. A. (2018). *Efeito HQ: uma prática pedagógica*. Efeito HQ. <https://efeitohq.com/livro-efeito-hq-ed01.pdf>
- Marcuschi, L. A. (2008). *Produção textual, análise de gêneros e compreensão*. Parábola Editorial.

- McCloud, S. (2005). *Desvendando os quadrinhos* (H. Carvalho & M. N. Paro, Trans.). M. Books.
- Moura, M., Gama, L., & Pimentel, R. (2021). *Histórias e mitos indígenas da Amazônia*. Escola Afro-Amazônica.
- Mussi, R. F. F., Flores, F. F., & Almeida, C. B. (2021). Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico [Assumptions for the preparation of an experience report as scientific knowledge]. *Práxis Educacional*, 17(48), 60-77. <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/9010/6134>
- Oliveira, C. A. G. 2004 (2022). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula [Review of Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula, Rama, A., Vergueiro, W., Vilela, T., & Ramos, P.]. *9ª Arte*, 10(1), 1-8. <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/198170/184330>
- Perfil. (2024). In *Dicio, Dicionário Online de Português*. <https://www.dicio.com.br/perfil/>
- Prodanov, C. C., & Freitas, E. C. (2013). *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico* (2nd ed.). Feevale.
- Ramos, P. (2019). *A leitura dos quadrinhos* (2nd ed.). Contexto.
- Rampazzo, L. (2002). *Metodologia científica: para alunos dos cursos de graduação e pós-graduação* (8th ed.). Edições Loyola.
- Rezende, L. A. (2009). *Leitura e formação de leitores: vivências, teórico-práticas*. Eduel.
- Santos, J. B. M. (2020). *A produção de histórias em quadrinhos independentes brasileiras no contexto Potiguar*. [Bachelor Degree, Universidade Federal do Rio Grande do Norte]. Repositório UFRN. https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/47419/1/ProducaoHistoriasQuadrinhos_Santos_2020.pdf
- Seivewright, S. (2009). *Fundamentos de design de moda: pesquisa e design* (E. Furmankiewicz & S. Figueiredo, Trans.). Bookman.
- Silva, E. L., & Menezes, E. M. (2001). *Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação* (3rd ed.). Laboratório de Ensino a Distância da UFSC. <https://cursos.unipampa.edu.br/cursos/ppgcb/files/2011/03/Metodologia-da-Pesquisa-3a-edicao.pdf>
- Souza, B. C., Carvalho, E. O., & Trentin, R. C. (2021). *O uso da história em quadrinhos como ferramenta motivadora nas práticas de letramento: uma proposta didática intertextual entre gêneros a partir da obra "O Diário de Anne Frank em Quadrinhos"* [Graduation, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo]. Repositório IFES. https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/1533/TCC_Hist%c3%b3ria_Quadrinhos_Ferramenta_Pr%c3%a1ticas_Letramento.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Souza, L. D., & Vieira, A. G. (2022). Histórias em quadrinhos: uma experiência metodológica de ensino [Comics at school: A methodological teaching experience]. *Revista Educação Pública*, 22(46). <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/46/historias-em-quadrinhos-na-escola-uma-experiencia-metodologica-de-ensino>
- Vergueiro, W. (2004). Uso das HQ no ensino. In A. Rama, W. Vergueiro, T. Vilela, & P. Ramos. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula* (pp. 7-30). Contexto.