

## **Protótipo - Insurgência Parte 2**

**Marcio Vieira Manoel Junior<sup>1</sup>, Pablo Marquinho Pessoa Pinheiro<sup>2</sup>.**

<sup>1</sup>Estudante do Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet – IFTO. Bolsista do CNPq. e-mail: marcio.junior@estudante.ifto.edu.br

<sup>2</sup>Docente do Campus Palmas – IFTO. Orientador.. e-mail: pablopessoa@ifto.edu.br

### **1 INTRODUÇÃO**

O projeto de protótipo "Insurgência Parte 2" dá continuidade à história em quadrinhos iniciada na VI Mostra Científica do Campus Palmas, que alcançou a segunda posição na premiação de trabalhos do Conecta Palmas em 2023, aprofundando ainda mais o universo distópico criado para a primeira história e aprofundando nos mitos e histórias presente na cosmologia indígena. Com um enfoque na Ciência, Tecnologia e Inovação, o projeto busca contribuir para um Brasil mais justo, sustentável e desenvolvido.

A narrativa continua a se expandir, promovendo o conhecimento e a reflexão sobre a relação entre a preservação ambiental e a sociedade contemporânea. Ao trazer à tona a importância desses elementos como alicerces para o desenvolvimento do país, o projeto visa valorizar a diversidade cultural e estimular o respeito e a valorização das culturas dos povos originários.

Por meio de uma abordagem criativa e envolvente, "Insurgência Parte 2" inspira ações e reflexões, convidando o público a pensar em como a ciência, a tecnologia e a inovação podem ser utilizados para construir um futuro melhor para o Brasil, respeitando e preservando as tradições indígenas.

### **2 OBJETIVO**

O projeto "Insurgência Parte 2" tem como objetivo proporcionar ao público uma experiência narrativa cativante e instrutiva, contribuindo para a valorização e preservação da cultura indígena. O projeto enfatiza a importância de promover o respeito e a valorização da diversidade cultural, com a expectativa de inspirar uma maior apreciação e compreensão das tradições e sabedorias indígenas. A história apresenta um futuro distópico, onde a degradação ambiental prevalece, e tem como finalidade se consolidar como uma obra reconhecida nacionalmente. Seu foco é difundir os costumes da região, as histórias e os legados dos povos originários, propondo um comparativo com a realidade atual e ressaltando a valorização e conservação de conhecimentos essenciais para o desenvolvimento da sociedade.

### **3 MATERIAL E MÉTODOS**

O projeto de protótipo da HQ Insurgência Parte 2 seguiu uma metodologia estruturada em várias etapas:

Primeiramente, foi realizado um estudo sobre a cosmologia Xerente, buscando pontos de ligação com a primeira parte da HQ *Insurgência*, nessa fase foram estabelecidos o argumento da segunda parte e rascunhos dos novos personagens.

Em seguida, o roteiro da HQ entrou em desenvolvimento, em paralelo com esboços das páginas e ilustração. A maior dificuldade nesse processo é a criação de uma narrativa fluida que cativa o leitor a continuar na leitura. Para os desenhos foram utilizados lápis, canetas e papel de alta gramatura.

Por fim, a ilustração e finalização digital das páginas, que foram produzidas com *IPAD* e o aplicativo *Procreate*.

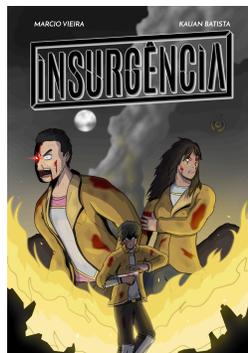
As etapas seguiram o cronograma previsto, garantindo tempo para revisões e ajustes, o que permitiu uma execução organizada e dentro dos prazos estabelecidos.

Os conceitos de ciência, tecnologia e inovação foram amplamente estudados e aplicados na produção da HQ. A história explorou os impactos do uso descontrolado da tecnologia no futuro, destacando a importância de inovações sustentáveis. Esses conceitos foram aplicados na produção do protótipo, combinando técnicas tradicionais de desenho à mão com ferramentas digitais modernas, o que mostrou como essas abordagens se complementam.

Figura 1 - Novos personagens



Figura 2 - Capa



A produção do protótipo focou na continuação da narrativa estabelecida na primeira parte da HQ *Insurgência*. A história foi expandida com novos elementos, abordando os impactos da tecnologia no cenário distópico, sem perder de vista as tradições dos povos originários. A estética visual da primeira parte foi mantida, mas os detalhes gráficos foram aprimorados, o que enriqueceu o potencial narrativo. Ao

final, o protótipo foi produzido de maneira consistente com os objetivos do projeto, resultando em uma obra envolvente e relevante, tanto em termos de conteúdo quanto de qualidade técnica.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A base teórica para a Parte 2 de *Insurgência* é construída com um profundo respeito e uma pesquisa rigorosa sobre as culturas indígenas. Nosso objetivo é representar essas culturas de maneira autêntica e fiel às suas tradições, evitando estereótipos e simplificações. Como Barberis e Grüning apontam, “os quadrinhos oferecem uma oportunidade única para os alunos pensarem criticamente sobre representação, poder e justiça social”.

Além disso, a inclusão do tema Ciência, Tecnologia e Inovação é fundamental para a nossa abordagem teórica. Reconhecemos a importância desses elementos para o progresso social, econômico e ambiental do Brasil. Acreditamos que a ciência e a tecnologia têm o potencial de transformar a sociedade de maneiras significativas, e queremos explorar isso em nossa narrativa.

Nossa fundamentação teórica também é informada pelos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU. Estes objetivos fornecem um quadro valioso para pensar sobre o desenvolvimento e o progresso, e procuramos incorporar esses princípios em nossa história.

*Insurgência Parte 2* é uma combinação de respeito e pesquisa sobre as culturas indígenas, um compromisso com a exploração da ciência, tecnologia e inovação, e uma orientação pelos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU. Acreditamos que esta abordagem proporcionará uma base sólida para a nossa narrativa e permitirá a exploração dessas questões importantes de uma maneira envolvente e significativa.

#### **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O desenvolvimento da HQ *Insurgência Parte 2* trouxe um avanço importante na nossa forma de preservar e valorizar a cultura, especialmente ao combinar tecnologia e tradição, ilustração manual com ferramentas digitais. Esse projeto permitiu que a história dos povos originários fosse contada de maneira envolvente e acessível, sem deixar de lado a autenticidade cultural. O impacto principal do trabalho está na sua capacidade de atingir um público diversificado, usando a narrativa distópica como uma analogia para os desafios ambientais e tecnológicos que enfrentamos hoje.

O projeto foi reconhecido e alcançou profissionalismo com a participação no Festival Internacional de Quadrinhos e Festa Literária do Sesc Tocantins, com lançamentos oficiais na programação e mesa redonda com os autores.

## **6 Agradecimentos**

Nós **agradecemos** ao CNPq e ao IFTO pelo fomento e apoio para a execução do projeto que possibilitou a realização desta pesquisa , e a todos os docentes que contribuíram para a realização deste protótipo, em especial ao Wildes Andrade e os agradecimentos ao desenhista Kauan Batista Silveira pelo empenho na produção da ilustrações. Todos foram fundamentais para a concretização do protótipo, mantendo a originalidade e o apreço pela riqueza de informações e detalhes presentes em Insurgência Parte 2.

## **REFERÊNCIAS**

BARBERIS, E., GRUNING, B. (2021). Doing Social Sciences via Comics and Graphic Novels. An Introduction. *SOCIOLOGICA*, 15(1), 125-142. Disponível em ([https://boa.unimib.it/retrieve/e39773b7-9072-35a3-e053-3a05fe0aac26/socialsciences\\_comics.pdf](https://boa.unimib.it/retrieve/e39773b7-9072-35a3-e053-3a05fe0aac26/socialsciences_comics.pdf)). acesso em 24 de fevereiro de 2024.

GRUPIONI, Luis D. Benzi (organizador) - índios no Brasil. São Paulo, Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, 1992

REZENDE, Lucinea Aparecida de. *Leitura e Formação de Leitores: Vivências Teórico Práticas*. Londrina: Eduel, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.