

LAB_NAHQ: aspectos do planejamento docente no ensino da arte e da criação poética discente de histórias em quadrinhos na Faculdade de Artes Visuais da UFPA

LAB_NAHQ: aspectos de la planificación docente en educación artística y creación poética del cómic en la Facultad de Artes Visuales de la UFPA

LAB_NAHQ: aspects of teacher planning in art education and student poetic creation of comic books at the Faculty of Visual Arts of UFPA

Aylana Teixeira Pimentel Canto ¹
Universidade Federal da Bahia

Lucas Cauã Correa da Silva ²
Universidade Federal do Pará

Serena Mía Veloso Matos ³
Universidade Federal do Pará

Roberto de Araujo Rodrigues Junior ⁴
Universidade Federal do Pará

Resumo: O presente artigo origina-se a partir de aspectos do planejamento, execução e desdobramento da disciplina de Laboratório de Narrativas Gráficas: HQ e Animação, ministrada durante o semestre de 2025.2 pela Ma. Aylana Canto, docente e autora deste texto, em colaboração com as/os discentes Serena Veloso, Lucas Correa e Roberto Junior, na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal do Pará (FAV-UFPA). Além de evidenciar instâncias da prática docente na constituição de didática, edificada a partir do recorte do tema das narrativas gráficas e da arte sequencial, o texto elucida processos artísticos e constituições poéticas de artistas-discentes do curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFPA. Como resultado, 30 histórias em quadrinhos (HQs) foram produzidas em diferentes linguagens, estilos, escolhas cromáticas e gráficas, com técnicas digitais e convencionais. O que se pretende, enquanto abordagem teórico-prática, é demonstrar as potencialidades originárias da produção de histórias em quadrinhos para o currículo e formação de discentes, artistas e professores/as.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos (HQs); narrativas gráficas; ensino da arte; Artes Visuais; licenciatura.

Resumen: Este artículo se basa en aspectos de la planificación, ejecución y desarrollo del curso Laboratorio

¹ Doutoranda em Artes Visuais (PPGAV/UFBA). Formada em Artes Visuais (UFPA). Especialista em Arte Educação (EBA/UFBA). Mestra em Museologia (PPGMUSEU/UFBA). Realiza pesquisas nas linhas do desenho, ilustração digital, pintura, Arte Educação, Educação Museal, feminismo e teoria semiótica. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2555-1605>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3258325592775003>. E-mail: aylanacanto@hotmail.com.

² Discente do curso de Licenciatura em Artes Visuais - FAV/ICA/UFPA. Bolsista PROEX de 2023 a 2025, atua como mediador de leitura pelo Programa Conexões de Saberes. ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-4747-2378>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0766854692833083>. E-mail: lucasc2008@gmail.com.

³ Discente de Licenciatura em Artes Visuais - FAV/ICA/UFPA. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Artes Plásticas. Bolsista PIBIC 2021-2023. Premiada em segundo lugar na 3ª edição do 'Concurso de Quadrinhos' da Fundação Cultural do Pará. Responsável pela editoração digital de livros de diversos autores homenageados na Feira Pan-Amazônica do Livro. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-5086-3218>. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/0843549314940109>. E-mail: summerusagiz@gmail.com.

⁴ Discente de Licenciatura em Artes Visuais - FAV/ICA/UFPA. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Artes Plásticas. Bolsista PIBIPA (2025). Premiada no Prêmio Novos Contemporâneos 2023, da Fundação Cultural do Pará (FCP). ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-9090-7250>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2932291368178492>. E-mail: roberto.jr31@gmail.com.



de Narrativas Gráficas: Cômico y Animación, impartido durante el semestre 2025.2 por Ma. Aylana Canto, la profesora y autora de este texto, en colaboración con los estudiantes Serena Veloso, Lucas Correa y Roberto Junior de la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Federal de Pará (FAV-UFGA). Además de destacar ejemplos de práctica docente en la construcción de didácticas, basadas en el tema de las narrativas gráficas y el arte secuencial, el texto dilucida los procesos artísticos y las construcciones poéticas de los estudiantes-artistas de la Licenciatura en Artes Visuales de la UFGA. Como resultado, se produjeron 30 tiras cómicas en diferentes lenguajes, estilos, cromatismos y opciones gráficas, utilizando técnicas digitales y convencionales. El objetivo, como enfoque teórico-práctico, es demostrar el potencial inherente a la producción de tiras cómicas para el currículo y la formación de estudiantes, artistas y docentes.

Palabras clave: cómic; narrativas gráficas; educación artística; Artes Visuales; licenciatura.

Abstract: Este artículo se basa en aspectos de la planificación, ejecución y desarrollo del curso Laboratorio de Narrativas Gráficas: Cômico y Animación, impartido durante el semestre 2025.2 por Ma. Aylana Canto, la profesora y autora de este texto, en colaboración con los estudiantes Serena Veloso, Lucas Correa y Roberto Junior de la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Federal de Pará (FAV-UFGA). Además de destacar ejemplos de práctica docente en la construcción de didácticas, basadas en el tema de las narrativas gráficas y el arte secuencial, el texto dilucida los procesos artísticos y las construcciones poéticas de los estudiantes-artistas de la Licenciatura en Artes Visuales de la UFGA. Como resultado, se produjeron 30 tiras cómicas en diferentes lenguajes, estilos, cromatismos y opciones gráficas, utilizando técnicas digitales y convencionales. El objetivo, como enfoque teórico-práctico, es demostrar el potencial inherente a la producción de tiras cómicas para el currículo y la formación de estudiantes, artistas y docentes.

Keywords: cómic; narrativas gráficas; educación artística; Artes Visuales; licenciatura.

1 CAMINHOS METODOLÓGICOS DE UMA POÉTICA PRÁTICA-TEÓRICA-EDUCATIVA

Produzir um trabalho artístico é, certamente, um fazer complexo que envolve diversas camadas objetivas, concernentes às técnicas e escolhas poéticas empregadas, e subjetivas, que desaguam aspectos internos da pessoa artista e provocam a produção de uma obra, sua materialidade/imaterialidade, discurso e conceito. Para Fayga Ostrower (2014), o processo artístico se vincula a experimentações que a pessoa artista desenvolve à medida que se propõe a produzir um trabalho. Ainda que reconheça que a produção de arte engloba tanto teoria quanto subjetividade e conceitos, a autora assume que as decisões da pessoa artista se encaminham para o questionamento e a afirmação maturadora da obra de arte:

O caminho não se compõe de pensamentos, conceitos, teorias, nem de emoções — embora resultado de tudo isso. Engloba, antes, uma série de experimentações e de vivências onde tudo se mistura e se integra e onde a cada decisão e a cada passo, a cada configuração que se delineia na mente ou no fazer, o indivíduo, ao questionar-se, afirma-se e se recolhe novamente das profundezas do ser. O caminho é um caminho de crescimento (Ostrower, 2014, p. 75-76).

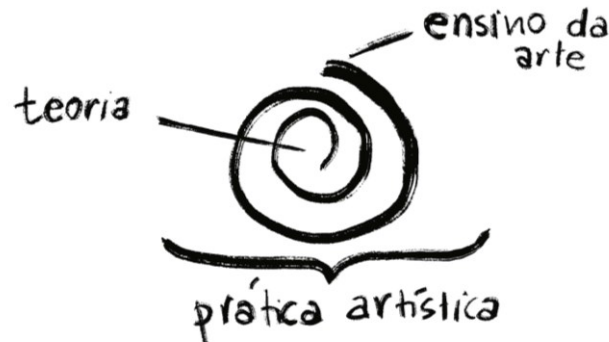
De modo geral, Fayga Ostrower (2014) evidencia a importância do processo na produção de uma obra, concepção com a qual me vinculo e estendo para minha atuação docente. Em consonância com essa ideia, a metodologia de documentação de percurso (Salles, 2011) é constantemente adaptada em meus trânsitos e inserções de ordem pedagógica e poética. Conforme Salles (2011, p. 23), esses documentos evidenciam o processo de produção, de modo que “[...] não é uma interpretação do produto considerado final pelo artista, mas do processo responsável pela geração da obra”.

Como artista e pesquisadora, considero que o fazer artístico segue entrelaçado à prática educativa, tanto na íntegra quanto em apenas alguns aspectos da obra. Ao fazer um trabalho de arte, na poética que desenvolvo atualmente, o âmbito educativo se desenha tal qual a essência da



produção, seja em sua reprodutibilidade ou unicidade. No enredar do diálogo profundo que desenvolve entre o fazer artístico e a teoria da arte, o ensino da arte seria outro aspecto de considerável importância que preenche e integra a tríade dos meus trabalhos, exposta Figura 1:

Figura 1 – Esquema da tríade: teoria, prática artística e ensino da arte



Fonte: A autora (2025).

Produzo desenhos que dialogam com os públicos jovem e infantil e se estendem para além do sistema da arte e da academia. Trata-se de uma prática política e artística que reconhece que o trabalho não se finda na artista ou em um contexto expográfico: ele reverbera para além do que a pessoa artista pode controlar. Assim, pressupondo essa dimensão difusora e incontrollável do trabalho de arte, por que não o pensar no contexto do ensino da arte implicado na produção dela, no fazer artístico?

Desde 2023, a partir dessa pressuposição estrutural de minhas poéticas, construo uma tese em processos artísticos, a qual se vincula às teorias da arte, às teorias feministas e, em amplo sentido, pretende servir como um contributo para o ensino da arte e para as práticas feministas cotidianas. Por isso, como ação do doutoramento, me propus a mobilizar a tese e a condição de corpo-artista a “uma residência docente”, em que poderia construir a obra *MuNA*⁵ e potencializar experiências que se vinculam à produção da obra de arte, sua teorização e diálogo referencial com o desdobramento no ensino da arte. O território escolhido para esse percurso não foi arbitrário; por meio dele, foi definido o objetivo, delineado e de extrema efetividade e afetamentos. Esse território — Belém do Pará —, meu nascedouro enquanto corpo e mulher, é, também, um lugar de retorno temporário (até o momento): lugar do campo de pesquisa de doutorado e espaço de crescimento pessoal e profissional.

Ingressei como docente substituta da Universidade Federal do Pará (UFPA) em meados de maio de 2025. Na ocasião de uma inserção de campo de pesquisa, retornei à casa que outrora me acolheu: a Faculdade de Artes Visuais (FAV) da UFPA. Como docente e egressa do curso, o planejamento e desdobramento educativo demonstrou-se familiar, de modo que a disciplina de Laboratório de Narrativas Gráficas: HQ e Animação potencializou, concomitantemente, aspectos da prática artística e docente, influenciando positivamente a construção da tese desenvolvida — cujo objetivo principal é a produção de um trabalho artístico na linguagem da história em quadrinhos (HQs).

O impacto positivo da docência na FAV é perceptível em alguns aspectos da produção da obra *MuNA*, tendo em vista a tríade citada, além de desenvolver a prática artística de estudantes de licenciatura da referida faculdade. Neste texto, descrevo, em primeira pessoa, as instâncias do planejamento docente, em aproximação teórica e prática com a construção de tese.

⁵ Trata-se do nome escolhido para a histórias em quadrinhos que desenvolvo, desde 2023, como resultado final do doutoramento, junto à escrita de tese. As produções mencionadas estão circunscritas no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGArtes) da UFPA, na linha de Processos Criativos nas Artes Visuais, da qual sou discente. A pesquisa que desenvolvo é orientada pela Profa. Dra. Karla Brunet e financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (Fapesb), além de estar prevista para ser finalizada em agosto de 2027.

Dessa maneira, para validar a participação e colaboração das/dos discentes mencionados, as/os refiro e convido em autoria neste artigo, construindo coletivamente a partir do ensino da arte e da prática artística relativa à produção de narrativas gráficas. Assim, em certos momentos neste texto, a autoria transita entre nossas pertencas, poéticas e práticas artísticas enquanto docente, discentes e potenciais artistas.

2 LAB_NAHQ: O ESBOÇO DE UM PROJETO

Mediante a lotação na FAV-UFGA e em subsequente profusão de leitura dos documentos oficiais dos cursos de bacharelado e licenciatura — ementas e resoluções concernentes aos últimos dez anos em que estava geograficamente apartada da FAV —, uma ementa em particular demonstrou-se interessante no que se refere ao tema do concurso em que fui aprovada (Arte e Tecnologia Digital), além do escopo de atuação e pesquisa que desenvolvo, referente ao componente Laboratório de Narrativas Gráficas: HQ e Animação:

Aspectos históricos e teóricos do desenvolvimento das histórias em quadrinhos, enquanto segmento de uma linguagem gráfica. Os elementos fundamentais da arte sequencial: o “sistema espaço-tópico” dos quadrinhos (vinheta, sarjeta, tirinha, balões e página); as possibilidades expressivas das formas gráficas e o discurso narrativo dos quadrinhos; as estruturas episódicas fundamentais do universo quadrinístico (dinamização, serialização, novelização e reiteração). Os gêneros narrativos da arte sequencial e as novas tendências nos quadrinhos contemporâneos. Abordagens transversais sócio-ambientais, étnico-raciais nos processos de ensino aprendizagem (UFGA, 2019, p. 32).

O que a ementa precisava era de um componente diverso e denso, possível desencadeador de desdobramentos interessantes no contexto do ensino da arte e da prática artística. Nessa perspectiva, delimito o planejamento inicial, articulando 15 aulas por meio das quais produzimos narrativas gráficas bidimensionais autorais com as ferramentas digitais dispostas nos laboratórios de informática da FAV. O componente, dessa forma, se manteve detido no processo de roteirização das narrativas gráficas, seu mapeamento (ou *storyboard*) e finalização, dentro do período de ocorrência do semestre e na estrutura tecnológica do laboratório multimídia da UFGA, cuja estrutura fornecia o pacote Adobe de programas de edição.

Nas primeiras inserções do planejamento, a culminância previa a produção final individual a ser difundida em uma plataforma que, a priori, teria, como proposta, a construção de um *site* da turma⁶ (cf. Lab_NAGAHQ, 2025). Para isso, idealizei a nomenclatura de projeto pensando em desdobramentos futuros dessa prática, tendo em vista o fortalecimento da linguagem dos quadrinhos na produção discente na universidade como um linguagem em difusão no sistema da arte e, para além deste, na sociedade em geral. Como docente substituta, não disponho de projeto de pesquisa ou de extensão; o LAB_NAHQ é um projeto embrionário sob a minha autoria que pode ser edificado e executado em um futuro próximo. Trata-se de uma iniciativa que visa a prática e difusão da linguagem dos quadrinhos, nas poéticas, experimentações e produções dos discentes dos cursos de bacharelado e licenciatura em Artes Visuais da FAV-UFGA⁷.

Nessa primeira prática com a turma correlata, a ideia inicial foi pautada na criação do *site* editável, que seria gerenciado pela turma. Frente às demandas do componente mencionado e das demais disciplinas que as/os discentes cumpriam naquele semestre, tornou-se inviável essa edição durante o período de 2025.2. Posteriormente à entrega das HQs individuais, lancei a ideia de diagramar um material coletivo com as/os artistas-discentes que desejassem participar, o qual se encontra em processo de diagramação, com previsão de lançamento para 2026.

⁶ O *site* foi produzido para organizar e expor a produção da turma de Licenciatura em Artes Visuais durante a disciplina de Laboratório de Narrativas Gráficas: HQ e Animação, no semestre 2025.2. O *site* pode ser consultado em: <https://sites.google.com/view/labnagahq/in%C3%ADcio>.

⁷ O projeto do LAB_NAHQ é construído e esboçado neste artigo pela pesquisadora e docente Ma. Aylana Canto.



De modo geral, o LAB_NAHQ se tornou um projeto-semente, dado o êxito em sua primeira realização experimental na disciplina comentada, estando, portanto, circunscrito em um desejo coletivo de difundir as narrativas gráficas e as HQs na prática artística contemporânea desde a universidade. Assim, o projeto se vislumbra enquanto uma pesquisa científica ou de extensão que se desenvolva a partir da tríade supracitada (teoria-prática artística-educação), de modo a servir de escopo basilar para o fomento do LAB_NAHQ no futuro, estruturado e executável em uma interface científica ou de extensão.

3 O COMPONENTE LABORATÓRIO DE NARRATIVAS GRÁFICAS: HQ E ANIMAÇÃO

Nessa lógica, tendo em vista a ementa do componente curricular disposta no Projeto Político Pedagógico (PPP) da unidade para o curso de Licenciatura em Artes Visuais (UFPA, 2019), referente à disciplina de Laboratório de Narrativas Gráficas: HQ e Animação, os encaminhamentos do planejamento docente se firmaram nas seguintes perspectivas e objetivos preliminares:

- a) Compreensão do contexto histórico da arte sequencial, suas origens e desdobramentos no campo da arte;
- b) Contextualização das principais discussões pertinentes ao tema da disciplina;
- c) Desenvolvimento da linguagem digital: aplicações e experimentações no Adobe Photoshop e Adobe Illustrator, no desenvolvimento de habilidades e raciocínio espacial para a produção de projetos em arte sequencial;
- d) Desenvolvimento de habilidades que abrangem a linguagem gráfica e expressão digital;
- e) Elaboração de roteiro e criação de personagens;
- f) Desenvolvimento de projetos de arte sequencial;
- g) Leitura crítica de textos relativos ao tema da disciplina;
- h) Aquisição crítica e a elaboração de conhecimentos gerais narrativas gráficas, HQs e animação;
- i) Produção e experimentação prática e técnica em arte digital com o intuito de desenvolver projetos em arte sequencial e animação.

Por se tratar de uma disciplina desenvolvida em laboratório, a quantificação numérica de hora-aula evidencia um montante de 75 horas totais, em que 50 horas são delimitadas para a prática e 25 horas integram a parte teórica do componente, circunscrevendo-se em uma nuance educativa que coliga teoria e prática em seu escopo. Nesse sentido, a metodologia das aulas se pautava, primeiramente, em *aulas expositivas*, com a projeção oral de históricos, contextos, conceitos e terminologias a partir do diálogo e debate com a literatura acadêmica da área. Utilizando o recurso de projeção imagética, a docente abordou percursos artísticos imbricados nas relações entre arte sequencial e animação, especialmente no que tange projetos gráficos e digitais que se inserem no escopo das linguagens correlatas. Isso foi feito com a finalidade de potencializar o ensino-aprendizado e fomentar a prática posterior direcionadas à produção final de um projeto individual em arte sequencial.

Em segundo lugar, a metodologia se delineava em *aulas práticas*, possibilitando processos de experimentações e práticas para referenciar e potencializar o projeto individual de cada estudante, desenvolvidos e apresentados no decorrer das aulas do semestre 2025.2. Em terceiro lugar, foram realizadas *aulas de experimentação*, com experimentações e exercícios processuais nos programas de edição, tais como o Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Procreate, para a aquisição de habilidades gráficas, digitais e raciocínio espacial no almejo da produção final de HQs. As metodologias supracitadas estavam imbuídas de uma prática docente *dialógica*, em que a turma foi constantemente incentivada a comentar aspectos da aula, bem como a verbalizar



dúvidas e sugestões para as experimentações, recortes e ideias que beneficiaram seus respectivos projetos finais.

A triangulação da abordagem triangular de Ana Mae Barbosa (2014), nesse sentido, esteve presente em nossas 15 aulas, sejam elas práticas, teóricas ou teórico-práticas. As aulas eram constantemente iniciadas com aspectos teóricos das linguagens, demarcando literatura e práticas artísticas, seguido das experimentações e inserções práticas das/dos discentes em desenho convencional e digital. Por fim, as aulas eram finalizadas em momentos de orientação da prática individual, que variavam conforme a demanda do grupo, individualmente.

Dentre as referências dispostas nos documentos oficiais relativos ao componente, destacam-se as seguintes autorias: Betty Edwards, Will Eisner — com *Quadrinhos e arte sequencial* e *Narrativas gráficas* —, Moacyr Cirne, Adrian Frutiger, Sonia Luyten, Antonio Pietroforte e Scott Mccloud — com *Desvendando os quadrinhos*. Como adição ao referencial obrigatório, o planejamento docente edificou uma série de referências complementares que enriqueceram o repertório teórico e prático daquele grupo. Algumas dessas produções teóricas sobre arte, tecnologias e narrativas gráficas e sequenciais são de autoria de Priscila Arantes, Arlindo Machado, Manuel Castells, Edith Derdyk e Ivan Saidenberg. Já no âmbito das HQs e das autorias artísticas, trabalhou-se com Laura Athayde, Francisca Costabal, Helô D’angelo, Jenny Jordahl, Marta Breen, Nora Krug, Richard McGuire, Karina Pamplona e Ricardo Harada Ono.

Quanto aos processos avaliativos, na disciplina, uma turma *online* foi estruturada pela docente para fomentar o planejamento das aulas e disponibilizar material didático para a turma (textos, slides, HQs etc.) na plataforma do Google Classroom. Neste espaço de diálogo, eram lançados avisos para as aulas e publicados os processos das/dos discentes, além de seus trabalhos parciais e finais. Nesse caso, foi disponibilizado o seguinte barema de avaliação final, conforme Figura 2:

Figura 2 – Barema de avaliação final

BAREMA DE AVALIAÇÃO GERAL		
ATIVIDADES	CRITÉRIOS	PONTOS
Roteiro ou <i>storyboard</i>	Escrita dentro da norma da língua portuguesa Criatividade autoral Narrativa	2,0
Postagens contínuas no <i>site</i> da turma	Assiduidade Profundidade Criatividade autoral	1,0
Apresentação parcial do projeto	Arguição	1,0
Apresentação final do projeto	Material expositivo Técnicas e criatividade	1,0
Projeto final	Conceito Desenvolvimento Diagramação Técnica Criatividade autoral	5,0
TOTAL DE PONTOS		10,0

Fonte: A autora (2025).

O corpo de estudantes era constantemente estimulado com projeções teóricas, práticas, visuais e metodológicas concernentes à construção de uma HQ. Desde a primeira aula e nas 14 aulas subsequentes, a proposta lançada à turma foi a produção de uma narrativa gráfica autoral, no formato de HQ, respeitando precisamente o tema selecionado, o estilo da/do discente e o desenvolvimento de experimentações com os programas de edição presentes no laboratório da FAV-UFGA. A partir disso, cada estudante produziu um roteiro ou *storyboard* do seu projeto, compartilhando-o em uma apresentação parcial, e uma HQ finalizada com, no mínimo, seis

páginas, também compartilhada com o coletivo em uma apresentação final. O resultado da produção do coletivo referido gerou 30 HQs diversas e distintas, exaltando personalidades, poéticas e autorias artísticas diversas.

4 PROCESSOS ARTÍSTICOS: A CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Na aproximação com os processos diversos e distintos originados pelas/pelos 30 artistas que compunham a turma, precisei me ancorar na literatura concernente à pesquisa artística para, de fato, mediar o desenvolvimento dos projetos relacionados, impulsionando e orientando as produções discentes. A maior problemática, nesse ponto, foi entender o componente como flexível dentro das possibilidades do digital e do convencional, permitindo que algumas práticas específicas aderissem a outras infraestruturas, dinâmicas, percursos e tempos. Ainda que circunscrita no núcleo de Arte e Tecnologia Digital, a disciplina se delineava como potencialmente adaptável para práticas em linguagens convencionais, como o desenho e a pintura, de acordo com as necessidades de processos artísticos da turma.

Dos 30 HQs entregues, cinco foram produzidos em desenho ou aquarela convencional e um desses projetos em particular tratou das linguagens de forma híbrida: técnicas aplicadas convencional e digitalmente. Os demais projetos foram realizados em diversos programas e aplicativos de edição, tais como o Adobe Photoshop, o Adobe Illustrator, o Procreate, o Ibis Paint, o Clip Studio Paint, o Canva e o Krita, dos quais os primeiros estão disponíveis em laboratórios de informática da faculdade.

A seguir, para compor a ilustração referente à importância da atuação docente e pedagógica na produção discente, ressaltando aspectos positivos e negativos do decurso dos processos do semestre, os/as discentes-artistas assumem a primeira pessoa e relatam, nos próximos tópicos, a produção autoral realizada de cada um a partir da linguagem das HQs. As obras *Aurora*, *Últimos pássaros* e *Funeral*, idealizadas e finalizadas por Serena Veloso, Lucas Correa e Roberto Júnior, respectivamente, denotam as potencialidades desencadeadas no percurso da referida disciplina, através, sobretudo, do planejamento e prática docente que impulsionou e orientou os seus processos artísticos no advento da construção de suas respectivas poéticas, além do empenho individual, da criatividade e da performance técnica do trio. A seguir, finalizamos este artigo com o relato processual dos percursos de construção poética das/dos artistas supracitados, respectivamente em referência às suas obras.

5 AURORA: ABRINDO VOO

Aurora: abrindo voo (Figura 3) é um quadrinho que retrata a história de autodescobrimento e aceitação de uma mulher transgênero por meio da história de origem heroica. Nela, Aurora — ainda sem nome — inicia a sua jornada como um garoto que sente-se desconfortável em seu corpo e distante do mundo ao seu redor, até que, um dia, ela coloca os saltos de sua mãe e duas grandes verdades se revelam para a jovem: sua identidade de gênero e seus poderes misteriosos. Com a ajuda de seus amigos, Agnis e Lúcio, a garota segue a sua vida desenvolvendo habilidades e descobrindo mais sobre si mesma, passando por diversos desafios internos e externos que a fazem questionar tudo. Por fim, após um grande desafio envolvendo sua sombra, Aurora consegue emergir vitoriosa, com o seu verdadeiro nome finalmente revelado e abrindo voo livremente pela primeira vez.



Figura 3 – Capa do quadrinho *Aurora: abrindo voo*



Fonte: Serena Veloso (2025).

A concepção da ideia se deu após a leitura da obra *Mitos gregos* (Vasconcellos, 1996); em um dos capítulos do livro, é mencionado o mito de Ícaro e Dédalo. Na história, seu pai o aconselhou a não voar muito alto, nem muito baixo. Entretanto, Ícaro não o escutou e, ao voar perto demais do sol, suas asas derreteram, decorrendo o seu afundamento no Mar Egeu. Entretanto, ao associar a experiência transgênero com o mito grego, busquei ressignificar os elementos principais da obra, representando o ato de voar e queimar as asas como a liberdade de transicionar e suas consequências, enquanto a queda no Mar Egeu se torna o ato de viver no armário e se afogar em arrependimento e insatisfação.

O quadrinho foi feito em sua íntegra usando ferramentas digitais, como o Clip Studio Paint e o Indesign, desde sua idealização — por meio de *storyboards* — até sua arte-finalização para o lançamento. Essas escolhas foram realizadas pensando na facilidade de acesso à retículas e na poética artística, que influenciou o processo como um todo. A poética artística visual surgiu a partir da reflexão de como o subtexto mítico podia se associar visualmente à experiência *queer*, buscando, de alguma forma, representar a dualidade do ato de voar e da queda ao mar por meio da mídia artística do quadrinho. Por isso, foram escolhidas as cores preto e branco — conforme a Figura 4 — para esse propósito, utilizando os contrastes que elas geram visualmente para pincelar a narrativa e a jornada interna da protagonista.

Figura 4 – Páginas do quadrinho *Aurora: abrindo voo*



Fonte: Serena Veloso (2025).

Por fim, vale mencionar como a metodologia *teoria-prática artística-educação* em sala de aula foi capaz de auxiliar na minha experiência como artista ao longo da produção desse quadrinho. Um dos aspectos-chave foi o entendimento aprofundado do processo de trabalho apoiado pela teoria, visto que o quadrinho se utiliza majoritariamente de duas linguagens simultaneamente: “o formato da HQ apresenta uma montagem de palavra e imagem, e o leitor é, portanto, obrigado a exercitar habilidades interpretativas visuais e verbais [...]” (Eisner, 2005, p. 8, tradução nossa). Assim, entender essa mesclagem de linguagem possibilitou pensar em um roteiro e uma arte que conversassem entre si, fazendo com que ambas as partes fossem coesas e propositais em suas semióticas visual e textual.

6 ÚLTIMOS PÁSSAROS

O quadrinho *Últimos pássaros* trata de duas criaturas metade pessoa, metade pássaro, cada uma nas cores branca e preta. Na história, uma das criaturas, sentindo um profundo arrependimento, questiona os hábitos da outra criatura, que mantém uma estranha proximidade. No decorrer da narrativa, a criatura arrependida toma uma decisão em relação ao seu sentimento e arranca o seu coração do peito, oferecendo-o à outra criatura, que o recusa e tem o seu corpo absorvido pela primeira, que desenvolve asas, alcançando uma conclusão para si.

Figura 5 – Páginas 4 e 5 do quadrinho *Últimos pássaros*

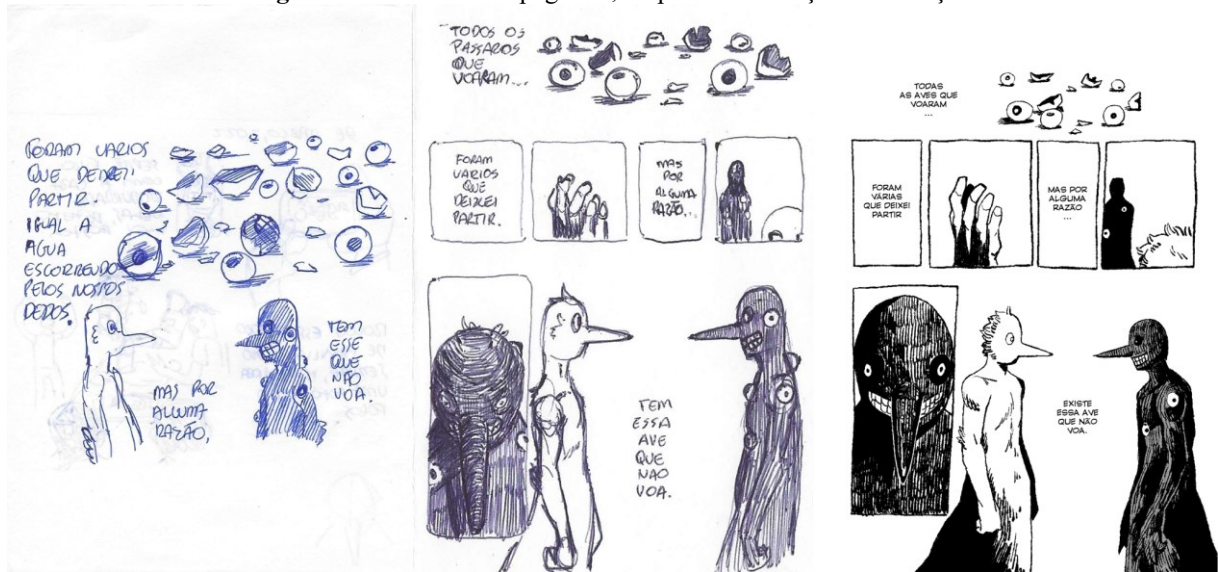


Fonte: Lucas Silva (2025).

A escrita desta HQ surge a partir de uma vontade pessoal de conseguir processar internamente sentimentos e sensações, buscando encontrar resposta e conclusão para cada um. Aqui, a intenção foi escrever sobre questões intimistas, porém não de forma biográfica, buscando alegorizar essas sensações por meio de imagens e textos, de modo a produzir um poema visual preocupado com o sentido poético que a articulação de linguagens, a princípio tão diferentes, consegue provocar. Fortemente influenciado pela icônica passagem do livro *Demian*, em que Hesse (2020, p. 106) destaca que “a ave sai do ovo. O ovo é o mundo. Quem quiser nascer tem de destruir um mundo [...]”, a escrita e desenho das páginas aconteceram de maneira simultânea, utilizando pássaros como principal elemento poético, visual e textual a partir da referencialidade da obra de Hesse (2020).

Os primeiros esboços foram realizados de maneira tradicional, em papel de tamanho A6, como forma de visualizar e organizar os painéis nas páginas sem preocupação com a finalização, priorizando os elementos visuais mais importantes e o ritmo de leitura. Após isso, e ainda não estando satisfeito com a composição das páginas, estas foram refeitas, também de maneira tradicional, em papel tamanho A7, sendo realizados acréscimos e remoções nos textos e nos painéis. Na etapa final, a finalização do quadrinho foi executada em meio digital, utilizando o programa Clip Studio Paint, popular por ter ferramentas específicas para a produção e diagramação de HQs.

Figura 6 – Processos da página 3, do primeiro esboço à finalização



Fonte: Lucas Silva (2025).

No que se refere à trajetória na disciplina, meu impasse pessoal em seu percurso foi o tempo insuficiente para a realização da primeira ideia elaborada como projeto final. Por conta do número de páginas pretendido (por volta de 30) e objetivando entregar uma narrativa completa, houve a necessidade da elaboração de outro projeto no meio do percurso, sendo importantíssimo o diálogo com a docente da disciplina acerca desse (re)alinhamento de ideias, com orientações voltadas àquilo que seria mais adequado ao meu processo pessoal. Desse modo, a tríade metodológica utilizada pela docente contribuiu para a minha prática artística, principalmente no que se refere à elaboração e organização do percurso de execução do projeto. Por isso, entendo a importância de um planejamento coordenado, mas também sujeito a desvios que favoreçam a prática e o processo de aprendizagem.

7 FUNERAL

Esta HQ foi desenvolvida como trabalho final da disciplina de Laboratório de Narrativas Gráficas: HQ e Animação, ao longo de um semestre de acompanhamento e orientação docente. A proposta da disciplina previa não apenas a entrega de uma obra finalizada, mas o desenvolvimento gradual de um processo autoral em que narrativa e imagem fossem pensados de forma integrada. Nesse contexto, produzi uma HQ curta, ficcional e de 14 páginas, partindo de um material pessoal e usando anotações de um sonho como ponto de partida para a construção da narrativa.

A obra tem origem em um sonho que tive ainda na adolescência. Trata-se de um sonho não linear, em que eu caminhava por um lugar semelhante a um *shopping*, mas que, aos poucos, revelava um funcionamento estranho. Em meio a esse percurso, eu reconhecia pertences que tinham sido meus na infância; eram lembranças muito específicas que, conscientemente, eu não saberia acessar. O caos do sonho se encerrava com a imagem marcante do velório do meu próprio velório.

Ao adaptar esse material para a HQ, o sonho não sustentaria, sozinho, uma narrativa gráfica. Foi necessário um processo de deslocamento e refinamento conceitual: a narrativa então passou a tratar sobre o luto. Essa escolha não surgiu desde o início, mas se impôs ao longo da escrita, em diálogo com experiências pessoais e com um sentimento coletivo presente no período em que *Funeral* foi produzida.

O espaço central da narrativa também sofreu transformações significativas. O ambiente indefinido do sonho foi alterado para um brechó. Essa escolha se mostrou mais potente simbolicamente, retratando a ideia de coisas que já pertenceram a alguém, mas que permanecem em suspensão. Visualmente, esse espaço dialoga tanto com a estética labiríntica contemporânea

dos liminal *spaces* quanto com observações feitas em caminhadas pela cidade, especialmente em antigos casarões do comércio cujas arquiteturas revelam sobreposições de uso e memória.

A narrativa se estrutura como um fluxo de consciência em primeira pessoa; não há diálogos diretos. A organização das 14 páginas não partiu de um roteiro rígido, mas foi sendo construída à medida que o projeto se desenvolvia. O personagem permanece fora de quadro durante quase toda a obra, aparecendo apenas no desfecho, quando ocorre uma mudança de ponto de vista, revelando que ele observa o próprio corpo velado.

No campo das referências, a obra dialoga com repertórios diversos. Há um fundo autobiográfico difuso, não com relato, mas como acúmulo de memórias e sensações traduzidas para a ficção. Visualmente, referências a artistas conhecidos pelo uso intenso do preto e branco, das hachuras e da construção de cenários estiveram presentes nas etapas iniciais do projeto, como Franklin Booth e Moebius. No entanto, essas referências foram tensionadas ao longo do processo por uma mudança estética significativa.

Figura 7 – Processo das primeiras páginas



Fonte: Roberto Junior (2025).

Ao esboçar as páginas, percebi que a estética inacabada dos rascunhos dialogava de forma mais coerente com o conceito de “fins não resolvidos” presente na obra do que uma finalização excessivamente detalhada. Optar por manter essa estética também destaca-se como uma decisão prática, considerando o tempo disponível e o contexto acadêmico. Ainda assim, busquei um tratamento gráfico que valorizasse o gesto do traço, com contraste extremo entre preto e branco. O Adobe Photoshop foi usado para tratar as imagens e o Canva foi utilizado para a inserção e diagramação do texto.

Desde o início, não me propus a resolver determinadas questões narrativas. Não há uma definição clara sobre a natureza do espaço apresentado, tampouco sobre a morte ser real ou simbólica. Manter esse mistério é parte fundamental da obra, pois reflete a própria experiência dos lutos discretos e dos encerramentos que não se anunciam de forma clara.

A HQ *Funeral* se configura como um trabalho que dialoga tanto com meu percurso enquanto estudante quanto com um momento pessoal específico. A obra se mantém aberta a interpretações diversas, buscando criar um espaço de atravessamento.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O seguinte artigo propôs, em seu escopo, evidenciar que a tríade *teoria-prática artística-educação* potencializa o processo artístico em variados contextos. No caso aqui exposto, delineou-se o enfoque no aspecto da produção artística de narrativas sequenciais, seja na instância da pesquisa, da produção poética ou da docência. No texto, é exemplificada a prática da artista-pesquisadora-docente, bem como de discentes-artistas, encaminhando-se para um percurso docente futuro por meio do detalhamento de caminhos processuais, estilos, poéticas, conceitos e escolhas finais, contidos em documentos de percurso fornecidos pelas/pelos artistas. Em ambos os casos, objetivou-se argumentar sobre potencial da tríade supracitada no fomento de um constructo poético que beneficia os campos do fazer artístico, das teorias da arte e do ensino da arte, sem que, para tanto, sejam considerados de forma apartada e descontinuada. A seguinte tríade, nesse ponto, se constitui em fluxo, em rede, e não a partir de uma concepção hierárquica, divisora e limitante.

No que foi possível evidenciar pela descrição fomentada neste artigo — a partir do discurso da artista-pesquisadora-docente que organiza este escrito, bem como dos relatos processuais dos artistas-discentes —, a abordagem da tríade proposta contribuiu para as três seguintes práticas: a pesquisa doutoral da docente, a prática individual das/dos discentes-artistas e para o ensino da arte na perspectiva da geolocalização da FAV-UFGA. Sobre esta última prática, o trabalho contemplou regionalidade e identidade nas narrativas pertencentes às HQs produzidas — *MuNA*, *Aurora*, *Últimos pássaros* e *Funeral*.

Em suma, os relatos exibidos assinalam a influência de uma atuação docente estruturada e o benefício concreto na forma como as/os discentes organizaram tempo, produção e processos nas práticas circunscritas na disciplina de Laboratório de Narrativas Gráficas: HQ e Animação. A reverberação da experiência possibilitou a prática de criação de narrativas gráficas e HQs entre artistas-discentes que nunca tinham se relacionado com a linguagem anteriormente ou precisavam dessa prática dentro da faculdade mencionada. De outro modo, as/os discentes familiarizadas/os com ações dessa natureza relataram a forma como a construção da disciplina potencializou os seus processos em específico, como influenciou suas respectivas produções artísticas e, especialmente, no que tange à prospecção e ao ensino da arte, como a prática reverberou na experiência paralela de estágio supervisionado no Ensino Fundamental que realizaram na época.

Em complemento, a prática de pesquisa doutoral da artista-docente se permeou das vivências e trocas com a turma no que se refere ao percurso que culminou nas 30 produções finais resultantes da construção em arte sequencial. Por fim, conclui-se que a tríade supracitada impulsionou todas as diversas práticas mencionadas em diversas proporções e intensidades, gerando um modesto fruto que se pretende em potência de árvore e que está em processo de germinação: o projeto LAB_NAHQ.

Referências

BARBOSA, A. M. *A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos*. São Paulo: Perspectiva, 2014.

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

HESSE, H. *Demian*. 55. ed. Rio de Janeiro: Record, 2020.

JUNIOR, R. *Funeral*. 2025. 1 história em quadrinhos.

OSTROWER, F. *Criatividade e processo de criação*. 30. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.



SALLES, C. A. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. 5. ed. São Paulo: Intermeios, 2011.

SILVA, L. *Últimos pássaros*. 2025. 1 história em quadrinhos.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ (UFPA). *Projeto Pedagógico - Artes Visuais*. Belém: Faculdade de Artes Visuais da UFPA, 2019. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/160CA1O-2p3L3f1eFs3xHcp_PlgWjv9e/view?usp=sharing. Acesso em: 16 mar. 2026.

VASCONCELLOS, P. S. *Mitos gregos*. São Paulo: Sol, 1996.

VELOSO, S. *Aurora: abrindo voo*. 2025. 1 história em quadrinhos.

Submissão: 14/12/2025

Aprovação: 13/03/2026

