

# Histórias em quadrinhos na formação inicial em artes visuais

Comics in initial training in visual  
arts

El cómic en la formación inicial en  
artes visuales

**Adriano Duarte Cardoso<sup>1</sup>**

**Fábio Wosniak<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Licenciado em Artes Visuais - Unifap. Lattes <http://lattes.cnpq.br/4284390081528059>,  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-8582-5139>, e-mail: [adrianoduartecardoso25@  
gmail.com](mailto:adrianoduartecardoso25@gmail.com).

<sup>2</sup> Edson Luiz da Silva Vieira, Mestre em Comunicação Visual (2010) e Especialista  
em Fotografia (2003) pela UEL. Graduado no Curso Superior de Gravura (2002)  
pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná - EMBAP. É professor assistente na  
Universidade Estadual de Londrina; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2515598568267740>.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2408-2106>. E-mail: [edson.vieira@uel.br](mailto:edson.vieira@uel.br).

## **RESUMO**

O presente trabalho intitulado “Histórias em Quadrinhos na Formação Inicial em Artes Visuais” explora a integração das histórias em quadrinhos no processo de formação inicial de professores/as de Artes Visuais. A pesquisa abrange a referencialidade em artistas contemporâneos e quadrinistas, destacando como suas contribuições potencializam a prática pedagógica. Utilizando a abordagem triangular como metodologia, o estudo se concentra na análise da imagem, contextualização e prática artística. A formação inicial em Artes Visuais é o alicerce central, pois o trabalho visa aprofundar a compreensão de como as histórias em quadrinhos podem ser efetivamente integradas no ensino, proporcionando aos futuros professores/as um meio versátil para promover a expressão criativa e a análise crítica.

## **PALAVRAS-CHAVE**

Formação inicial em Artes Visuais; História em quadrinhos; Arte Contemporânea.

## **ABSTRACT**

The present study entitled “Comic Books in Initial Education in Visual Arts” explores the integration of comic books in the initial education process of Visual Arts teachers. The research encompasses the referentiality of contemporary artists and comic book creators, highlighting how their contributions enhance pedagogical practice. Utilizing the triangular approach as a methodology, the study focuses on image analysis, contextualization, and artistic practice. Initial education in Visual Arts serves as the core foundation, as the work aims to deepen the understanding of how comic books can be effectively integrated into teaching, providing future teachers with a versatile means to promote creative expression and critical analysis.

## **KEY-WORDS**

Initial education in Visual Arts; Comic books; Contemporary Art.

## **RESUMEN**

El presente trabajo titulado "Cuentos en Cómic en la Formación Inicial en Artes Visuales" explora la integración del cómic en el proceso de formación inicial de profesores de Artes Visuales. La investigación recorre el referencial en artistas y caricaturistas contemporáneos, destacando cómo sus aportes potencian la práctica pedagógica. Utilizando como metodología el enfoque triangular, el estudio se centra en el análisis de la imagen, la contextualización y la práctica artística. La formación inicial en Artes Visuales es el eje central, ya que el trabajo pretende profundizar en la comprensión de cómo el cómic puede integrarse eficazmente en la enseñanza, proporcionando a los futuros docentes un medio versátil para promover la expresión creativa y el análisis crítico.

## **PALABRAS-CLAVE**

Formación inicial en Artes Visuales; Cómic; Arte Contemporáneo.

## **Introdução**

Nas últimas décadas, o campo da Arte/Educação tem passado por transformações notáveis, atribuindo cada vez mais valor às expressões visuais como catalisadoras da criatividade, comunicação e apreciação cultural. Nesse cenário em constante mutação, as histórias em quadrinhos têm emergido como uma abordagem inventiva e impactante no ensino de artes visuais. A conjugação singular de elementos visuais e narrativos transcende os limites das formas e estilos artísticos convencionais, oferecendo aos/as professores/as uma ferramenta versátil e envolvente para promover a expressão criativa e a análise crítica.

Essa integração das histórias em quadrinhos no contexto educacional amplia as possibilidades de engajamento dos/as alunos/as. Ao explorar as narrativas visuais presentes nas histórias em quadrinhos, os/as estudantes são incentivados/as a desenvolver habilidades de interpretação visual, além de serem desafiados/as a decodificar significados implícitos nas imagens e nas relações entre quadros. A abordagem interdisciplinar que as histórias em quadrinhos possibilitam também favorece a conexão com outras áreas do conhecimento, estimulando discussões que vão desde questões sociais até elementos literários e históricos presentes nas histórias. Dessa forma, a inclusão das histórias em quadrinhos no ensino de artes visuais não apenas fortalece a apreciação artística, mas também promove uma compreensão mais profunda das nuances culturais e das mensagens transmitidas pela arte de forma geral.

Dessa forma, a inclusão das histórias em quadrinhos na formação inicial de professores/as de Artes visuais não apenas fortalece a apreciação artística, mas também prepara os/as futuros professores/as para abordarem a arte de maneira mais contextualizada e abrangente, potencializando suas práticas de ensino.

## **Reflexões sobre HQs na formação inicial docente**

O ano de 2008 marcou um importante avanço no campo educacional, especialmente no que se refere ao ensino fundamental do 5º ao 8º ano. Nesse período, os quadrinhos foram incorporados como um elemento significativo de apreciação nas artes visuais, com a intenção de explorar diversas formas de compreensão das linguagens visuais, como fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, design, desenho animado e outros (PCN, 2008). Anteriormente, em 2006, o Programa Nacional de Biblioteca da Escola (PNBE) já havia incluído as histórias em quadrinhos. Essa inclusão persistiu nos anos seguintes até que, em 2009, o Governo passou a sugerir o uso das histórias em quadrinhos como ‘ferramentas’ de ensino, considerando sua maior atratividade em relação aos livros tradicionais (VERGUEIRO, 2009).

A partir desse ponto, as histórias em quadrinhos começaram a fazer parte

dos documentos relacionados à Educação Básica, consolidando sua posição como uma linguagem artística independente. Com o passar do tempo, a característica de 'ferramenta' gradualmente se desvaneceu, à medida que as histórias em quadrinhos passaram a ser apreciadas como expressões artísticas e literárias. Isso se deve ao fato de oferecerem amplas possibilidades de abordagem e metodologia nas artes e em outras disciplinas do currículo, instigando diversas reações nos alunos e incentivando o processo de aprendizado. A arte, de fato, intrinsecamente necessita provocar e fornecer meios para a reflexão.

A arte na educação desempenha um papel substancial e significativo ao estimular o pensamento, atuando como agente transformador e moldador do indivíduo que não só reconhece a si mesmo, mas também fortalece sua conexão com a cultura em que está inserido, o que se destaca como um ponto fundamental no ensino contemporâneo de Arte (MENDONÇA, 2006, p. 37).

Embora seja lamentável, é notório que a concepção de que a educação está confinada aos espaços escolares ainda persiste, mesmo que uma parcela significativa da população ainda adote essa mentalidade ultrapassada. A educação permeia o cotidiano e a vida dos indivíduos. Isso é especialmente evidente ao observarmos que os jovens que se envolvem com histórias em quadrinhos demonstram uma maior facilidade na interpretação visual e um interesse mais profundo nesse campo. David Best observa acertadamente que "a educação não está de modo algum limitada ao que ocorre nas escolas, colégios e universidades. Há muito a aprender com as artes ao longo de toda uma vida" (1996, p. 52).

Quando tratamos de Histórias em Quadrinhos no contexto das Artes Visuais no ensino superior, especialmente sob a perspectiva de estudos e pesquisas, é comum direcionarmos nosso foco para questões de comunicação, semiótica e linguagens, frequentemente negligenciando a importância do estudo da estética e das possibilidades de abordagem poética e artística. Como afirmado, "estudos sobre suas possibilidades artísticas e estéticas ainda são pouco explorados" (TAVARES, 2021, p. 38).

Entretanto, a ausência de exploração por parte das instituições acadêmicas está enraizada no preconceito em relação às histórias em quadrinhos. Esse preconceito deriva de sua natureza como uma forma artística que atinge as massas, sendo inerente à cultura popular. No entanto, não é esse o propósito fundamental da arte? Alcançar indivíduos que normalmente não têm acesso a formas artísticas elitistas? Abordar questões contemporâneas por meio da visualidade? Deveria a arte permanecer restrita às galerias? Ou será que sua essência é mais subjetiva e abrangente?

Em um cenário educacional e artístico em constante transformação, a hesitação das instituições acadêmicas em abraçar plenamente as histórias em quadrinhos como uma forma significativa de expressão artística reflete os desafios mais amplos que a sociedade enfrenta. Contudo, é justamente nesse espaço de aparente resistência que emergem as oportunidades de transformação e crescimento. Reconhecer o valor

intrínseco das histórias em quadrinhos como veículos de reflexão, crítica e diálogo cultural é vital para expandir os horizontes da educação e da arte. À medida que avançamos, torna-se essencial acolher a multiplicidade de perspectivas e a riqueza que a cultura popular e as narrativas visuais podem trazer ao âmbito acadêmico. Superar o preconceito representa um passo crucial para permitir que as histórias em quadrinhos atuem plenamente como agentes de transformação e invenção, transcendendo os limites das galerias e alcançando o cerne das experiências humanas. Portanto, a integração dessas histórias na esfera acadêmica é um convite para romper fronteiras e abraçar o poder das narrativas visuais como uma força poderosa de aprendizado, reflexão e inclusão.

## **Experimentações estético-artísticas com HQs na Licenciatura em Artes Visuais**

No cenário contemporâneo da Arte/Educação, a intersecção entre a linguagem das histórias em quadrinhos (HQs) e a Licenciatura em Artes Visuais desenha um terreno fértil para inovações pedagógicas e criativas. A crescente valorização das expressões visuais e a ampliação das possibilidades de ensino na Educação Básica criaram um ambiente propício para a exploração das HQs como potência para o aprendizado e meio de expressão artística. Neste contexto, emerge a oportunidade de desbravar novas fronteiras educacionais, fomentando experimentações estético-artísticas que transcendam os limites tradicionais das artes visuais. Este tópico mergulha nas interseções vibrantes entre a Licenciatura em Artes Visuais e as potencialidades das histórias em quadrinhos, explorando como essa união pode potencializar tanto a formação docente quanto a experiência educacional dos/as estudantes da Educação Básica. Ao longo deste percurso, investigamos as diversas abordagens e metodologias que podem ser adotadas para incorporar as HQs como instrumento de aprendizado, refletindo sobre como essa integração pode impulsionar o desenvolvimento estético, criativo e crítico dos/as envolvidos/as.

Portanto, neste contexto dinâmico (que envolveu esta pesquisa de TCC), foi oportunamente investigado e analisado o potencial das histórias em quadrinhos como uma experiência significativa tanto na prática artística quanto docente. Essa exploração encontrou sua expressão no minicurso intitulado "HQs e Autobiografismo: Articulações entre a Prática Artística e a Prática Docente". Realizado ao longo dos dias 27/02, 28/02, 01/03, 02/03 e 03/03, esse minicurso tinha como propósito central analisar e explorar as histórias em quadrinhos sob a ótica da metodologia autobiográfica (GOLDBERG, 2021). Utilizando as narrativas visuais como plataforma, o curso visava amplificar a construção das Histórias de Vida, permitindo assim criar uma reflexão sobre os caminhos que conduziram os/as participantes à escolha da licenciatura em Artes Visuais, ao mesmo tempo em que explorava suas aspirações, frustrações e expectativas para o presente e futuro, no que tange o ofício da docência. Através dessa abordagem, o minicurso buscava catalisar a criatividade e a imaginação por

meio da prática artística e das memórias, orientando os participantes a criar narrativas pessoais enraizadas na poesia, ao mesmo tempo em que desafiavam a desconstrução e reconstrução das concepções tradicionais sobre histórias em quadrinhos. Dessa forma, o curso navegou pelas fronteiras fluidas desse meio artístico, incentivando a redefinição das perspectivas e a investigação da singularidade das histórias em quadrinhos como fonte de expressão e aprendizado.

Conseqüentemente, a exploração das histórias em quadrinhos como meio de expressão e aprendizado está intrinsecamente ligada ao conceito de biografia e suas ramificações, como a autobiografia e o autobiografismo (GOLDBERG, 2021). Inspirados pelas reflexões de Goldberg sobre o termo “autobiografismo”, percebemos sua relevância em relação à formação inicial em artes visuais. Essa formação não apenas compreende a habilidade de realizar autorreflexão e explorar a própria vida, mas também capacita a manifestação dessas introspecções por meio de representações gráficas. De acordo com Germano (2021), o processo criativo nas artes visuais é influenciado pelas vivências do artista, indo além da simples expressão ou produção, adentrando à essência humana que envolve o ato de desenhar, narrar, conceber e criar.



Fig. 1 - Registros do encontro de formação, 2023. Acervo do autor



"Esse enfoque também está alinhado ao objetivo mais amplo da narrativa biográfica, conforme enfatizado por Sergio Vilas Boas: "gerar conhecimento sobre o passado de alguém ou algo" (1990, p.21). Através da inclusão das histórias em quadrinhos como meio de investigação autobiográfica, o minicurso "HQs e Autobiografismo: Articulações entre a Prática Artística e a Prática Docente" propiciou aos/as participantes uma plataforma única para investigarem suas próprias jornadas de vida e transformá-las em narrativas visuais distintas. Esse processo desafiou as convenções usuais do autorretrato e da representação biográfica. De fato, essa abordagem criativa transcendeu os limites da mera narrativa, permitindo que os participantes se envolvessem em uma jornada de autoconhecimento, expressão pessoal e experimentação estética, consequentemente potencializando ainda mais o caráter interdisciplinar que permeia a formação em Artes Visuais.

A abordagem triangular de Ana Mae Barbosa (2007,2012) desempenhou um papel fundamental como referência metodológica para a elaboração e condução do minicurso. A estrutura metodológica adotada seguiu três etapas interconectadas. Inicialmente, a análise e a interpretação das imagens foram o ponto de partida. Para isso, utilizaram-se quadrinhos autobiográficos e obras de artistas contemporâneos. Em seguida, promoveu-se a contextualização, visando a fomentar a reflexão sobre as criações apresentadas e compreender as escolhas artísticas feitas pelos/as participantes em relação às suas obras. Por fim, a etapa da prática artística possibilitou que os participantes desenvolvessem suas habilidades utilizando variadas formas e materiais. Essa exploração permitiu que eles mergulhassem em suas memórias por meio da imaginação e da criatividade. Ao longo do minicurso, os participantes foram direcionados não apenas para o desenvolvimento técnico, mas também para o aprimoramento do senso crítico, do diálogo e da reflexão, ampliando suas capacidades no âmbito do ensino das Artes Visuais e, por extensão, em suas próprias trajetórias de vida.



Fig. 2, 3 e 4 - Registros do encontro de formação, 2023. Acervo do autor.



No primeiro dia do encontro, intitulado “Transgredir Fronteiras”, o objetivo central era compreender as histórias em quadrinhos como um meio de expressão para a criação de narrativas visuais que não só evitam, mas também desafiam a restrição imposta por materiais caros e inacessíveis à maior parte da população. Essa abordagem buscava transcender os limites dessa concepção ainda arraigada e capitalista. O propósito era evidenciar que é plenamente viável integrar as histórias em quadrinhos no ambiente escolar, utilizando materiais prontamente disponíveis ou facilmente adquiridos, como folhas de caderno comum, lápis e canetas Bic. Essa perspectiva destaca a importância da imaginação e da criatividade como lugar essencial na criação de HQs com recursos acessíveis.

Ainda neste primeiro dia, adotamos uma abordagem referencial, que abrangeu uma discussão ampla sobre o conceito de autobiografismo, a estética intrínseca das histórias em quadrinhos e a experiência que tínhamos como objetivo compartilhar nesse ponto de partida. Durante essa explanação, utilizamos HQs autobiográficas como âncoras de investigação. Essas obras destacaram-se por suas propostas estéticas simples, porém profundamente significativas para a sociedade. Um exemplo notável foi “Cuspa Três Vezes”, de Davide Reviati (2022), lançada pela editora Veneta no Brasil. Essa HQ recebeu reconhecimentos como Boscarato, Micheluzzi e Lo Straniero, além de ter sido selecionada como finalista no prestigiado festival de Angoulême. A narrativa gira em torno da busca pelo autoconhecimento, relações de amizade, experiências amorosas e as nuances complexas do preconceito. O enredo apresenta o amadurecimento gradual de um grupo de jovens protagonistas, abordando também a perseguição vivenciada pelo povo cigano. Vale destacar que o artista optou por uma abordagem visual com traços aparentemente simples, mas que se revelam notavelmente poderosos ao transmitir de maneira impactante os sentimentos e angústias dos personagens. Com habilidade singular, ele empregou variações de intensidade na criação de linhas e formas, capturando com precisão as nuances de veracidade, amor e calma. Essa escolha estética estabelece um elo direto com a narrativa, desdobrando-se poeticamente por meio da dinâmica entre precisão, velocidade e força.

O segundo quadrinho empregado, embora siga uma premissa semelhante, distingue-se por apresentar traços mais simples que imitam desenhos em papel de caderno comum. O autor opta por traços nítidos, limpos e cartunescos, com a intenção de simular um sketchbook. São precisamente essas escolhas que conferem à HQ “A Solidão de um Quadrinho Sem Fim”, de Adrian Tomine (2020), a capacidade de nos envolver na trama. Ao explorá-la, temos a sensação de estar explorando o próprio sketchbook ou diário pessoal do autor. Isso traz à tona a simplicidade de uma vida rotineira, a qual o próprio autor questiona após sofrer um acidente se sua trajetória realmente valeu a pena. Por ser uma obra autobiográfica, ela aborda um processo de reflexão sobre as escolhas que fazemos ao longo da vida e como os momentos de humilhação, medo, angústia e dor tendem a se destacar mais em nossas memórias do que os momentos de felicidade. Essa abordagem confere à narrativa uma profundidade que ressoa com muitos leitores, instigando uma ponderação sobre

as complexidades da existência e a apreciação das experiências que a compõem.

No segundo dia encontro, intitulado “Emoções Expansíveis”, embarcamos em uma jornada rumo às profundezas das emoções e sentimentos, explorando o potencial expressivo do nanquim, um material amplamente utilizado na construção de histórias em quadrinhos, especialmente nos Mangás e Comics em preto e branco. O nanquim, dotado de inúmeras técnicas complexas e detalhadas, serviu como meio para explorar as emoções enraizadas em nossas memórias. Nesse contexto, a abordagem não visava simplesmente narrar eventos passados; ao contrário, o objetivo era expressar as emoções evocadas pelas recordações, por meio da reflexão sobre as experiências de vida. O que emergiu não foram formas humanas naturalistas ou geométricas predefinidas, nem mesmo signos convencionais; ao contrário, a exploração rompeu com as amarras da estética tradicionalmente esperada em uma história em quadrinhos. Ao percorrer a fronteira que delimita o que é e o que não é uma história em quadrinhos, essa abordagem desconstrói os limites dos paradigmas impostos pela indústria cultural e tendenciosa de homogeneizar as HQs em um único formato. Ela surge como uma manifestação subjetiva, criativa e conceitual. Desse modo, a proposta se configura como um Quadrinho Experimental, não confinado aos tentáculos do sistema comercial, mas, ao invés disso, fluindo como uma expressão única, capaz de transcender as expectativas tradicionais e proporcionar uma experiência inventiva e desafiadora.

Ao abordarmos a esfera das emoções e dos sentimentos, adentramos um território incontrolável, onde técnicas não encontram espaço, pois emoções não se submetem a elas. Em vez disso, aprendemos a coexistir com essas manifestações orgânicas, a direcioná-las e a compreender que elas seguem caminhos próprios com intensidades variáveis, comparáveis ao delicado toque de um pingo de nanquim em um papel encharcado, que instantaneamente se expande. Nesse contexto, a liberdade pictórica e poética surge como nosso guia, conjurando um equilíbrio entre controle e desapego. Quando as manchas de nanquim interagem com a água, defrontamo-nos com uma fusão difícil de domar, ainda que não impossível. Permitir o fluxo nas camadas de nanquim e água se torna uma prática valiosa, gerando o florescimento da fruição e desencadeando nosso impulso criativo. Assim, incentivamos o desenvolvimento da percepção e das emoções humanas por meio da exploração artística e da experimentação.

Os acadêmicos/as embarcaram na exploração dessa Fronteira através das emoções e da prática artística. Para essa jornada, mergulharam na HQ “Todas as Bicicletas que Eu Tive”, da artista colombiana-equatoriana Powerpaola (2022). Nessa obra, discute-se a mobilidade do amor, usando a bicicleta como uma metáfora para levar o leitor e o espectador numa viagem pela experiência de sentir e questionar emoções, bem como pela busca tanto do outro quanto de si mesmo. O trabalho se revela como um ato de autoconhecimento e possui um caráter profundamente autobiográfico. Além disso, utilizamos como referência a artista contemporânea Sylvia Baldevar, que explora manchas e a fruição diretamente no papel, sem recorrer a esboços ou conceitos prévios. A própria concepção é o motor propulsor do ato

criativo, permitindo-se criar de maneira intuitiva, sem roteiro, apenas seguindo um fluxo contínuo de criação. Esse enfoque valoriza a liberdade criativa, desvinculando-se das amarras das técnicas tradicionais. Baldevar emerge como uma artista devotada à arte espontânea, em que a autenticidade e o impulso criativo se fundem harmoniosamente.

No terceiro encontro, intitulado “Experiência Artística no Campo Tecnológico”, partimos da premissa de que a tecnologia deve ser vista como uma aliada na educação, desempenhando um papel relevante nas aulas de Artes Visuais, uma vez que está profundamente integrada ao cotidiano de alunos e professores. Vivemos em uma era em que a tecnologia se estabeleceu como um elemento fundamental na convivência humana, no consumo e na própria prática artística.

Rosangella Leote descreve a arte tecnológica como “um tipo de arte que surge como resultado da interação entre uma estética tecnológica e a contínua reconstrução dessa mesma estética” (2015, p.105). Dessa forma, a estética tecnológica não apenas influencia a maneira como uma obra é concebida, mas também a experiência do indivíduo que a contempla, incluindo o meio de publicação, abrindo um leque de possibilidades amplas. Além disso, a autora ressalta que a arte tecnológica se revela por meio da ludicidade, da interatividade - abarcando a percepção, a reação e a recriação - e da imersão, proporcionando uma experiência envolvente no espaço virtual (LEOTE, 2015).

Portanto, é essencial possuir conhecimentos sobre os métodos e as vias para incorporar a tecnologia nas aulas de Arte, de modo a proporcionar aos/as estudantes um repertório eficaz para se expressarem por meio dessa ferramenta. A tecnologia não deve ser vista apenas como um veículo para o consumo de informações, mas também como um meio de produção criativa. Com essa noção, elaboramos um exercício envolvendo a criação de histórias em quadrinhos na plataforma Pixton.com, realizada no laboratório de informática do DEPLA da UNIFAP.

Durante essa atividade, buscamos refletir sobre situações rotineiras que frequentemente inquietam os acadêmicos/as de Artes Visuais. Um exemplo clássico é a recorrente pergunta que surge no início de cada semestre: “Por que você escolheu o curso de Artes Visuais?” Essa indagação imediatamente evoca outra questão, que muitos/as de nós provavelmente já enfrentamos ao longo de nossos anos escolares: “O que é arte?” Embora possa parecer uma pergunta simples à primeira vista, revela-se notoriamente complexa quando consideramos que muitos acadêmicos/as, inclusive eu que sempre tive uma afinidade com a área, não conseguem dar uma resposta precisa. O propósito do terceiro encontro foi reviver essas memórias e utilizar esses momentos desconfortáveis para instigar a reflexão. São momentos nos quais nos sentimos incomodados, constrangidos, insatisfeitos e, por vezes, frustrados. Em vez de reprimirmos esses sentimentos, devemos buscá-los e expressá-los. Nesse contexto, uma das maneiras mais eficazes de dar vazão a esses sentimentos pode ser por meio da criação de tirinhas com um toque sutil de ironia.

No quarto dia, sob o tema “Construção e Desconstrução na Formação Humana”, partimos do entendimento de que uma pessoa é moldada e transformada

por suas experiências de vida. Através desse processo, desconstruímos preconceitos, percepções e estereótipos, enquanto simultaneamente construímos um repertório diversificado, momentos significativos e aspirações pessoais. Assim, estamos imersos nesse ciclo contínuo de desconstrução e construção, que se entrelaça de maneira intrínseca ao cotidiano de cada pessoa.

Nessa perspectiva, a proposta foi desmontar a estrutura física convencional dos quadrinhos para, em seguida, recriá-la em um formato inventivo, fugindo das limitações do padrão industrial e tradicional. A proposta visava estimular uma interação renovada e um olhar fresco sobre a linguagem dos quadrinhos. O objetivo é repensar a arte como uma experiência expansiva, livre de amarras, que transcende os limites do que tradicionalmente consideramos arte ou não, quadrinhos ou não. Esta abordagem se revela como experimental, criativa e expressiva, desafiando as fronteiras preestabelecidas.

O ato de aprender, por si só, já constitui um processo simultâneo de construção e desconstrução. Essa dinâmica é intrínseca à essência humana. A partir dessa percepção, foi proposto um exercício de pensar em termos amplos sobre a vida, representando-a por meio de quadrinhos com uma estrutura física quebrada e, a partir dessa nova configuração, criar uma narrativa visual que explore a jornada da existência humana.

A artista Karishma Chugani foi a referência para o quarto encontro. Seu trabalho é centrado na narração de histórias visuais, através da desconstrução da estética tradicional, oferecendo uma perspectiva inovadora na maneira de contar e visualizar narrativas. Chugani é reconhecida por suas oficinas que fomentam a criatividade ao transformar a criação de histórias em um objeto de Arte Visual, indo além da mera narrativa escrita. Uma característica marcante de seus trabalhos é o enfoque na interação tátil e na dimensão visual.

No encerramento do minicurso, denominado “Essência Artística”, o propósito central consistiu na construção coletiva de uma história em quadrinhos. Esse exercício prático sintetizou tudo o que absorvemos e debatemos ao longo dos encontros anteriores. Cada participante teve a oportunidade de contribuir com um capítulo singular, sendo exigido que esse capítulo encapsulasse a essência particular de cada acadêmico/a. Isso nos conduziu a explorar perguntas fundamentais, como: “Quem sou eu?”, “Quais são minhas predileções?”, “Quais interesses me impulsionam?” e, sobretudo, “De que maneira me expresso artisticamente?”. Diversos outros questionamentos emergiram durante esse processo criativo e investigativo.

A singularidade de cada participante é efetivamente manifestada após uma reflexão sobre si mesmo, seus anseios, memórias e inquietações. Esses elementos internos são então transformados em formas na dimensão bidimensional, utilizando-se de traços, colagens, tintas e outros recursos. Dessa maneira, eles se materializam em lembranças, emoções e vivências que ganham vida nas imagens, atuando como um meio de autoprojeção, e a imaginação surge como a via para a produção criativa.

No resultado final, um livro com capa vermelha foi o objetivo almejado. A observação dos diversos capítulos revela notáveis variações, evidenciando a

individualidade e personalidade distintas de cada participante. Desde estilos mais românticos, sonhadores e delicados até abordagens urbanas, enigmáticas e ousadas, é possível perceber um leque diversificado de expressões. As usando para construir lembranças, emoções, vivências que tomam as imagens, como um meio de auto projeção e a imaginação como uma via para produção.

## **Considerações finais**

É possível constatar a potência das experiências vivenciadas ao longo do minicurso. A jornada que empreendemos, passando por diferentes encontros, abriu portas para a exploração criativa, o questionamento pessoal e a busca por uma expressão autêntica na articulação entre prática artística e prática docente. Através das variadas abordagens, desde a reflexão sobre o uso da tecnologia até a desconstrução e reconstrução artística, pudemos perceber a amplidão do campo artístico e suas possibilidades infinitas. A influência e a inspiração de artistas como Karishma Chugani iluminaram o caminho, incentivando-nos a expandir os horizontes do convencional, explorando novas formas de narrar, expressar e experimentar.

A ênfase na singularidade de cada participante, como evidenciado na criação coletiva da história em quadrinhos, ressaltou a importância de se conectar com nossas memórias, desejos e perspectivas individuais. Através da prática artística, fomos capazes de projetar nossas percepções e imaginações, transformando-os em criações visuais que contam nossa história única.

Ao final desta investigação, carregamos conosco uma bagagem enriquecedora de aprendizados e conquistas. A desconstrução, a experimentação e a liberdade criativa nos permitem transcender barreiras pré-estabelecidas e mergulhar na pesquisa em Arte em consonância com a docência. Como pessoas e futuros/as professores/as-artistas em constante estado de experimentação, estamos motivados/as a continuar investigando, questionando e expressando, alimentando nossas indagações sobre as Artes Visuais e a docência em perspectivas mais inventivas e criativas.

Dessa forma, concluímos este minicurso (e pesquisa de TCC) com um desejo e uma crença firme de que é plenamente viável repensar o ensino de arte ao unir metodologias artísticas e práticas criativas. As memórias que construímos e os aprendizados que conquistamos não apenas nos acompanharão, mas também continuamente nos estimularão em nossa trajetória enquanto docentes. Essa jornada potencializada pela Arte nos conecta com nossas próprias aspirações, desejos e vivências, fortalecendo o elo entre nossas experiências interiores e a expressão artística.

## Referências

BARBOSA; Ana Mae. **Arte Educação e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2012.

BARBOSA; Ana Mae. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte, 2007.

BEST; David. **A racionalidade do sentimento**: o papel das artes na educação. Portugal: Porto Codex, 1996.

GOLDBERG; Luciane Germano. **Autobiografismo**: Desenho infantil e biografização. Curitiba: Editora CRV, 2021.

LEOTE; Rosangela. **ArteCiênciaArte**. São Paulo:Unesp, 2015.

MENDONÇA; João Marcos. **O ensino da arte e a produção de histórias em quadrinhos no ensino fundamental**. Tese ( Mestrado em Educação)- Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, p. 137. 2006.

POWERPAOLA. **Todas as bicicletas que eu tive**. Tradução: Nicolás Llano Linares. Lote 45, 2022.

REVIATI; Davide. **Cuspa três vezes**. Tradução: Rogério Campos. São Paulo: Veneta, 2022.

TAVARES; Fabio. **Histórias em Quadrinhos no ensino de Artes Visuais**. 3, ed. Paraíba: Marca de Fantasia. 2021.

TOMINE; Adrian. **A solidão de um quadrinho sem fim**. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Nemo, 2020.

VILAS BOAS; Sergio. **Biografias & biógrafos**: jornalismo sobre personagens. Summus Editorial, 1990.

VERGUEIRO; Waldomiro; RAMOS, Paulo (org). **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

**Submissão: 03/07/2023**

**Aprovação: 31/08/2023**