

Coletâneas colaborativas como prática de experimentação das artes sequenciais

Um estudo de caso das coletâneas publicadas pelo GAS

História em Quadrinhos, Artes Sequenciais, Coletâneas, Design

Mateus de Moraes Gil Lopes; estudante; Bauru, São Paulo, Brasil;
Mateus.lopes@unesp.br

Lucas Ruiz Palma; estudante; Bauru, São Paulo, Brasil;
lucas.palma@unesp.br.

Fernanda Henriques; professora doutora, Bauru, São Paulo, Brasil;
fernanda.henriques@unesp.br

Desde os primeiros registros visuais da humanidade, como nas pinturas rupestres, há uma necessidade intrínseca, um impulso do ser humano de contar histórias por meio de imagens tem atravessado gerações. As artes sequenciais se tornaram uma linguagem consolidada nesse percurso, uma das formas de artes sequenciais melhor consolidada na modernidade foi o formato das Histórias em Quadrinhos (HQs). Esse estilo específico de narrativa visual surgiu no final do século XIX, com a publicação de histórias em quadrinhos como *The Yellow Kid*, de Richard Outcault, nos Estados Unidos. Combinando texto e imagem de forma integrada, esse meio expressivo foi ganhando formatos e características próprias, e se expandiu como campo de criação, crítica e cultura. Um dos pioneiros e uma das principais referências que consolidou o contexto teórico dessa arte foi Will Eisner, capaz de definir as histórias em quadrinhos como

Essencialmente, um meio visual composto por imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição é narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade (EISNER, 1985, p.5-6)

O termo “artes sequenciais” também foi definido por Eisner como “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia.” (EISNER, 1996, p. 5). Nesse sentido, o objetivo deste trabalho foi analisar as coletâneas colaborativas produzidas por um grupo de estudos acadêmicos no curso de design gráfico, o Grupo de Artes Sequenciais (GAS), idealizado por estudantes da FAAC/UNESP, compreendendo-as como práticas de experimentação editorial e pedagógica no campo das artes sequenciais. A metodologia para esse estudo é de caráter qualitativo e exploratório, baseada na análise das quatro coletâneas publicadas pelo grupo entre 2016 a 2025. Buscou-se observar a) os processos de criação coletiva; b) as soluções de design e c) os efeitos formativos da prática do projeto criativo e editorial.

O GAS iniciou-se em 2015 a partir de uma sistemática que foi se consolidando ao longo dessa década. Semanalmente, um integrante se voluntariava para conduzir oficinas, discussões ou atividades ligadas às artes sequenciais. A proposta, desde o início, teve caráter horizontal e colaborativo, o que permitiu a formação de uma comunidade de aprendizado e troca afetiva entre seus membros.

Com o tempo, o espaço de encontros e debates passou a gerar também inquietações criativas. A vivência teórica e analítica, por si só, já não bastava — emergiu, então, o desejo de materializar essas trocas em uma experiência editorial concreta. Assim surgiu, em 2016, a primeira coletânea de quadrinhos impressa do grupo, financiada de forma autônoma pelos próprios participantes, chamada A última vez (2016). A publicação foi bem recebida, e possibilitou a arrecadação de recursos para uma segunda edição, no final do mesmo ano, Reviver (2016). Desde então, o GAS publicou ainda Reencontro (2022) e Monstros de Infância (2025) mantendo a proposta de reunir artistas em torno de um tema comum, com liberdade de estilo, técnica e linguagem.

Cada coletânea é concebida a partir de um processo de criação aberto e colaborativo, em que artistas, ilustradores e quadrinistas - independentemente do nível de experiência — desenvolvem obras autorais a partir de suas próprias interpretações do tema. São histórias em quadrinhos, tiras, ilustrações, poemas e, mais recentemente, fotografias que compõem esse conjunto heterogêneo e plural. A proposta editorial valoriza a coautoria como prática de ampliação da linguagem: longe de diluir identidades, o processo coletivo enriquece o conjunto com múltiplas vozes, estéticas e sensibilidades.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

Nesse contexto, o design gráfico atua não apenas como meio técnico, mas como prática crítica de mediação entre os conteúdos visuais e os sentidos atribuídos a eles. Exemplo disso é definido pelos designers Felipe Maciel e William Kuroki:

Como o objetivo dos quadrinhos é contar uma história, o design gráfico pode contribuir com essa linguagem, colaborando com a narrativa. Por atuar na comunicação visual, o uso eficiente do design deixa as histórias em quadrinhos mais ricas, com imagens mais sofisticadas, que contribuem para a construção tanto da história quanto dos personagens (MACIEL; KUROKI, 2017, p.5).

Além da construção coletiva da diagramação, estrutura narrativa e da identidade visual de cada publicação ativa o design como campo relacional, no qual a estética não se dissocia das escolhas políticas e afetivas. As decisões sobre organização das páginas, ritmos de leitura e articulação entre textos e imagens são discutidas em grupo, fortalecendo o design como ferramenta de escuta e de negociação de sentidos.

Para além da criação artística, a experiência editorial ofereceu aos participantes uma introdução prática ao mercado de quadrinhos e publicações gráficas, desenvolvendo competências técnicas e interpessoais relevantes para sua formação profissional. Os envolvidos se encarregam da curadoria, da diagramação, da preparação dos arquivos para impressão, além de representarem o grupo em feiras, eventos de cultura pop e encontros voltados ao público leitor. Esse contato direto com o público se converte em aprendizado sobre estratégias de comunicação, recepção estética e modos de circulação da arte gráfica.

O percurso do GAS também evidencia uma abordagem pedagógica do design que vai além do domínio técnico. O grupo ativa uma formação situada, em que o aprendizado emerge da convivência, da prática colaborativa e da experimentação de formatos não hegemônicos. Ao articular diferentes materialidades, suportes e estilos, os participantes desenvolvem uma sensibilidade crítica para as estéticas do cotidiano e as narrativas visuais periféricas, muitas vezes excluídas dos espaços formais de ensino.

No processo de desenvolvimento das obras, cada artista articula referências visuais, afetos e experiências subjetivas em diálogo com o coletivo. Ao mesmo tempo que há liberdade criativa, existe o compromisso de alinhamento temático, o que exige escuta, respeito e negociação. Essa dinâmica ativa o que se pode chamar de uma estética da

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

experiência, em que as materialidades gráficas e os vínculos afetivos se misturam no próprio fazer. Trata-se de um ambiente fértil para experimentações sensíveis e narrativas contra-hegemônicas, construídas a muitas mãos.

As coletâneas do GAS funcionam como laboratórios editoriais autogeridos, em que o design e as artes sequenciais são exercidos como práticas éticas, colaborativas e regenerativas. Em um contexto em que a produção cultural independente é frequentemente marginalizada ou tratada como amadora, o projeto demonstra que é possível aliar qualidade gráfica, liberdade expressiva e gestão coletiva. O resultado são obras que, além de portadoras de estética e linguagem, também geram pertencimento, comunidade e formação.

Ao analisar os dados coletados, percebe-se, então, um processo criativo marcado pela colaboração e pela diversidade de vozes: artistas com diferentes níveis de experiência constroem as narrativas visuais a partir de um mesmo eixo temático, sem abrir mão de sua singularidade autoral. Essa dinâmica coletiva reforça a horizontalidade do projeto e transforma a coautoria em valor constitutivo da prática. O design, nesse contexto, atua como mediador, pois suas escolhas de diagramação, identidade visual e ritmo de leitura não se restringem às questões técnicas, mas operam como dispositivos de negociação de sentidos entre os participantes e os leitores.

A continuidade do grupo ao longo de uma década, com sucessivas gerações de estudantes e colaboradores, evidencia a potência de propostas que investem na produção compartilhada de sentidos e na valorização da diversidade estética. A experiência do GAS pode ser vista como um gesto pedagógico e político, que questiona modelos tradicionais de autoria, formação e publicação, e propõe alternativas baseadas na experimentação e na escuta. Além disso, as coletâneas assumem um caráter formativo, funcionando como espaços de aprendizagem em que o exercício editorial amplia competências profissionais.

Ao revisitar o percurso do grupo e refletir sobre suas práticas editoriais, este trabalho propõe uma leitura das artes sequenciais e do design gráfico como campos expandidos de criação e ferramentas para a construção de futuros sensíveis, éticos e coletivos. Em tempos de precarização da cultura e da educação, práticas como a do GAS

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

reafirmam o design como uma linguagem viva, múltipla e relacional — capaz de gerar mundos, vínculos e narrativas que escapam ao previsível e ao estabelecido.

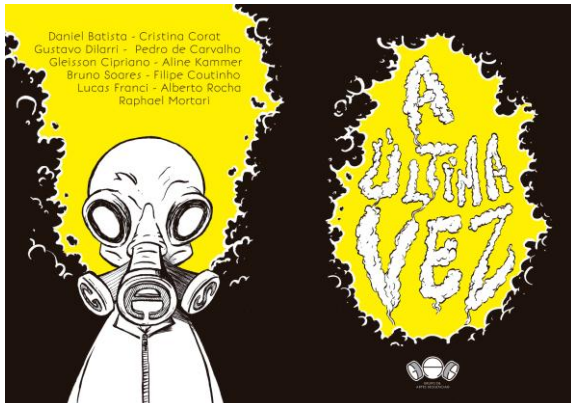


Imagem 1 – Capa da coletânea A Última Vez
Fonte: Aatoria GAS (2016)



Imagem 2 – Capa da coletânea Reviver
Fonte: Aatoria GAS (2016)



Imagem 3 – Capa da coletânea Reencontro
Fonte: Aatoria GAS (2022)



Imagem 4 – Capa da coletânea Monstros de Infância
Fonte: Aatoria GAS (2025)

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

REFERÊNCIAS

EISNER, Will. **Graphic Storytelling and Visual Narrative**. 1996. Tradução de Leandro Luigi. Devir Livraria LTDA, São Paulo. 2005.

EISNER, Will. **Comics and Sequential Art**. 1985. Tradução de Luís Carlos Borges. LIVRARIA MARTINS FONTES LTDA, São Paulo. 1989.

GAS, Grupo de Artes Sequenciais. **A Última Vez**. 2016.

_____. Grupo de Artes Sequenciais. **Reviver**. 2016 B.

_____. Grupo de Artes Sequenciais. **Reencontro**. 2022

_____. Grupo de Artes Sequenciais. **Monstros de Infância**. 2025

Maciel, Felipe Tassarolo; Kuroki, William Shigueto Rocha. Usos do design gráfico nas histórias em quadrinhos. **Revista Científica Faesa**, Vitória, ES, v. 13, n. 1, p. 28-32, 2017.