

Quadrinhos e memórias urbanas: O uso de HQ e IA para (re)contar a história de Cachoeira do Sul (RS)

Comics and urban memories: The use of comics and AI to (re)tell the story of Cachoeira do Sul (RS)

Enviado em: 16-11-2025

Aceito em: 15-01-2026

Keren Francini Baracy¹
Ana Livia Farias Dib²
Ricardo de Souza Rocha³

Resumo

O presente artigo analisa o uso das Artes na divulgação e valorização do Patrimônio Cultural, com ênfase na 9ª Arte: as Histórias em Quadrinhos (HQs). Parte-se de um breve histórico das HQs enquanto meio de comunicação democrático e acessível ao longo do último século, destacando também sua incorporação ao campo da Arquitetura e Urbanismo em práticas de mediação cultural. Como produto final, desenvolveu-se uma narrativa em HQ que apresenta a cidade de Cachoeira do Sul (RS) a partir de seu expressivo patrimônio histórico, articulando elementos arquitetônicos, simbólicos e identitários. O processo de criação utilizou fotografias e ferramentas de inteligência artificial, possibilitando às autoras explorar o contexto urbano e observar as relações afetivas e cotidianas dos moradores com a cidade. Ao vivenciar os bens patrimoniais locais, o trabalho busca fomentar o sentimento de pertencimento e contribuir para ações de educação patrimonial, ampliando os modos de acessar, narrar e atualizar memórias urbanas.

Palavras Chave: Patrimônio cultural; Memória urbana; Educação patrimonial; Inteligência Artificial; Cachoeira do Sul.

Abstract

This article analyzes the use of the Arts in the dissemination and appreciation of Cultural Heritage, with an emphasis on the 9th Art: Comic Books. It begins with a brief history of comic books as a democratic and accessible means of communication throughout the last century, also highlighting their incorporation into the field of Architecture and Urbanism in cultural mediation practices. As a final product, a comic book narrative was developed that presents the city of Cachoeira do Sul (RS) based on its expressive historical heritage, articulating architectural, symbolic, and identity

¹ Acadêmica do Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Santa Maria – Campus Cachoeira do Sul. keren.baracy@acad.ufsm.br

² Acadêmica do Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Santa Maria – Campus Cachoeira do Sul. ana.dib@acad.ufsm.br

³ Pós Doutor em Arquitetura pela Universidade do Porto (FAUP). Atualmente é professor adjunto da Universidade Federal de Santa Maria – Campus Cachoeira do Sul. ricardo.rocha@ufsm.br

elements. The creation process used photographs and artificial intelligence tools, allowing the authors to explore the urban context and observe the affective and daily relationships of residents with the city. By experiencing local heritage assets, the work seeks to foster a sense of belonging and contribute to heritage education actions, expanding the ways of accessing, narrating, and updating urban memories.

Keywords: Cultural heritage; Urban memory; Heritage education; Artificial intelligence; Cachoeira do Sul.

Introdução

Com a última afirmação, começa-se a atribuir à memória uma função decisiva no processo psicológico total: a memória permite a relação do corpo presente com o passado e, ao mesmo tempo, interfere no processo "atual" das representações. Pela memória, o passado não só vem à tona das águas presentes, misturando-se com as percepções imediatas, como também empurra, "desloca" estas últimas, ocupando o espaço todo da consciência. A memória aparece como força subjetiva ao mesmo tempo profunda e ativa, latente e penetrante, oculta e invasora. (BOSI, 1994, p. 46, 47).

A perspectiva de Bosi evidencia que a memória não atua apenas como repositório do passado, mas como força ativa que permeia o presente, reorganizando nossas percepções e modos de vivenciar o mundo. Essa compreensão é fundamental quando tratamos das relações entre memória, cidade e produção cultural, pois nos permite reconhecer como os vestígios históricos, afetivos e simbólicos de um lugar moldam narrativas contemporâneas. É nesse entrelaçamento entre passado e presente, entre lembranças e percepções atuais, que se insere o desenvolvimento desta História em Quadrinhos, cuja proposta emerge justamente da potência da memória como articuladora de significados no espaço urbano.

O desenvolvimento desta História em Quadrinhos (HQ) teve como ponto de partida o Capítulo 4 da disciplina de Teoria e Crítica II do Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Santa Maria – Campus Cachoeira do Sul, no qual se discutiu a relação entre “Arte e Cidade”. A partir das reflexões propostas em aula, a temática do trabalho expandiu-se para tópicos como “Cidades criativas”, “Arquitetura efêmera” e “Cidades para crianças”, articulando diferentes modos de experienciar o espaço urbano. O processo criativo também dialogou com produções que imaginam cidades reais por meio da ficção, a exemplo da exposição “Pelotas

Fantástica”, de Fernanda Moreira, que ressignifica elementos urbanos por meio de narrativas visuais.

O objetivo central deste artigo é demonstrar como as artes sequenciais, aliadas às novas tecnologias, podem operar como ferramentas de valorização, difusão e atualização do Patrimônio Cultural. Para isso, foi produzida uma narrativa em HQ que toma como referência a cidade de Cachoeira do Sul (RS), representando construções históricas reconhecíveis enquanto os episódios e personagens permanecem ficcionais. As personagens, inspiradas em figuras locais, não buscam fidelidade biográfica, mas um gesto de homenagem e aproximação simbólica. Entre elas, destaca-se Iara, personagem de origem indígena que remete à presença e relevância das comunidades indígenas na formação cultural da região. Outros elementos ficcionais, como figuras mitológicas, foram elaborados a partir de monumentos e referências urbanas da cidade.

A criação da HQ envolveu o uso de fotografias e ferramentas de inteligência artificial, recursos que possibilitaram às autoras explorar espacialmente o contexto urbano, observar práticas cotidianas e aprofundar percepções sobre os vínculos afetivos estabelecidos pelos moradores com seu patrimônio. Essa mediação tecnológica, longe de substituir a vivência do espaço, ampliou a capacidade de representar camadas de memória, imaginário e identidade presentes na cidade.

A representação de cidades reais em HQs insere-se em uma tradição consolidada. Obras como *Berlin*, de Jason Lutes, demonstram como a cidade pode funcionar não apenas como cenário, mas como agente narrativo, revelando tensões sociais, transformações urbanas e disputas simbólicas. De modo semelhante, a narrativa produzida neste artigo busca evidenciar como o patrimônio de Cachoeira do Sul constitui um eixo estruturador da vida urbana, tornando-se elemento ativo na elaboração de memórias individuais e coletivas.

Assim, mais do que um exercício acadêmico, este trabalho configura-se como uma homenagem à rica herança cultural de Cachoeira do Sul e como uma estratégia de educação patrimonial. Ao aproximar linguagem visual, tecnologias emergentes e memória urbana, pretende-se contribuir para o fortalecimento do sentimento de pertencimento e para a ampliação dos modos de narrar e preservar o patrimônio local.

Referencial Teórico

A cultura popular tem como essência o imaginário, o que significa uma riqueza imprescindível. É nesse campo fértil que o imaginário atua revelando sentimentos que desabrocham em lendas, mitos, contos, crendices, superstições e em outras belezas que retratam a nossa cultura. (LÓSSIO, 2009, p. 1).

As lendas e histórias possuem importância fundamental para a preservação da memória, identidade e patrimônio cultural da cidade. Além de fomentar o folclore local, as histórias conectam os moradores atuais com o passado da cidade, promovendo um senso de identidade e pertencimento e corroborando para a preservação destes bens materiais e imateriais.

Muitas cidades usam suas lendas e histórias como parte de seu apelo turístico, atraindo visitantes interessados em explorar sua cultura e patrimônio. Mitologias gregas e nórdicas, por exemplo, construíram um imaginário sólido ao longo dos séculos, estes perduram até a atualidade e fomentam a literatura, a indústria cinematográfica e por conseguinte, a economia destes lugares. Elas também são frequentemente utilizadas como ferramentas didáticas versáteis para ensinar história, geografia e valores locais às gerações mais jovens.



Fig. 1 - a. Exposição “Pelotas Fantástica” de Fernanda Moreira. Fonte: Divulgação/Prefeitura de Pelotas.
b. Prédios históricos de Pelotas estão retratados pela Fenadoce. Fonte: Reprodução/RBS TV.

Neste contexto, considera-se as HQs como uma forma de expressão artística, que possui grande potencial de comunicação. Na literatura da indústria de histórias em quadrinhos, o *Yellow Kid* de *Outcault* é considerado o começo do começo. (Rego, Ferreira e Gomes, 2015). Além de representar um notável meio comunicativo, a HQ

ainda desempenha um papel no campo pedagógico e busca conquistar seu espaço no ensino mesmo com diversas barreiras culturais e sociais.



Fig. 2- a. The Yellow Kid, edição de 24/01/1897. Fonte: Pauls Comic Blog b. Antigo Túmulo Egípcio Revelado em Dahshur. Fonte: Antigo Egito.Org

Embora as histórias em quadrinhos como a conhecemos existam a quase 150 anos, estas foram iniciadas na aurora humana quando os primeiros homens principiaram a narrar seu cotidiano por meio de desenhos dentro das grutas e cavernas que serviam de abrigo. Os traços e pinturas desenhadas faziam-se registros escritos do homem antes mesmo da consolidação da escrita conforme conhecemos. (Andraus, 2006, p. 6).

É possível considerar que a arte produzida nos dias atuais é fruto de ensinamentos e influências de produções artísticas que foram passadas de geração em geração, como as ilustrações egípcias (Fig.-2.b), por exemplo. Ao longo do século XX, a HQ passou a ser objeto de estudo em diferentes campos do conhecimento, pois durante à época de seu surgimento esta se tornou popular e configurava-se como um dos principais meios de entretenimento da população.

No âmbito da arquitetura e urbanismo, diversos profissionais se apoderaram desta dita arte sequencial, para gerar novos *insights* projetuais, propor críticas pontuais e valorizar o meio urbano. Entre eles, destacam-se o *Estúdio BTH Basel* e o grupo *Archigram*. O *Estúdio BTH Basel* desenvolve pesquisas urbanas e foi fundado por quatro professores em 1999, dentre eles Herzog e Meuron. Através da introdução de dois personagens que passeiam e discutem sobre a cidade, o livro promove uma descoberta deste espaço, sendo auxiliado por personagens secundários que aumentam as discussões e introduzem novas ideias no enredo.

Para nós, o formato do livro de quadrinhos serve como um meio ideal para retratar a pesquisa urbana, na medida em que permite - com sua brincadeira - a integração da narração descritiva com informações de fundo detalhadas. Embora a natureza abstrata da pesquisa urbana muitas vezes encontre pouca recepção no domínio público, servimos para mitigar esse distanciamento [...] através de uma narrativa atrativa de quadrinhos. (HERZOG, MEURON E HERZ, 2009).

Um dos mais notórios exemplos da utilização de quadrinhos aliados à arquitetura é do grupo inglês *Archigram*, formado em 1961. Segundo Caúla (2003), os anos 60 foram marcados pelos movimentos de vanguarda que realizavam, muitas vezes, projetos não executáveis e subversivos. Nesta perspectiva, o grupo fez algumas publicações entre os anos de 1960 e 1970 em que exploravam as grandes dimensões inspiradas na arquitetura britânica de uma forma bem humorada, através delas, transmitiam críticas e *insights* de maneira rápida.

Neste cenário, conclui-se que, as Histórias em Quadrinhos atuam como uma linguagem que pode ser utilizada tanto como uma forma de pensar quanto de reproduzir informações, e pode ser amplamente benéfica com a ferramenta de conscientização e ensino. Nos quadrinhos, segundo Franco (2012), a arquitetura deixa de ser representada de forma mecânica, como plantas baixas e cortes, e passa a ganhar movimento, vida e contexto em função da ação do homem e das relações sociais, sendo uma metáfora das construções “reais”.



Fig. 3 - a. MetroBasel. Fonte: Herzog, Meuron e Herz. b. Amazing Archigram, 1964. Fonte: mplus.org.hk.

Metodologia

O objeto

O objeto em estudo é o patrimônio histórico do município gaúcho de Cachoeira do Sul, cuja formação tem início no ano de 1750 quando tropas portuguesas começaram a povoar as margens do Rio Jacuí, este foi o quinto município a ser formado no Rio Grande do Sul, quando desmembrou-se de Rio Pardo em 1820. (PREFEITURA MUNICIPAL DE CACHOEIRA DO SUL, s.d.)

A cidade possui como pano de fundo, o contraste entre a historicidade e o contemporâneo. Em um contexto geral, a década de 1920 representou o início da era de ouro vivenciada pelo município, a liderança nacional na produção de arroz, consolidou um período marcado pela prosperidade (HISTÓRIA DE CACHOEIRA DO SUL, 2022). A cidade revela, através de suas ruas em paralelepípedo e arquitetura

rebuscada de suas casas e edifícios, o tempo áureo experienciado que está no imaginário de seus residentes.

Atualmente, no entanto, a cidade enfrenta o desafio de superar a estagnação financeira iniciada na década de 80 e que se arrastou durante os anos 90. Neste período, seu patrimônio material tornou-se vulnerável à ação do tempo. Espaços imponentes como a Estação Férrea Central e Engenho Roesch foram desativados, dando lugar ao esquecimento. Diante desse cenário, a cidade se torna um campo relevante para ações que reforcem a memória e o pertencimento local em prol da preservação do patrimônio.

Definição dos cenários

Após definida escolha pelo desenvolvimento de uma HQ como resultado do trabalho final da disciplina, partiu-se para o roteiro e definição dos locais da cidade pelo qual a trama se daria, como o enfoque da história é a valorização do patrimônio histórico, foram selecionados para o cenário, lugares inventariados e ou tombados pelo COMPACH ou IPHAE que contribuem para o imaginário de pertencimento dos moradores, entre eles se destacam o Prédio do Banco Pelotense, atual agência do Banco Banrisul, o Museu Histórico Edyr Lima e o Monumento do *Chateau d'Eau*.



Fig. 4- a. Antigo Banco Pelotense. Fonte: Marcelo Vianna, b. Museu Municipal Edyr Lima. Fonte: Rádio Fandango, c. *Chatéau d'Eau*. Fonte: Tripadvisor.

Definição dos personagens

Para a seleção dos personagens, primeiramente objetivou-se uma dinâmica em parceria com crianças para sua elaboração, porém posteriormente, dadas às

condições mais propícias para a elaboração da HQ, a escolha deu-se pela homenagem a figuras célebres naturais de Cachoeira do Sul que tiveram contribuições não só no cenário municipal, mas também para o estado e país. Entre elas destacam-se o Brigadeiro Neves Moura, Cândida de Oliveira Fortes, João Fontoura Neves e Marco Antônio Pereira Guidugli.



Fig. 5. a. Brigadeiro Nero Moura. Fonte: FAB Museu Aeroespacial, b. Cândida de Oliveira Fortes, Fonte: Fototeca Museu Municipal Edyr Lima, c. João Neves da Fontoura. Fonte: Fototeca Museu Municipal Edyr Lima, d. Marco Antônio Pereira Guidugli. Fonte: Jorge Ritter.

Brigadeiro Nero Moura (1910-1994)

Nascido em 30 de janeiro de 1910, desde a juventude, interessou-se pela aviação militar. Se tornou pioneiro na existência da Arma Aérea no País, foi impulsionador da criação do Ministério da Aeronáutica e da Força Aérea Brasileira, deixando seu nome gravado na história da nossa Aviação de Combate. (FORÇA AÉREA BRASILEIRA, s.d.).

Cândida de Oliveira Fortes (1862-1922)

Nascida em 23 de abril de 1862, desempenhou com louvor a sua profissão de professora, na literatura Cândida legou para o futuro, seu livro- *Phantasia*. Publicou poemas e artigos no jornal O Commercio (Cachoeira, 1900-1966) e experimentou as questões postas às mulheres no limiar de um tempo que entrevia muitas mudanças para a condição feminina. (HISTÓRIA DE CACHOEIRA DO SUL, 2011).

João Neves da Fontoura (1887-1963)

Nasceu em 16 de novembro de 1887, foi Jornalista, advogado, deputado federal, embaixador do Brasil em Lisboa e político. Recebeu o título de Doutor Honoris Causa da Universidade de Columbia e da Ordem do Congresso Nacional. Orador, foi dos maiores, senão o maior, do nosso tempo, avalia Afonso Arinos de Melo Franco. (ACADEMIA BRASILEIRA DE LETRAS, s.d.).

Marco Antônio Pereira Guidugli (1946-2021)

Foi professor municipal, colunista e recebeu, em 2009, o título de Cidadão Benemérito da Câmara de Vereadores de Cachoeira do Sul. (OCORREIO, 2021).

Dono de uma memória privilegiada e de um carisma inigualável, Guidugli foi, por longas décadas, uma figura ímpar na nossa cidade. [...] De todos, indistinta e surpreendentemente, tinha uma memória. (RITZEL, 2021).

Procedimentos técnicos e o uso de Inteligência Artificial

Posteriormente, deu-se tanto a seleção das fotografias, bem como a visita a alguns locais da cidade para ampliar o acervo fotográfico de acordo com o roteiro abordado na história. Como ferramenta para elaboração gráfica optou-se pelo uso de softwares com Inteligência Artificial. Para a conversão das fotografias em desenhos gráficos, utilizou-se os softwares *Dzine.ai* no estilo “Filme Narrativo”, bem como o software *Artflow.ai* no estilo “Anime”. Para gerar imagens complementares e a criar os personagens, foram utilizados *prompts* com a ferramenta “Mídia Mágica” do software *Canva* no estilo “Anime”.

Em um processo conjunto à elaboração das imagens deu-se a elaboração do roteiro, este foi orientado pelas palavras-chave: Tesouro, patrimônio, e pertencimento, assim seu enredo foi direcionado, bem como seu clímax e desenvolvimento. A narrativa foi estruturada com base no gênero aventura/fantasia, escolhido por possibilitar o uso de fenômenos ficcionais, reviravoltas e elementos mágicos, além de alcançar distintos públicos. Como referências narrativas e estéticas, foram

consideradas produções cinematográficas como *Indiana Jones* e *National Treasure*, que abordam a busca por artefatos simbólicos e a valorização da história.

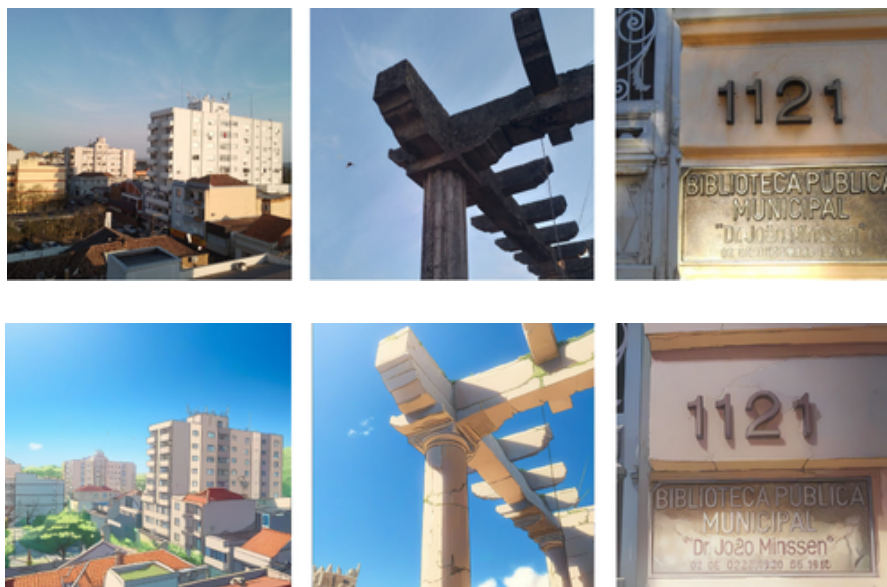


Fig. 5- a. Vista aérea de CS, detalhe do Clube Comercial de CS, detalhe da Casa de Cultura de CS. Fonte: Autoras, b. Conversão das fotografias (Fig.-5.a) para desenhos gráficos com o software *dzine.ai*. Fonte: Keren Baracy, Ana Livia Dib e Ricardo Rocha, 2024.



Fig. 6- a. Brigadeiro Nero Moura. Fonte: FAB, b. Criação do personagem através de *prompts* com o software Canva. Fonte: Keren Baracy, Ana Livia Dib e Ricardo Rocha, 2024.

Resultados e Discussões

O resultado do projeto foi a criação da HQ intitulada “Os Guardiões da Cidade em: A Busca pelo Tesouro Perdido”, uma narrativa gráfica ambientada em Cachoeira do Sul, na qual três crianças, com o auxílio de um historiador e entidades míticas, percorrem a cidade em busca de pistas que os levem a um “tesouro perdido”, uma metáfora clara para o próprio patrimônio histórico e cultural da cidade.

O exemplar⁴ composto por 40 páginas em formato A5, foi disponibilizado de forma online no site da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Sua estética e estrutura narrativa tornam o conteúdo acessível a leitores de diferentes faixas etárias, especialmente crianças e adolescentes, que podem se identificar com os personagens e compreender o valor do território ao qual pertencem.

Personagens



Fig. 6- a. Cândi, b. Brigadeiro, c. João, d. Guida, e. Iara, f. Gralha-Azul, g. Poseidon e as Ninfas, h. Vilões. Fonte: Keren Baracy, Ana Livia Dib e Ricardo Rocha, 2024.

Os personagens desenvolvidos para a HQ integram elementos históricos, simbólicos e culturais de Cachoeira do Sul, funcionando como ponte entre o imaginário ficcional e a memória local. As três crianças protagonistas, Cândi, Brigadeiro e João, representam dimensões distintas da relação com o patrimônio.

⁴https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/376/2024/07/HQ_TEORIA-E-CRITICA-II-1_compressed-1.pdf

Cândi, por exemplo, é descendente de uma antiga linhagem de arqueólogos e herdou o dom de sentir a presença de artefatos mágicos enterrados sob a cidade, para sua elaboração foi utilizado o *Prompt*: Menina de aproximadamente 10 anos, de pele branca e cabelos escuros. Já Brigadeiro, é tratado como uma criança que possui um talento inexplicável para encontrar caminhos ocultos e passagens secretas, que o conectam ao passado da cidade *Prompt*: Menino pardo, sorridente, de aproximadamente 10 anos, usando touca de aviator.

João é um menino prodígio com talento em decifrar códigos e enigmas, essencial para resolver os enigmas deixados pelos antigos guardiões. *Prompt*: Menino de 10 anos, pele branca, cabelo escuro, camisa branca, shorts jeans. A narrativa também conta com a presença de Guida, um historiador aficionado, possui um conhecimento enciclopédico sobre cada bairro e ruela, e sua paixão pela história local é contagiante. *Prompt*: Homem idoso, pele branca, barba branca, casaco azul escuro, camisa preta e boina azul escuro.

Em homenagem aos povos indígenas da cidade de Cachoeira do Sul. Os resultados arqueológicos e de etno-história indicam que houve uso destas terras por grupos indígenas nômades. *Prompt*: Mulher indígena brasileira com roupas típicas à margem de um rio. Representando a fauna gaúcha, a gralha azul está entre as espécies de aves com grande contribuição para o estado do Rio Grande do Sul, cujos bandos ajudam na dispersão das árvores araucárias. *Prompt*: Pássaro mediano com penas de coloração azulada pousa sobre uma mão em meio a floresta.

O *Château d'Eau*, monumento histórico da cidade, foi construído para levar a água por gravidade ao reservatório, tal relação o tornou lar dos monumentos de figuras mitológicas como o deus grego, Poseidon e as Ninfas, que através da liberdade poética da HQ, ganham vida. *Prompt*: Deus das águas Poseidon, segurando um tridente, vestes azuis e barba. Ninfas: Mulheres de cabelo escuro preso, vestes estilo Grécia Antiga, segurando vasos de água. Representando os vilões típicos de HQs, um grupo de ladrões de tesouros irá trazer à reviravolta e emoção à trama. *Prompt*: Grupo de ladrões.

A narrativa sequencial

Ao longo da narrativa, o leitor é convidado a passear pelo contexto urbano, descobrindo aos poucos elementos do patrimônio material e imaterial que compõem o cenário cotidiano da cidade. A construção das cenas enfatiza detalhes arquitetônicos e situações do dia a dia, que ajudam a compreender a identidade local. À medida que a história avança, diferentes pontos da cidade surgem com pequenas descrições de edifícios, entrando em diferentes camadas de memória, permitindo que o leitor estabeleça relações entre passado e presente. Assim, enquanto os personagens se desenvolvem, o leitor também se aproxima da história da cidade e dos significados que ela carrega.

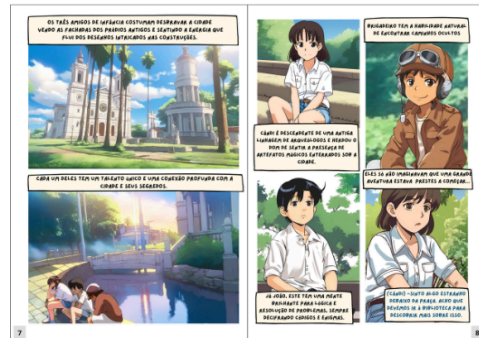
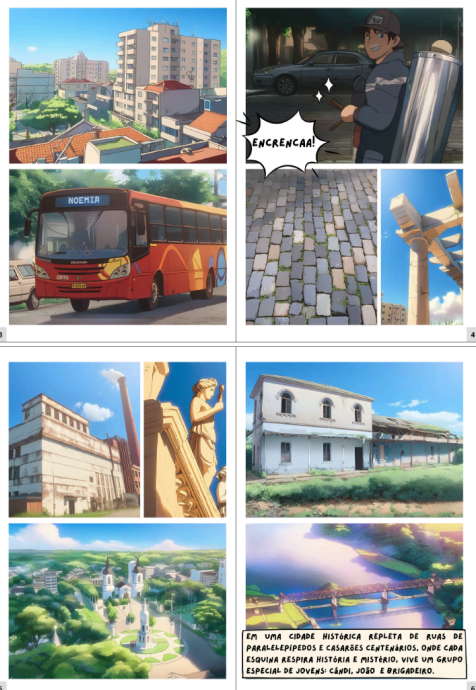


Fig.7- Recortes selecionados da HQ. Fonte: Keren Baracy, Ana Livia Dib e Ricardo Rocha, 2024.

Repercussão local

A divulgação da HQ alcançou diferentes meios de comunicação locais, o que ampliou significativamente sua visibilidade. O projeto saiu em matéria no Jornal do Povo, o principal jornal de Cachoeira do Sul, além de ter sido apresentado em rádio e canais institucionais da UFSM. Essa exposição contribuiu para aproximar o público da proposta da HQ e reforçou o interesse da comunidade pela história e gerou debates sobre a preservação do patrimônio da cidade. Além disto, a Prefeitura de Cachoeira do Sul selecionou algumas das imagens geradas para compor a capa do carnê de impostos anuais de 2024.

A circulação espontânea da obra mostra que iniciativas voltadas à preservação da memória local encontram receptividade quando apresentadas em formatos acessíveis. A repercussão também evidenciou o potencial das artes sequências como estratégia de educação patrimonial.



Fig.8 Divulgação da HQ Os Guardiões da Cidade em: A Busca pelo Tesouro Perdido em veículos de comunicação locais, incluindo rádio, redes institucionais da UFSM e o Jornal do Povo. Fonte: Podcast no Spotify da rádio UFSM, UNIFM, 2024; Instagram da universidade (@ufsmcachoeirado sul), 2024; Jornal do Povo, 2024.

Considerações Finais

Ao final do processo de desenvolvimento deste trabalho, concluímos que as artes sequenciais, neste cenário, as Histórias em Quadrinhos, oferecem com êxito novos panoramas de percepção da cidade, não só para seus leitores, mas também para seus autores.

Os processos conectados aos elementos gráficos (geração de imagens e fotografia) evocaram o olhar de turista das autoras, fazendo com que estas procurassem o belo nos detalhes que quase sempre passam despercebidos, estejam estes nos seus bairros, suas ruas, sua gente, bem como na forma que estes residentes se apropriam da cidade, algumas nuances únicas, próprias de Cachoeira do Sul.

Concluiu-se também que, a aplicação de ferramentas de Inteligência Artificial no desenvolvimento desta HQ demonstrou-se altamente eficaz para potencializar a representação do patrimônio cultural de Cachoeira do Sul. A IA contribuiu não apenas para agilizar a criação de imagens e apoiar a visualização espacial da cidade, mas também ampliou as possibilidades estéticas, permitindo reinterpretar elementos arquitetônicos, personagens e cenários com maior precisão e liberdade criativa. Esse processo favoreceu uma aproximação mais sensível entre memória, espaço urbano e narrativa visual, possibilitando às autoras explorar múltiplas camadas simbólicas da cidade.

Além disso, a IA funcionou como um recurso democratizador, ao tornar mais acessível a produção de materiais gráficos de qualidade, mesmo em contextos acadêmicos com recursos limitados. Assim, o êxito observado evidencia que as artes sequenciais, associadas às novas tecnologias, constituem um caminho promissor para práticas de educação patrimonial, comunicação cultural e valorização da memória urbana.

A partir da HQ gerada, espera-se que esta evoque este olhar também em seus leitores, pois considera-se este como um passo fundamental para trazer à tona a beleza e memória intrincadas em inúmeras construções cachoeirenses e, portanto, para despertar o pertencimento e valorizar não só a arquitetura e urbanismo por si só, mas as conexões humanas fomentadas pela identidade e a história local.

Referências bibliográficas

ACADEMIA BRASILEIRA DE LETRAS. **João Neves da Fontoura – biografia.** s.d. Disponível em: <https://www.academia.org.br/academicos/joao-neves-da-fontoura/biografia>. Acesso em: 21 jan. 2026.

ANDRAUS, Gazy. **As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário.** 2006. 304 f. Tese (Doutorado) - Ciências da Comunicação, Eca Usp, São Paulo, 2006.

BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade: lembranças de velhos** 3a ed, São Paulo: Companhia das Letras. 1994.

BRAVO, Bárbara. **Cidade em foco, tramas in locu.** Centro Universitário Senac.Trabalho de Conclusão de Curso para Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo. São Paulo, 2018.

CAÚLA, Adriana Mattos de. **Cidades imaginárias: utopia, urbanismo e quadrinhos.** In: Encontro nacional da anpur, 10., 2003, Belo Horizonte. Anais. Belo Horizonte: Anpur, 2003. p. 1 - 17.

FORÇA AÉREA BRASILEIRA. **Vitorioso regresso – Nero Moura, líder de bravura dos heróis de guerra da FAB.** s.d. Disponível em: <https://www.fab.mil.br/noticias/imprime/44473/VITORIOSO%20REGRESSO%20-%20Nero%20Moura,%20l%C3%ADder%20de%20bravura%20dos%20her%C3%B3is%20de%20Guerra%20da%20FAB>. Acesso em: 21 jan. 2026.

FRANCO, Edgar. **História em quadrinhos e arquitetura.** 2. ed. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2012.

HERZOG, Jacques; MEURON, Pierre de; HERZ, Manuel. Metrobasel: **A model of a european metropolitan region.** Basel: Eth Zurich, 2009.

HERZ, Manuel. **The Metrobasel Comic.** 2009. Disponível em: <http://www.manuelherz.com/metrobasel-comic>. Acesso em: 9 jul. 2024.

HISTÓRIA DE CACHOEIRA DO SUL. **A Cachoeira do ano do primeiro milhão de sacas de arroz.** 2022. Disponível em: <https://historiadecachoeiradosul.blogspot.com/2022/09/a-cachoeira-do-ano-do-primeiro.html>. Acesso em: 21 jan. 2026.

HISTÓRIA DE CACHOEIRA DO SUL. **Cândida Fortes Brandão.** 2011. Disponível em: <https://historiadecachoeiradosul.blogspot.com/2011/05/candida-fortes-brandao.html>. Acesso em: 21 jan. 2026.

LÓSSIO, Rúbia. **Lendas: processo de folkcomunicação.**, 2010, p. 1.

Revista **Memória em Rede**, Pelotas, v.18, n.34, Jan/Jun 2026 – ISSN- 2177-4129
<http://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Memoria>

MOREIRA, Fernanda. **Exposição Pelotas Fantástica**. Pelotas, 2022.

OCORREIO. **Morre Guidugli aos 74 anos**. 2021. Disponível em: <https://ocorreio.com.br/morre-guidugli-aos-74-anos/>. Acesso em: 21 jan. 2026.

REGO, Edson Geraldo Spotti Silva; FERREIRA, Aucir Lucas Blanco; GOMES, Nataniel dos Santos. **A importância do uso de história em quadrinhos no ensino da língua portuguesa e da literatura**. Revista Philologus, Rio de Janeiro, v. 21, n. 63, p.158-165, set. 2015.

RITZEL, Mirian. **Guidugli: para lá de popular**. 19 jul. 2021. Disponível em: <https://cachoeiraemfococom.wordpress.com/2021/07/19/guidugli-para-la-de-popular>. Acesso em: 10 nov. 2025.

SANTOS, Carlos Eduardo da Rocha. **As histórias em quadrinhos como linguagem no ensino do projeto de arquitetura e urbanismo**. Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Engenharia. Programa de Pós Graduação em Ambiente Construído, 2017.

PREFEITURA MUNICIPAL DE CACHOEIRA DO SUL. **A cidade**. Cachoeira do Sul, s.d. Disponível em: <https://www.cachoeiradosul.rs.gov.br/portal/servicos/1003/a-cidade/>. Acesso em: 21 jan. 2026.