

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

UMA POÉTICA ENTRE A
ESCULTURA E OS
QUADRINHOS

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Fábio Purper Machado

Santa Maria, RS, Brasil
2013

UMA POÉTICA ENTRE A ESCULTURA E OS QUADRINHOS

por

Fábio Purper Machado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, área de concentração Arte e Visualidade, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM/RS), como requisito parcial para obtenção de grau de **Mestre em Artes Visuais**.

Orientador: **Prof. Dr. Paulo César Ribeiro Gomes**

Santa Maria, RS, Brasil
2013

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Dissertação de Mestrado

UMA POÉTICA ENTRE A ESCULTURA E OS QUADRINHOS

Elaborada por
Fábio Purper Machado

como requisito parcial para obtenção de grau de
Mestre em Artes Visuais.

Prof. Dr. Paulo César Ribeiro Gomes
(Presidente/Orientador)

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco

Profa. Dra. Rebeca Lenize Stumm

Profa. Dra. Andréia Machado de Oliveira
(Suplente)

Santa Maria, RS, Brasil, março de 2013.

RESUMO

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Universidade Federal de Santa Maria

UMA POÉTICA ENTRE A ESCULTURA E OS QUADRINHOS

AUTOR: FÁBIO PURPER MACHADO
ORIENTADOR: PROF. DR. PAULO GOMES
Santa Maria, março de 2013.

Resumo

Esta dissertação é o pré-requisito parcial de uma pesquisa em Artes Visuais que investiga possibilidades narrativas de movimentos entre duas linguagens artísticas, a escultura e a história em quadrinhos. Neste texto são abordados inicialmente os caminhos que levaram a esta pesquisa: a valorização da materialidade da argila e a ação do acaso no modelado e a temática do grotesco surgida a partir daí. Como ponto central da pesquisa figuram o uso da escultura como referência para a criação bidimensional e de recursos narrativos dos quadrinhos para a produção tridimensional. A partir destas experiências, são apresentadas reflexões teóricas sobre questões de narratividade em arte, sobre a repetição segundo Deleuze e também sobre os conceitos de micronarrativas e ruído comunicacional. Finalmente, a presente pesquisa está fundada nos processos de instauração de obras, seus procedimentos, as regras adotadas, e ainda os seus desdobramentos temáticos e algumas inserções nos contextos editorial, acadêmico e artístico.

Palavras-chave: Escultura; história em quadrinhos; pesquisa em arte; poéticas visuais.

ABSTRACT

Master's Degree Dissertation
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Universidade Federal de Santa Maria

A POETIC BETWEEN SCULPTURE AND COMICS

AUTHOR: FÁBIO PURPER MACHADO
PROFESSOR: PROF. DR. PAULO GOMES
Santa Maria, Mach 2013.

Abstract

This dissertation is the partial prerequisite of a Visual Arts research which investigates narrative possibilities on movements between two artistic languages, sculpture and comics. The text initially approaches the paths which led to this research: the emphasis on clay's materiality and on the action of chance on modeling and the theme of grotesque came from there. This research's main points are the use of sculptures as reference to a two-dimensional creation and of comics' narrative resources to the three-dimensional creation. Through these experiences, theoretical reflections about narratives in art, about Deleuze's repetition and also about micro-narratives and communicational noise are shown. Finally, the present research is founded on works' instauration processes, their procedures and adopted rules, and also through some of their thematic unfoldings and their insertions into editorial, academic and artistic contexts.

Keywords: Sculpture, Comics, Arts Research, Visual Poetics.

AGRADECIMENTOS

A todos que direta ou indiretamente participaram desta pesquisa, em especial à Tamiris Vaz, à minha família, aos profs. Paulo Gomes, Rebeca Stumm, Edgar Franco, José Francisco Goulart, Andréia Oliveira, Juliano Siqueira e Marilda Oliveira, aos amigos e cocriadores de narrativas e universos ficcionais (Chico, Angelo, Matheus), aos grupos (Des)Esperar, GEPAEC e Momentos-Específicos, aos colegas e servidores do PPGART e à Capes/CNPq.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Recorte do diário de bordo do autor durante pesquisa na linguagem da escultura (2006). ..11	
Figura 2: <i>Vidrado</i> , cerâmica. Altura: 12cm, 2007. Foto do autor.....45	
Figura 3: <i>Quasimodo e Esmeralda</i> , terracota. Altura: 35cm, 2010. Foto: Tamiris Vaz.47	
Figura 4: <i>O Sujeito Aparelhado</i> , cerâmica de 2008, na Sala Claudio Carriconde, do Centro de Artes e Letras da UFSM, em janeiro de 2010. Foto do autor.....49	
Figura 5: Detalhe da página 1 da HQ <i>Narrativas do Grotesco Cotidiano: Vidrado</i> (2011), edição digital de fotografias de cerâmicas de 2007 e citação de Gilles Deleuze. (Narrativa 1).....51	
Figura 6: Detalhe da página 3 da versão desenhada das <i>Narrativas do Grotesco Cotidiano</i> , baseada em cerâmicas de 2007. Nanquim sobre papel, projeto descontinuado de 2008 (Narrativa 2).52	
Figura 7: Detalhe da página 2 da HQ <i>Vidrado</i>54	
Figura 8: Páginas de versão preliminar da HQ <i>Um Outro Pastoreio</i> , de Indio-San e Rodrigo DMart. Fonte: <indiosan.com>.....56	
Figura 9: página da HQ <i>Mr. Punch</i> , de Neil Gaiman e Dave McKean.....57	
Figura 10: Detalhe da primeira página da história em quadrinhos <i>A Cria do Enforcado</i> . Nanquim sobre papel, a partir de roteiro de Carlos Francisco Moraes (Narrativa 3).....61	
Figura 11 - (Esq) detalhe da página 2 da HQ <i>A Cria do Enforcado</i> , (dir)escultura da mandrágora modelada em argila para servir como referência para o desenho. Foto do autor.....62	
Figura 12: Jan Švankmajer. Imagem do filme <i>Faust</i> (1994).66	
Figura 13: Jan Švankmajer. Imagem do filme <i>Alice</i> (1988). Fonte: <www.flickriver.com>67	
Figura 14: Walter Potter. <i>The Lower Five (The Rat's Den)</i> . Taxidermia, s. XIX. Fonte: Henning, 2000.68	
Figura 15: Hermann Ploucquet. (Esq.) <i>Sir Tibert delivering the king's message</i> . Taxidermia, 1851. Foto: Pat Morris. (Dir.) <i>Sir Tibert delivering the king's message</i> . Gravura em metal. Em <i>The Comical Creatures from Wurtemberg</i> (Londres: D. Brogue, 1851). Fonte: Henning, 2000.....68	
Figura 16: Escultura <i>Café no Con-Domínio</i> , 2010. Altura: 23cm.74	
Figura 17: Detalhe da história em quadrinhos <i>Con-Domínio</i> , 2011 (Narrativa 4).75	
Figura 18: Detalhes das instalações <i>Liberdade Condicionada</i> (esq) e <i>Café com Monstros</i> (dir), realizadas em 2009 com o Coletivo (Des)Esperar. Fotos do autor.77	
Figura 19: Detalhe da página 2 da história em quadrinhos <i>Con-Domínio</i> , 2011.77	
Figura 20: Gustavo Nakle. Melancolia do menino pânfilo da saibreira de Belém, durecota. Agência de Leilões de Porto Alegre. Foto: Daniel Chaieb. <www.flickr.com/photos/agenciadeleiloes>79	
Figura 21: Gustavo Nakle. Literato do 10º andar da Andrade Neves e Bukowsky da Farrapos, durecota. Fonte: <www.nakleescultor.com.br>80	
Figura 22: Detalhe da HQ <i>Antimonumento</i> . Fotografias (do autor e de Tamiris Vaz) de instalação com construções em plástico, ferro e papel, diagramação digital. 2012 (Narrativa 5).81	
Figura 23: Estruturas de ferro escolhidas para a intervenção, no campus da UFSM. Foto do autor....82	
Figura 24: (Esq.) Angelo Agostini. Litografia da época do II Império. Fonte: <www.revistafilosofia.com.br>. (Dir.) Honoré Daumier. <i>Ratapoil</i> . Escultura em bronze, cerca de 1851. Fonte: <www.musee-orsay.fr>.....83	
Figura 25: Detalhe do busto da intervenção A...A...A...Foto do autor.....84	
Figura 26: Etapas estruturais da confecção do busto e projetos em grafite sobre papel. Fotos do autor.85	

Figura 27: Detalhe da narrativa <i>Claustros</i> , 2011 (Narrativa 6).....	86
Figura 28: HQ <i>Claustros</i> , versão de 2009. Nanquim sobre papel reciclado, edição digital.....	87
Figura 29: Projeto de construção para o livro-falso da narrativa <i>Claustros</i> (desenho vetorial).	88
Figura 30: Willian Hussar. Detalhe de HQ escultórica <i>South</i> . Fonte: <willianhussar.blogspot.com> ...	89
Figura 31: Registros da narrativa <i>Claustros</i> enquanto exposta na Livraria da Mente, em Santa Maria, RS.	90
Figura 32: Detalhe de ilustração para a página editorial do zine <i>Camiño di Rato #6</i> , a ser publicado em paralelo à dissertação de Matheus Moura (Narrativa 7).	95
Figura 33: Página 1 da história em quadrinhos <i>Duo de Um</i> , de Edgar Franco. Fonte: <www.facebook.com>.....	97
Figura 34: Luciano Irrthum, cena da animação <i>Duo de Um</i> , baseada em HQ homônima de Edgar Franco. Fonte: <www.youtube.com>	97
Figura 35: Detalhe da narrativa <i>Os Nomes e seus Homens</i> , 2012.....	99
Figura 36: <i>Os Nomes e seus Homens</i> (Altura: 31cm), na mostra <i>Micronarrativas de Papel</i> , com a narrativa <i>Con-Domínio</i> ao fundo. Foto: Tamiris Vaz (Narrativa 10).	100
Figura 37: <i>Storyboard</i> de Tamiris Vaz para a HQ <i>Os Nomes e seus Homens</i> . Esferográfica sobre papel.	102
Figura 38: Karine Giboulo. <i>Village Démocratie</i> . Fonte: ARPIN, 2011.	104
Figura 39: Panorâmica da exposição <i>Micronarrativas de Papel</i> , Anexo do Museu de Arte de Santa Maria, 2012.....	106
Figura 41: Imagem do vídeo "Então Vá!", 1m40s, 2012.....	108
Figura 41: <i>Leveza</i> , escultura em arame e papel, 2010. Altura: 19cm.	110
Figura 42: <i>Sr. Gaiola e Café no Con-Domínio</i> , esculturas em arame e papel, 2010-2012.	111
Figura 43: <i>Ruído</i> , escultura em arame e papel, 2011. Altura: 20cm.	112
Figura 44: <i>Quasimodo das pets</i> , construção em ferro e plástico revestida de papel. Altura: 135cm, 2010. Foto do autor (esq), Foto: Elenise Xisto (dir).....	114
Figura 45: <i>Líbera nos a malo</i> , narrativa em arame e papel, 2012 (Narrativa 11). Altura: 17cm.	115
Figura 46: <i>Filactério, o profeta</i> , escultura em arame e papel, 2012 (Narrativa 12). Altura: 20cm.	117
Figura 47: Estudos iniciais de <i>Filactério, o profeta</i> : (esq.) montagem com foto e desenho vetorial e (dir.) projeto feito a esferográfica sobre papel para possível instalação do trabalho num espaço expositivo com o texto modelado em arame ou impresso em adesivo (fonte: diário de bordo do autor).	119
Figura 48: <i>Ruído</i> , escultura em arame e papel, 2011.	120

LISTA DE NARRATIVAS

<i>Narrativas do Grotresco Cotidiano: Vidrado</i> , história em quadrinhos com fotografias de cerâmicas do autor e texto de Gilles Deleuze, 2011.	21
Versão desenhada da HQ <i>Narrativas do Grotresco Cotidiano</i> , baseada em cerâmicas de 2007. Nanquim sobre papel, projeto descontinuado de 2008.	23
História em Quadrinhos <i>A Cria do Enforcado</i> . Nanquim sobre papel. Roteiro de Carlos Francisco Moraes.....	25
História em quadrinhos <i>Con-Domínio</i> . Fotografias de esculturas em ferro e papel, edição digital, 2011.	27
História em Quadrinhos <i>Antimonumento</i> . Fotografias de instalação com construções em plástico, ferro e papel, diagramação digital. 2012	31
História em quadrinhos <i>Claustros</i> , história em quadrinhos com fotos de cerâmica (p.1), diagramadas digitalmente, e construção tridimensional (p.2)	32
Editorial do zine <i>Camiño di Rato #6</i> , a ser publicado em paralelo à dissertação de Matheus Moura.	34
Narrativa <i>Então Vá</i> , adaptação de vídeo homônimo, 2012.	35
Cartaz para a exposição <i>Micronarrativas de Papel</i> , 2012	37
Narrativa <i>Os Nomes e seus Homens</i> , baseada em roteiro de Tamiris Vaz. Fotos do autor.	38
<i>Líbera nos a malo</i> , escultura em arame e papel, 2012. Foto do autor	42
<i>Filactério, o profeta</i> , escultura em arame e papel, 2012. Foto do autor.	43

SUMÁRIO

Introdução	11
Motivações	12
Uma pesquisa em arte	16
Narrativas	20
1. Narrativas do Grotresco.....	45
1.1. Da forma ao tema	46
1.2. A narrativa <i>Vidrado</i>	51
1.3. Outras HQs com fotos de esculturas	56
1.4. Narratividade para a escultura, escultura para a HQ	59
1.5. HQ-Escultura e Escultura-HQ	64
1.6. Švankmajer e os taxidermistas	66
1.7. Questões sobre narratividade e Arte.....	69
2. Do Monumento à Miniatura	74
2.1. <i>O Con-Domínio das Almas</i>	75
2.2. A intervenção “a... A... A...”	81
2.3. A volta do <i>Sujeito Aparelhado</i>	86
2.4. Histórias em Quadrinhos, reprodutibilidade e diferença.....	91
2.5. Trabalhando com Quadrinistas poético-filosóficos.....	95
3. Micronarrativas de Papel.....	99
3.1. “ <i>Os Nomes e seus Homens</i> ”	100
3.2. Referenciais em Dioramas	104
3.3. A exposição “ <i>Micronarrativas de Papel</i> ”	106
3.4. Narrativas no bidimensional	108
3.5. Outras narrativas no tridimensional.....	110
3.6. “ <i>Ruído</i> ”	112
3.7. “ <i>Líbera nos a malo</i> ”	115
3.8. “ <i>Filactério, o profeta</i> ”	117
Considerações Finais.....	120
Referências	127

INTRODUÇÃO

verbo conseguindo no manejo da argila. Ao modelar com poucos movimentos os dedos, as figuras parecem tomar formas mais verdadeiras, mais vivas, e muito menos "bonitas", menos idealizadas que as anteriores. Parecia que antes eu me expressava pelo barro e agora o barro se expressa por mim. Paralelamente as mulheres que lembram o trabalho de Maifol, temos agora homens que nos lembram lembram os gástricos de Stuckinger, embora possuam um volume muito maior. Mais raras — incluindo a retenção de um em

Figura 1: Recorte do diário de bordo do autor durante pesquisa na linguagem da escultura (2006).

MOTIVAÇÕES

“Parecia que antes eu me expressava pelo barro e agora o barro se expressa por mim”. Esta frase está registrada em um diário sobre minha pesquisa escultórica (**Figura 1**) que mantive entre os anos 2005 e 2008. Pensada hoje ela pode se desdobrar de formas pertinentes à pesquisa que atualmente empreendo, e que é o tema desta dissertação: uma poética em movimento entre as linguagens artísticas da escultura e das histórias em quadrinhos. Nunca fui exímio com as palavras, por isso nem sempre aquilo que é lido nelas representa exatamente o que quis dizer ao escolhê-las. Mesmo assim escrevo aqui sobre algo difícil, algo que em outros casos poderia até mesmo prescindir de palavras: Minha poética, meu fazer artístico entre os anos de 2011 e 2012 e as relações que encontro entre arte e narratividade, entre a criação na página de quadrinhos e no espaço tridimensional.

De fato, este texto está escrito inteiramente na primeira pessoa do singular, e espero que o leitor concorde comigo em não considerar isto antiacadêmico. Para o presente caso é uma forma precisa, pois a experiência individual de quem escreve é algo de grande valor a ser levado em conta quando o assunto tratado é arte. Ao contrário do enaltecimento do ego de um artista, a intenção desse texto é que seja percebido alguém que se coloca na sua posição de grão de areia tentando contribuir para o campo de pesquisa da arte contemporânea da melhor forma que pode. Sem nenhuma verdade absoluta ou lei essencial, apenas com as questões e diálogos que consegue relacionar entre os diferentes e até mesmo divergentes vieses epistemológicos por entre os quais navega, aproveitando o que lhe interessa em cada um deles na construção de narrativas visuais e na escrita que se processa juntamente com essa construção. Sobre processos de criação, sobre conceitos, contextos e motivações, sobre referenciais e questões técnicas que se relacionam a estas narrativas, e também sobre como ao criá-las estou sendo criado por elas.

Este é, então, o objetivo do presente texto. Propor um fio condutor através dos meandros dessa poética, dos movimentos entre linguagens artísticas que percorro ao empreendê-la aos erros e desvios desses caminhos.

Retornemos então àquela frase inicial, sobre a expressividade do barro. Pesquisando o modelado em argila desde 2004¹, focando-me na figura humana, ora em poses inventadas ora com modelo, comecei a perceber, principalmente nas últimas, dada sua necessidade de velocidade de execução, uma expressividade proporcionada somente por meus primeiros gestos. Ao tentar dar contornos mais racionais aos trabalhos acabava os endurecendo, um realismo a mais em suas proporções se dava com a perda da suavidade de movimento do começo do modelar. Até que um dia, amassando um pedaço de barro para o qual não tinha nenhum plano prévio, senti que ele começou a “competir” comigo para ver quem terminava a escultura. Digo isso porque a própria materialidade do barro se incluiu naquele momento como uma possível característica da figura, como um acaso que, ao ser aproveitado, conferiria a ela, e a diversas outras a seguir, uma expressividade que até então não havia atingido. Nas deformidades que aquela figura ostentava havia um movimento provindo diretamente da materialidade do barro, ainda que direcionado através de meus dedos. Por isso escrevi naquele momento que o barro passava a se expressar através do meu gesto. Porque ele se impôs, ele demonstrou a possibilidade de que sua presença fosse valorizada.

Esta situação, que será novamente lembrada daqui a algumas páginas, iniciou em minha poética uma jornada em que cada vez mais deixava as texturas falarem por si, até isso se tornar um ruído comunicacional. A compreensão das figuras passava a ficar mais difícil, elas aos poucos se tornavam amontoados de barro que absorviam toda a luz que neles se depositava. Com referência na escultura do período entre o fim do século XIX e o começo do XX (Auguste Rodin, Edgar Degas, Medardo Rosso, Honoré Daumier, entre outros), foi tomando contornos a necessidade do estabelecimento de zonas de passagem de luz, a valorização de regiões mais planas ou com hachuras provocadas por gestos um pouco mais racionais.

Ao mesmo tempo desenhava, tanto em aulas com modelos quanto em outras situações cotidianas, e isto se reflete no próprio diário de bordo mencionado no

¹ Na graduação em Artes Visuais na UFSM (Bacharelado 2004-2007, Licenciatura 2007-2010, formado na segunda), com orientação do Prof. Ms. José Francisco Goulart no Ateliê de Escultura entre 2005 e 2007.

início deste texto. Ali, a cada página, um desenho de observação feito a caneta esferográfica figurava junto às informações textuais, com elas dialogando ou competindo.

Na ânsia por referenciais para desenhar, mesmo antes de esta prática fazer parte de um estudo acadêmico, costumava me apropriar de narrativas que permeavam meu cotidiano, dos heróis das histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos, aproveitando um pouco de cada em personagens e universos ficcionais por mim mesmo inventados. Ao manusear bonecos articulados, comuns a crianças de minha geração, “encenava” minhas próprias histórias, às vezes coletivamente, outras na solidão. Criava cenários a partir de caixas, dava novos papéis ao elenco de bonecos que possuía, e desenhava todos os dias no quadro-negro da oficina de meu avô, onde também aprendi a escrever. A partir da estética dos quadrinhos que lia, iniciei um estudo das medidas da figura humana numa coleção de desenhos em cartolina recortada, dobrados nos pés, e algumas criações tridimensionais efêmeras: os cenários com caixas já citados, um pequeno gorila de cera e uma cabeça de dinossauro entalhada em sabão.

Aos poucos essa criação de histórias foi tendo maior relação com as HQs de heróis, com videogames e filmes, e também com jogos de representação de papéis (RPG). O desenho de personagens criados por mim e por amigos nesses jogos foi acompanhando, a título de distração, o início de uma tentativa de cursar Engenharia Civil na UFSM, no ano 2000. Esta foi interrompida quando percebi a importância que o fazer artístico tinha para mim, quando vi que ele podia ser a base de uma trajetória acadêmica, e mudei para o curso de Artes Visuais em 2004.

Esta transição acadêmica ocorre ao mesmo tempo em que a internet passa a se tornar uma das principais fontes de referenciais poéticos e/ou teóricos de pesquisadores de diversas áreas do conhecimento. Possibilita-se o acesso a reproduções de publicações que haviam tido circulação restrita, a registros de obras ou processos artísticos que só veríamos pessoalmente atravessando, literalmente, um oceano. Esses referenciais – quadrinhos, filmes, animações, livros, músicas, jogos, etc. – e sua crescente facilidade de acesso pelas redes informáticas,

evidentemente exercem reverberações em minha poética, e também em minha atividade docente². Contribuições para esta pesquisa também advêm de diversas situações, desde acasos cotidianos até questões ou bibliografias surgidas em ateliê, em pleno processo, e em espaços destinados ou não a abrigar processos artísticos. Foi importante também conhecer pessoalmente obras do passado e do presente em diversas viagens, e nestas ter empreendido pequenas buscas em livrarias e sebos para a aquisição de HQs que considerasse importante ter em mãos.³

Narrada essa experiência, é chegado o momento de estabelecer os focos desta dissertação. Em minha pesquisa acadêmica com a linguagem da escultura, buscava valorizar a espacialidade e o volume através de uma ênfase no gestual e na plasticidade dos materiais trabalhados, da textura do modelado em argila às superfícies rugosas do papel colado sobre construções em ferro e garrafas de plástico. A partir daí, foram surgindo figuras que me surpreenderam e ainda me surpreendem ao situar-se esteticamente entre o grotesco e o disforme.

Foi também se estabelecendo uma retomada de minha relação com as HQs, que conduziu à criação de uma série de terracotas narrativas no ano de 2007. Entre estes trabalhos, há uma sequência em pequenas dimensões onde parti da questão das mídias de massa e da alienação. Uma destas terracotas (**Figura 2**) recebeu um acabamento com esmaltes e óxidos sendo fixados por uma segunda queima, que na linguagem da cerâmica se chama “vidrado”. Devido à relação com a situação ali narrada, senti-me à vontade para apropriar-me do termo como nome do trabalho. Ali a narratividade entrou numa desejada harmonia com as formas escultóricas estudadas. A partir dali foi crescente a necessidade de fazer uma escultura narrativa que suscitasse questões sociais ou filosóficas, e tal necessidade induziu à pesquisa à qual este texto se refere.

² Durante o segundo ano do mestrado em Artes Visuais ao qual este texto se relaciona, fui contratado como docente temporário no curso de Desenho Industrial na UFSM, em disciplinas de Desenho e História da Arte.

³ A maioria destas viagens foi auxiliada pela UFSM para a participação em eventos. Tive a oportunidade de conhecer as cidades históricas de Minas Gerais e também Florianópolis, Curitiba, Goiânia, São Paulo, Rio de Janeiro e Buenos Aires, além de visitar Porto Alegre diversas vezes.

UMA PESQUISA EM ARTE

Esta dissertação se relaciona a uma poética artística, uma pesquisa em arte. É uma escrita que acompanha um fazer artístico, refletindo sobre ele através de questões de seus processos de instauração, de motivações e mesmo de seus procedimentos. Pode, portanto, refletir a imprevisibilidade e o não enquadramento de tais processos em modelos teóricos pré-definidos, e eu não sou o único a dizer isto. O campo de pesquisa em arte, em expansão dentro do cenário acadêmico, ora dialoga com, ora se contrapõe à rigidez cientificista de tais moldes teóricos. Sandra Rey (1996) está entre os autores contemporâneos que me auxiliam na delimitação desse campo de estudos:

Pesquisa *em arte*, ênfase de Poéticas Visuais, delimita o campo do artista-pesquisador que orienta sua pesquisa a partir do processo de instauração de seu trabalho plástico assim como a partir das questões teóricas e poéticas suscitadas pela sua prática. (REY, 1996, p.82)

A *poiética* (*ποιησις*, *poiesis*) estudada por René Passeron (1997, 2004) consiste numa abordagem epistemológica que parte do pensamento possível da criação, e que por isso encontra dificuldades em ser aceita como “científica” pela comunidade acadêmica, como o é a estética (*αισθησις*, *aisthesis*, uma ciência que age a partir da apreciação, do campo que se costuma denominar “recepção” da obra artística). Passeron parte da escrita de Paul Valéry (1871-1945), para quem o estudo dos processos de criação da obra era mais importante que o do produto final. Em seu projeto de criação de uma ciência da poiética, Valéry problematizou o uso da arte como mera ilustração a ideias filosóficas prontas, e também questionou a interpretação desta sob o ponto de vista de que seria apenas um reflexo da personalidade e biografia de seu autor. Novamente segundo Sandra Rey:

Pensar a obra como processo implica pensar este processo não como meio para atingir um determinado fim – a obra acabada – mas como *devenir*. Implica pensar que a obra não avança seguindo um projeto estabelecido, ela avança segundo este *a priori*: a obra está constantemente em processo com ela mesma. (1996, p.87)

Destaco o uso, por parte da autora, da metáfora do projeto como *projétil*, com uma mira que não pode prever seu caminho exato. A obra é um processo engendrado pelo artista a partir de seu conhecimento de mundo, mas ao mesmo tempo ela o

processa, perturbando esse conhecimento e sendo elemento ativo na elaboração de novos significados.

Outra autora que contribui para esta escrita é Fayga Ostrower (1977), que considera o ato de criação como uma faculdade inerente ao ser humano em geral, e não um privilégio daqueles que teriam nascido com o “dom de artista”. Segundo a autora, a criação é o ato intencional de elaborar criativamente um conteúdo a partir de recombinações das diferentes sensações e percepções que compõem o imaginário do indivíduo.

Gilles Deleuze (1987), numa palestra intitulada “O ato de criação”, se refere às ditas sensações individuais como afectos, colocando, por exemplo, a filosofia como uma área de criação de conceitos, e a arte como criação de perceptos. O artista seria, então, o criador de novas experiências ou objetos a serem percebidos, e estes seriam advindos de determinados afectos por ele também percebidos, processados – ainda segundo Ostrower (1977), a partir dos âmbitos da consciência, do sensível e do cultural – e elaborados conforme a linguagem artística escolhida.

Como pesquisador em arte, realizo, então, algumas criações a partir de meu imaginário, de meus afectos, e em alguns casos da combinação destes com os de outras pessoas. No contato com o público estas criações funcionam como perceptos, em múltiplos e imprevisíveis rumos, formas de interpretação, de significação. No intuito de se estabelecer como uma contribuição singular à pesquisa contemporânea em arte, a escrita deste texto parte, então, do primeiro destes dois momentos, do trabalho em si. Das situações que o levaram a ocorrer e das formas que encontrei de elaborá-las. De seus processos manuais e intelectuais, engendrados com o objetivo de experimentar movimentos narrativos entre as linguagens artísticas da escultura e das histórias em quadrinhos. Considero que, além do trabalho individual com cada uma das linguagens artísticas, a hibridação entre elas se mostra uma fértil tendência dentro da arte contemporânea. A introdução deste texto no meio acadêmico ocorre, então, sem nenhuma pretensão de esgotar este vasto campo, mas sim no intuito de ser mais uma micronarrativa a se somar a ele.

Por isso esta dissertação se dá em sua maior parte na forma de narrações; por isso detalhes das narrativas visuais criadas durante a pesquisa normalmente aparecem

no começo dos textos que a elas se referem. E também por isso, entre a Introdução e o Capítulo 1 há uma sequência de reproduções e registros destas narrativas, que poderia ocupar o lugar de uma seção de anexos, mas considerando a importância que dou a estas imagens, escolhi que ocupassem um lugar inicial no texto. Assim, a estrutura do discurso consiste em descrições dos processos e motivações dos trabalhos, intercaladas com os conceitos teóricos e referenciais práticos que a eles se relacionam.

O processo de criação da maioria destas narrativas se iniciou na modelagem de personagens tridimensionais, em situações às vezes premeditadas, outras vezes surgidas durante o manuseio da matéria-prima (às vezes argila, mas predominantemente arame e papel). Depois de finalizadas, algumas destas esculturas emprestaram algo de sua materialidade para o meio bidimensional através de fotografia e diagramação digitais, normalmente articuladas a um texto. Aos poucos tomou forma a necessidade de que as esculturas estivessem presentes junto à parte impressa, ao folheá-la ou em justaposições. Os capítulos seguintes mostram a maneira com que isto foi realizado.

No primeiro capítulo há a apresentação das *Narrativas do Grotesco Cotidiano*, primeiras experiências em minha poética com as relações entre o tridimensional e o narrativo, e primeiros movimentos da escultura para a página plana através do desenho e da fotografia. Permeiam a escrita os pontos chave onde minha escultura se valeu de uma narratividade aprendida com os quadrinhos, e onde os quadrinhos foram sendo alimentados pela própria escultura, e a partir daí são definidos os termos *HQ-Escultura* e *Escultura-HQ* para os dois movimentos entre linguagens empreendidos. Também são abordadas algumas questões históricas sobre arte, narratividade e HQ, assim como referenciais poéticos de outras narrativas que contam com uso da linguagem da escultura.

O segundo capítulo parte de trabalhos que se originaram de intervenções escultóricas em espaços públicos, uma coletiva e duas individuais. *Do monumento à miniatura*, é descrito o transitar de trabalhos em escala humana para a tendência à experimentação com dimensões menores. É introduzida também a busca por situações limite entre as classificações definidas no capítulo anterior. Por fim, um comentário sobre HQ, repetição e diferença segundo Deleuze é acompanhado da

descrição de possíveis relações com os quadrinhos conhecidos como poético-filosóficos.

As Micronarrativas de Papel são os trabalhos que conduzem o terceiro capítulo. São descritos através de seus processos de criação e também de suas relações com o trabalho coletivo característico do campo das histórias em quadrinhos e com os conceitos de ruído comunicacional segundo Eco e micronarrativas por Lyotard. Reflexões sobre minha construção como pesquisador em poéticas e mesmo em docência são entrelaçadas com as questões sobre o fazer dos trabalhos e suas escolhas formais e temáticas.

Como fechamento deste texto, uma retomada das inserções desta poética nos circuitos artístico, acadêmico e editorial é acompanhada do traçar de alguns de seus possíveis encaminhamentos e *considerações finais*. Apesar de, como já dito, minha ênfase aqui não ser no produto, mas sim no processo, é possível tomarmos como resultados ou objetos finais da pesquisa esta dissertação e as publicações impressas e exposições através das quais as narrativas visuais aqui criadas foram levadas a público.

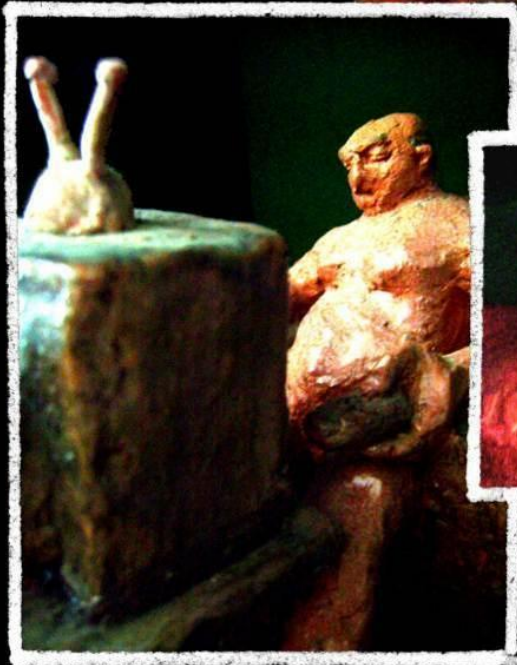
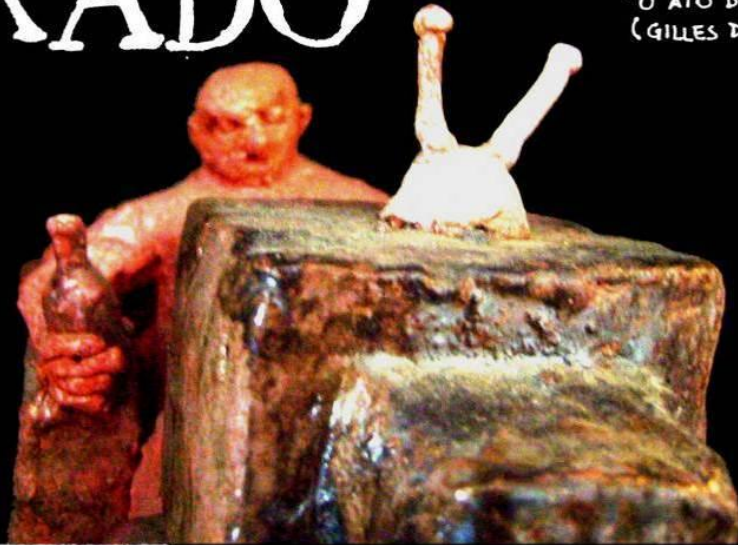
NARRATIVAS

NARRATIVAS DO GROTESCO COTIDIANO

VIDRADO

CERÂMICAS E NARRATIVA:
FÁBIO PURPER MACHADO
TEXTO: EXCERTO DE
"O ATO DE CRIAÇÃO"
(GILLES DELEUZE, 1987)

ENTRAMOS ENTÃO
EM SOCIEDADES DE
CONTROLE QUE
DIFEREM EM MUITO
DAS SOCIEDADES
DE DISCIPLINA.



AQUELES QUE VELAM POR NOSSO BEM NÃO TÊM
OU NÃO TERÃO MAIS NECESSIDADE DE MEIOS
DE ENCLAUSURAMENTO.



HOJE TODOS ELES, AS PRISÕES, AS ESCOLAS, OS
HOSPITAIS, SÃO TEMAS DE DISCUSSÃO PERMANENTE.
NÃO SERIA MELHOR ESTENDER O TRATAMENTO
AOS DOMICÍLIOS?



SIM, ESSE É SEM DÚVIDA O FUTURO.

AS OFICINAS,
AS FÁBRICAS
NÃO COMPORTAM
MAIS EMPREGADOS.
NÃO SERIA
MELHOR REGIMES
DE EMPREITADA
E DE TRABALHO
A DOMICÍLIO?



NÃO EXISTEM
OUTROS MEIOS
DE PUNIR OS
INFRATORES
SENÃO A
PRISÃO?

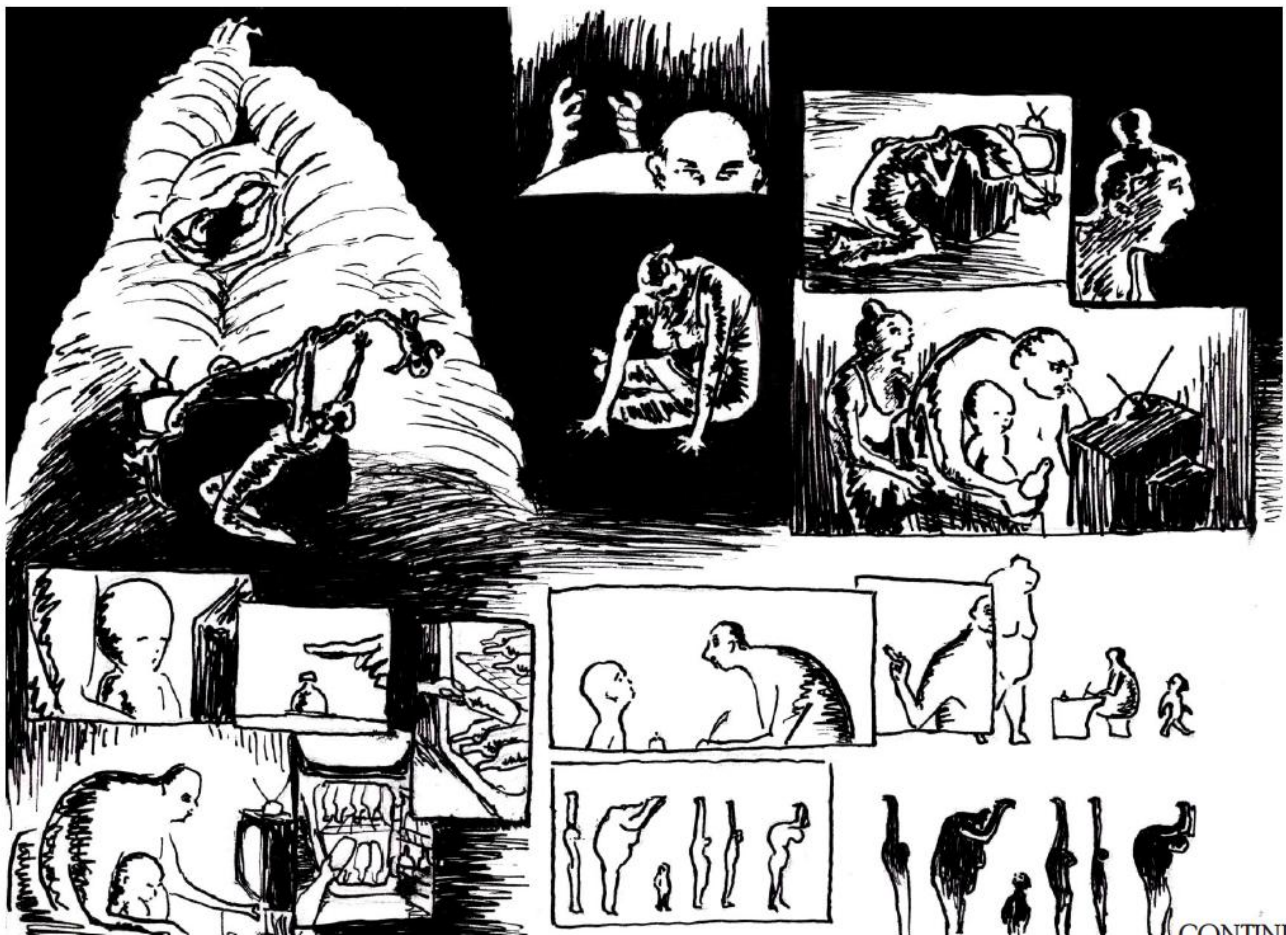
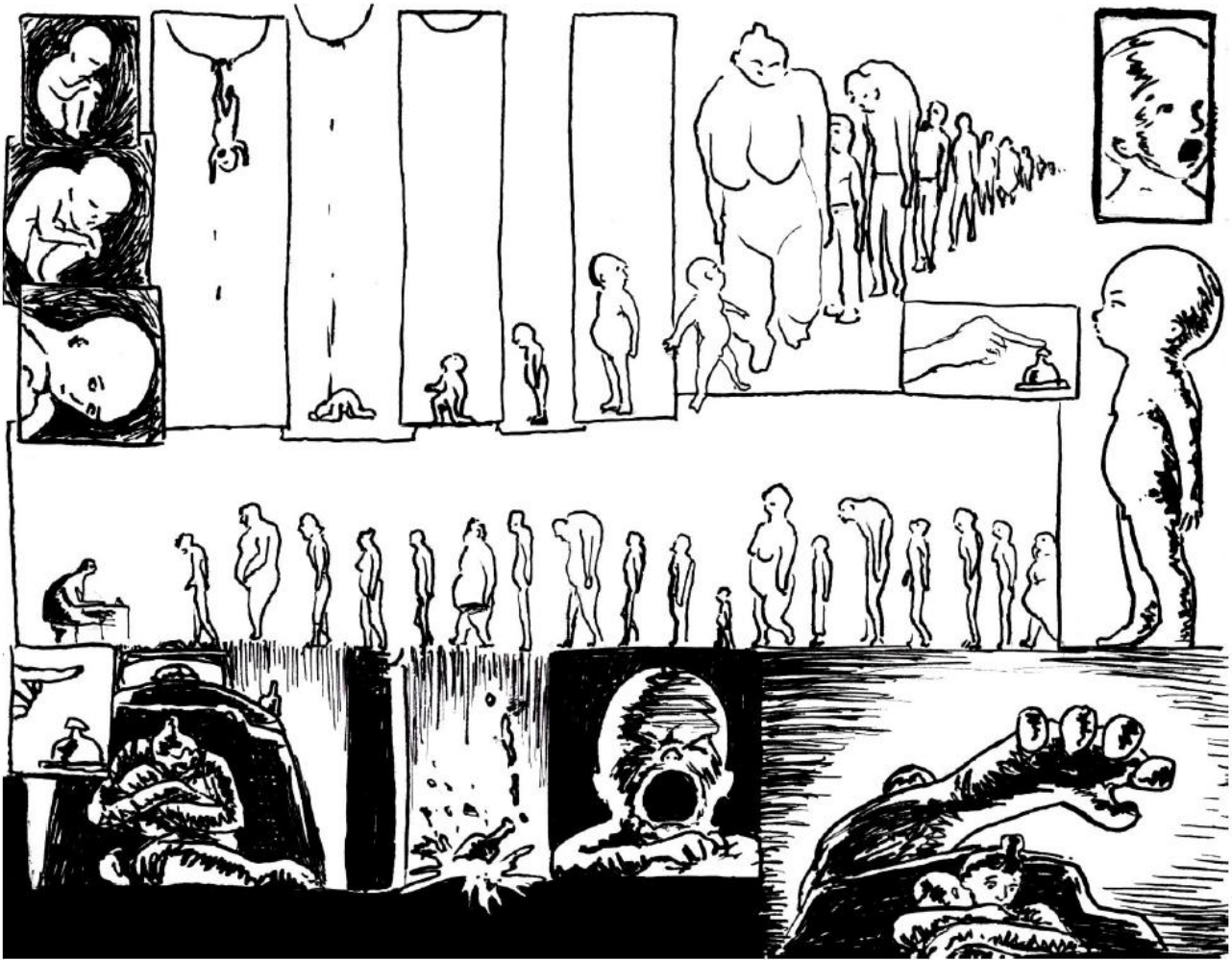


AS SOCIEDADES
DE CONTROLE
NÃO ADOTARÃO
MAIS OS
MEIOS DE
CLAUSURA.



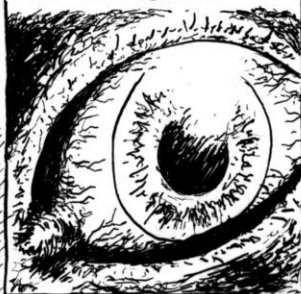
NEM MESMO
A ESCOLA.





CONTINUA.

QUE IMAGENS ESSES OLHOS GUARDAVAM
POR TRÁS DE SEU BRILHO VÍTREO?



CENAS DE GUERRAS, PESTES
E PRINCIPALMENTE FOME.



A SEMPRE PRESENTE
E LACERANTE FOME.

ESSES OLHOS BUSCARAM
DESESPERADAMENTE UMA
LUZ EM MEIO AS TREVAS DE UMA
ERA INTOLERANTE, DEPOSITANDO
TODAS AS SUAS ESPERANÇAS
EM UM DEUS QUE SE MOSTROU
INDIFERENTE ENQUANTO
INJUSTIÇAS
ACONTECIAM.



E AGORA A MORTE
SE BANQUETEIA DELES.

URINA, EXCREMENTOS
E SÊMEN ESCORREM
AOS PÉS DO
ENFORCADO

DIZEM
QUE QUANDO
ALGUÉM MORRE POR
ENFORCAMENTO, O
CORPO TODO SE
CONTRAI EM UM
HORRÍVEL ESPASMO
QUE ENRIJECE ATÉ
MESMO O MEMBRO
DO HOMEM!



DEPOIS, AO
RELAXAR, OS FLUIDOS
DO ORGANISMO SÃO
LIBERADOS.

E É ESSE FRUTO
QUE ESSA MULHER
VEIO BUSCAR



ESSE SÊMEN, DIZEM,
GERA UM FRUTO.

ELA CAVA A TERRA
ABAIXO DO CORPO
APODRECIDO...

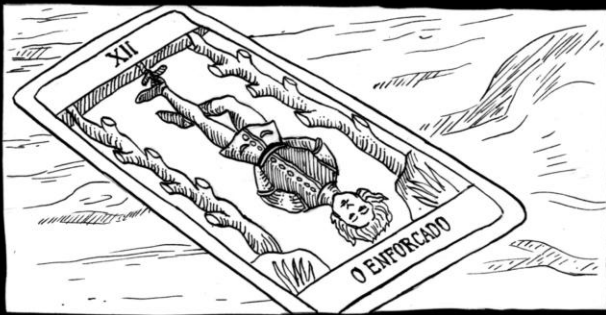


E POR FIM ENCONTRA O QUE VEIO
PROCURAR.



A CRIA DO ENFORCADO...

A MANDRÁGORA



ELA SERÁ USADA EM PODEROSAS POÇÕES MÁGICAS.



POIS NA RAIZ DA PLANTA QUE NASCE AOS PÉS DO ENFORCADO ESTÃO CONCENTRADOS TODOS OS TERRORES, DORES E DESESPEROS DE INCONTÁVEIS ALMAS, EXPLODINDO EM UM GRITO INAUDÍVEL ATRAVÉS DAS ERAS.



CONDOMÍNIO

NARRATIVA POR FÁBIO PURPER MACHADO
TEXTO: FÁBIO PURPER MACHADO, TAMIRIS VAZ

BASEADO NA INSTALAÇÃO "LIBERDADE CONDICIONADA", DO COLETIVO (DES)ESPERAR.



O BOM CIDADÃO NADA TEME.
BEBE SEU CAFÉ, PROTEGIDO
ATRÁS DE SUA JANELA,
DE ONDE CONTEMPLA A
VASTIDÃO DE SUAS
CONQUISTAS...

A VIDA LHE FOI GENEROSA.
COM O SUOR DE SEU
TRABALHO CONQUISTOU
O PRIVILÉGIO DE UMA
APOSENTADORIA NO
REQUINTADO
CON-DOMÍNIO DAS ALMAS...



TUDO COMEÇOU COM A
VISITA DE UM HOMEM
CHAMADO
SR. GAIOLA...

FAZENDO USO DE UMA LÁBIA IRRESISTÍVEL, EM POUCOS MINUTOS PONTUOU AS VANTAGENS E MARAVILHAS DE SE VIVER NESTE CONDOMÍNIO FECHADO.



TODO HOMEM TEM DIREITO DE IR E VIR, CONQUISTAMOS NOSSA LIBERDADE E HOJE CADA SER HUMANO É DONO DE SI...



... CADA PESSOA MORA ONDE QUER, ESCOLHE A PROFISSÃO QUE DESEJAR, TEM QUANTOS FILHOS LHE CONVIER E SÓ COME AQUILO QUE TEM VONTADE...



QUANTO MAIOR FICAVA O SORRISO DE SEU CLIENTE, MAIOR A CONFIANÇA DO SR. GAIOLA EM VENDER SEU PRODUTO.

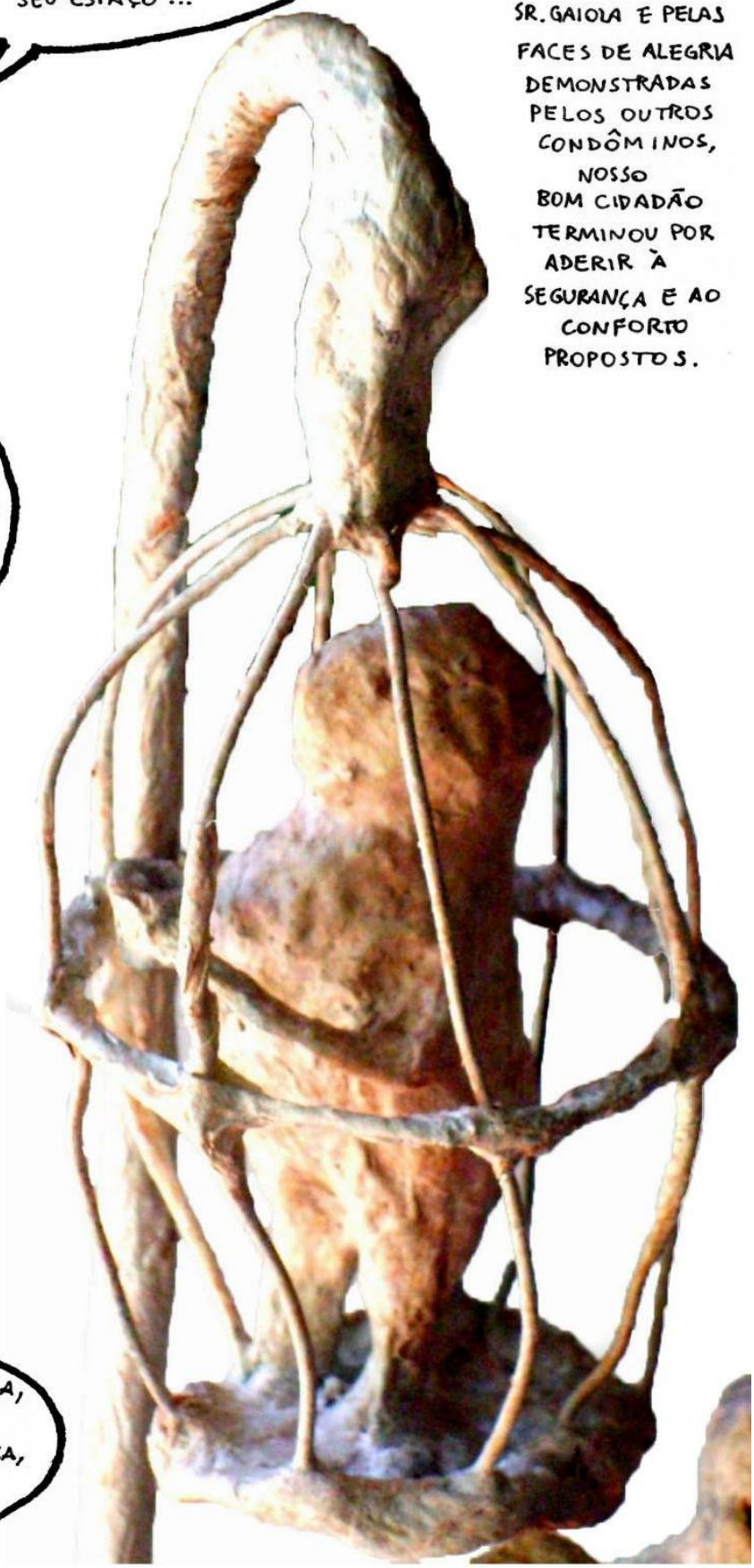


A MOBILIDADE ENTRE CLASSES SOCIAIS É TOTALMENTE IRRESTRITA E SÓ DEPENDE DO ESFORÇO DE CADA UM EM CONQUISTAR SEU ESPAÇO ...

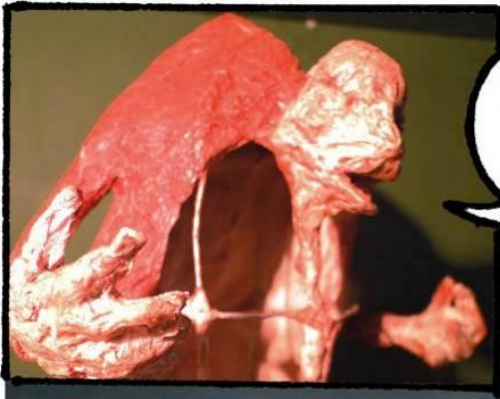
FINADA A ERA DA ESCRAVIDÃO, TODO TRABALHADOR É JUSTAMENTE RECOMPENSADO POR TODO SERVIÇO PRESTADO, TENDO CONQUISTADO SEUS DIREITOS DE CIDADÃO...



DIREITO INCLUSIVE À EDUCAÇÃO PÚBLICA, OU SEJA, COM ACESSO INEGÁVEL E IGUALITÁRIO PARA QUALQUER CRIANÇA, ADOLESCENTE OU ADULTO QUE POR ELA SE INTERESSE ...



CONTAGIADO PELO INFLAMADO DISCURSO DO SR. GAIOLA E PELAS FACES DE ALEGRIA DEMONSTRADAS PELOS OUTROS CONDÔMINOS, NOSSO BOM CIDADÃO TERMINOU POR ADERIR À SEGURANÇA E AO CONFORTO PROPOSTOS.



PERANTE A LEI
SOMOS TODOS IGUAIS,
NÃO IMPORTANDO COR,
NACIONALIDADE OU
CLASSE SOCIAL...



TEMOS
NOSSA
LIBERDADE E
TRANQUILIDADE
CADA VEZ MAIS
ASSEGURADA,
GRAÇAS À
POSSIBILIDADE
DE HOJE, COM A
TÉCNOLOGIA,
PODERMOS SER
MONITORADOS
EM QUASE
TODOS OS
LUGARES ONDE
ESTIVERMOS.

É O
GOVERNO
INVESTINDO
NA NOSSA
SEGURANÇA E
LIBERDADE.

VIVA A LIBERDADE ! VIVA A INDEPENDÊNCIA ! VIVA-SE QUEM PUDER !

ANTIMONUMENTO

FÁBIO PURPER MACHADO · 2012
SYMPTOMAMUNDI.BLOGSPOT.COM

Os monumentos públicos têm uma coisa engraçada. Alguns enaltecem heróis que cometeram chacinas, outros celebram ditaduras!



Mas às vezes no lugar disso é construído um tipo de antimonumento, parodiando isso tudo.

Mais ou menos como o monumento que certa comunidade acadêmica erigiu em seu campus...



...Nada melhor que as duas letras A (de um balanço infantil esquecido para homenagear um ilustre momento envolvendo tais vogais: a inesquecível visita do Conde Barão von Skhattatoldzenenchintzler à sua querida instituição de ensino.

Sejam de concreto, bronze ou papel, os monumentos têm essa coisa engraçada de refletir as desigualdades, às vezes de forma um tanto quanto cruel.



Até mesmo ao homenagear um ataque de espirros.

NARRATIVAS DO GROTESCO COTIDIANO PARTE II

CLAUSTROS

FÁBIO PURPER MACHADO · 2012 ·

TEMOS CLAUSTROS TÃO LUMINOSOS QUE COM ELES CRIAMOS TREVAS...



ELES NOS GUIAM, NOS ALIMENTAM, NOS PROVÊM TANTAS VERDADES...



E CRESCEM TÃO RÁPIDO QUE ASSUSTAM, MAS TAMBÉM CONFORTAM...

ATÉ NÃO SABERMOS QUEM ALIMENTA, NEM QUEM É ALIMENTADO...



É TENTADORA A IDEIA DE VIVER NESTA CAVERNA...

... E MUITOS PREFEREM ISSO...

MAS ESTE SUJEITO APARELHADO...

... DECIDIU SE ALIMENTAR DELA...



... PARA, DE ALGUMA FORMA...

...TRANSPOR
SEUS LIMITES!



... Aqui a proposta é publicar o resultado “poético”, ou seja, a criação artística desenvolvida durante o mestrado em Arte e Cultura Visual realizado por **Matheus Moura Silva** na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, entre 2011 e 2012. Diferente das edições anteriores, esta não possui textos dos autores. A razão disso é: como a maioria dos trabalhos publicados fazem parte da dissertação, foi decidido que seria melhor o leitor ter acesso aos artigos sobre os processos criativos dos autores diretamente na dissertação. Para tanto é possível baixá-la por meio do link disponível na segunda capa ou acessá-lo direto pelo *QR Code*.

Os autores pesquisados são: **Antonio Amaral**, **Edgar Franco** e **Gazy Andraus**. Para quem não conhece, Antonio Amaral é piauiense, reside em Teresina, é artista plástico e publica quadrinhos desde sempre. A partir da década de 1990 passou a investir no seu projeto poético denominado Hipocampo – que é uma série em quadrinhos com quatro livros lançados. As HQs aqui são únicas e estão dentro do gênero discutido: o poético-filosófico. Edgar Franco e Gazy Andraus, são autores da casa e participam da *Camiño di Rato* desde a primeira edição. Ambos são mineiros e além de conterrâneos (de Ituiutaba), juntamente com Amaral, são alguns dos precursores do referido gênero. Isso justifica a escolha dos três para a pesquisa e criação conjunta.

Na realização do trabalho, foi feito um estudo sobre processos criativos, histórias em quadrinhos, autorialidade, linguagem das HQs, delimitação do gênero poético-filosófico, além do detalhamento quanto à vida e obra dos três autores destacados. Eu (MM), parto ainda das minhas próprias experiências como criador a explicitar meu método de criação em algumas histórias.

Como proposta para a pesquisados. O resultado final pode construídas com Gazy Andraus, Há ainda uma realizada a seis feita de modo diferente, a partir melhor é só baixar a dissertação.

Como “consideração mais de quadrinhos tão disparez inconsciente por meio da delineado.

pesquisa há ainda o fazer conjunto com os autores ser visto nas páginas a seguir. São duas histórias uma com Antonio Amaral e duas com Edgar Franco, mãos entre Andraus, Franco e Moura. Cada HQ foi de algum método inusitado – para compreender

final” posso dizer que a criação artística, ainda como esses, se dá mais pela exteriorização do intuição, do que de modo racional e bem

Essas, então, são histórias que surgem como aspectos do real (seja ele ideário) intrínseco a cada autor. Assim, o sentido transmitido pela mensagem acaba por dizer mais do autor e do seu entorno, do que dos personagens e suas situações. Por consequência, essas HQs dirão também sobre quem lê, pois cada interpretação realizada após a leitura será determinada pelo que foi sentido aliado ao próprio repertório do leitor.

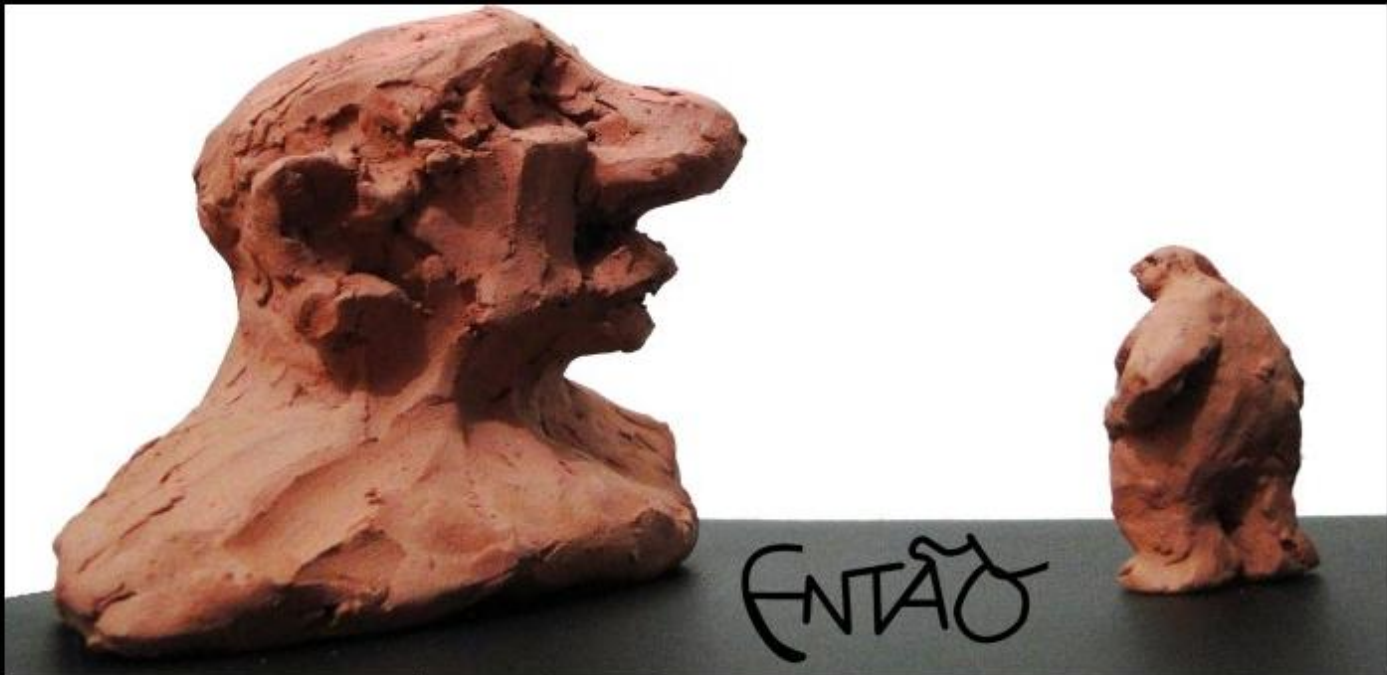
Bom camiño.

Matheus Moura (Silva)

Fábio Purper Machado

EDITORIAL (2)







ENTÃO



VAI

Micronarrativas de Papel

Esculturas e
Histórias em Quadrinhos de
Fábio Purper Machado

Anexo do MASM
Av. Presidente Vargas 1400
Santa Maria, RS

10 / 09 a
05 / 10
2012



PREFEITURA DE
SANTA MARIA
CULTURA



MUSEU DE ARTE
DE SANTA MARIA



**OS NOMES
E SEUS
HOMENS**

HISTÓRIA: TAMIRIS VAZ
ESCULTURA: FÁBIO PURPER





ENTE
AQUELE
QUE SE
IMPÕE...

...R...AS
...DO?
O DEVOTO...
O ALEIADO...
O SUBMISSO...

O RESIGNADO...
O O...NTE...

PODEROSO COM SUAS
GARRAS DEMONIACAS...

INSOLENTE COM SUA
VÃ SABEDORIA...

LÚNICO COM
SUA VERDADE
INCONTESTÁVEL...

SERVANDO 1990
VHE GO CADA
OPRIO.



COM SUAS
HONRARIAS...
ALIENTE COM SUA
VERDADE...

ÚNICO COM
SUA VERDADE
INCONTESTÁVEL...

FRENTE
ÀQUELE
QUE SE
IMPÕE...

O DEVO
O A

RESIGNADO...
O OBEDIENTE...

E EU, QUE SERVANDO ISSO
TUDO, RECONHEÇO CADA
NOME PRÓPRIO.

EIS MEU
DISCERNIMENTO
UNIVERSAL.

SÓ NÃO SEI, NO
FIM DAS CONTAS...

QUE SE VEJO TUDO
ISSO E NÃO SOU DEUS...

QUEM SOU EU?
TODOS ELES?
OU NENHUM...







1. NARRATIVAS DO GROTESCO



Figura 2: Vidrado, cerâmica. Altura: 12cm, 2007. Foto do autor.

1.1. DA FORMA AO TEMA

A temática surge a partir do trabalho. Na primeira vez que tive contato com esta frase, inicialmente imaginei que se referia apenas à produção textual, à forma que a escrita de uma dissertação em poéticas visuais deveria ter, primeiro abordando os trabalhos e depois os temas a que estes se relacionavam, as histórias que eles contavam. Porém, aos poucos notei que esta foi a ordem da própria instauração da maioria de meus trabalhos passados, e parece que nos mais recentes a forma segue suscitando as temáticas, e estas, posteriormente, a têm retroalimentando. Nas próximas páginas cito alguns exemplos desta situação:

Narrativas. A possibilidade de deixar que o trabalho viesse a trilhar um caminho mais narrativo foi surgindo, também, no simples gesto cotidiano de guardar as esculturas nas prateleiras do ateliê. Estudos que individualmente eram pouco expressivos ganhavam vigor ao trocar gestos e olhares, acidentais ou não, uns com os outros. O posicionamento de um busto solene ao lado de uma figura de modelo de corpo inteiro em menor escala, os diferentes planos e jogos de poder, luz, sombra e textura, todos foram motivo de madrugadas desenhando, pintando, fazendo gravuras... Eram meus primeiros movimentos entre a escultura, que tinha eleito como linguagem principal do curso, e as poéticas bidimensionais nas quais tinha maior facilidade e melhores resultados. E, como já tinha, anteriormente, a vontade de fazer histórias em quadrinhos, isso se uniu aos grupos escultóricos quando modelei, em miniatura, a cena do casal e da televisão *Vidrado* (**Figura 2**).

Grotesco. Aqui terá um maior desenvolvimento a história iniciada na introdução deste texto (p. 12), sobre o tema que surgiu de um gesto. Estudava o modelado em barro um pouco a partir de modelos vivos, um pouco tentando aplicar as soluções formais encontradas em figuras humanas em posições inventadas. Até que numa situação de descontração com um pedaço de barro na mão, ergui, a partir dele e praticamente num único movimento, um pequeno tórax com uma assimetria, uma deformidade que lhe dava certa personalidade. A cabeça e os braços, que incluí na composição, também ganharam força e movimento devidos, justamente, ao fato de terem sido feitas com um mínimo de gestos possíveis. No trabalho seguinte já combinei isto à característica dos pés robustos, que a argila já vinha solicitando para

se estruturar, e acabei começando a modelar séries de figuras volumosas, obesas.

Não é como se eu estivesse recebendo a “visita da musa” naquela hora ou sendo imbuído de uma aura ou “dom” artístico como que de súbito. Era muito mais simples que isso. A peça em questão demonstrou potencial de ser um desvio naquilo que estava fazendo, para um rumo que me interessava mais, me agradava mais. Foi como na metáfora de Jean Lancri (REY, 1996, p. 90), da pesquisa como um cavalgar e do surgimento do problema da pesquisa como o pular de um cavalo para outro que passa correndo mais rápido.



Figura 3: *Quasimodo e Esmeralda*, terracota. Altura: 35cm, 2010. Foto: Tamiris Vaz.

Daí surgiu a questão do grotesco em minha pesquisa. Mais do trabalho, do *métier*, do que da elucubração, devaneios ou aprofundamentos literários. Estes foram feitos depois, ou durante, em retroalimentações. Exemplo destas é uma associação literária, vinda após tudo isso: as referências aos personagens Quasimodo e

Esmeralda (**Figura 3**) da obra *O Corcunda de Notre-Dame*, de Victor Hugo (1831)⁴, suscitada por uma característica do grotesco descrita por Wolfgang Kayser (2003), de enfatizar o “feio” através do contraste com o belo. Kayser, ao traçar a história desta estética nas artes, a descreve a partir de três fases: um riso inicial, uma posterior repulsa ao feio e finalmente o deparar-se com o abissal, com um “mundo estranhado” que remove o chão sob nossos pés, evocando alguma questão existencial profunda e, na maioria das vezes, perturbadora (p.160-161).

Ao mesmo tempo, estudava também questões da linguagem das histórias em quadrinhos para projetos de docência, e, entre as referências pesquisadas, o autor americano Will Eisner⁵ continha um elo que considerei fundamental para esse momento: a relação entre a figura humana e a animal, em termos de movimento, expressividade, personalidade. E já vinham ocorrendo sutis possibilidades de que meu processo criativo tendesse a essa associação dentro da própria relação com questões pertinentes à estética do grotesco, já que esta também lida com hibridações humano-animal desde os primórdios da utilização do termo:

La grottesca e grottesco, como derivações de grotta (gruta), foram palavras cunhadas para designar determinada espécie de ornamentação, encontrada em fins do século XV, no decurso de escavações feitas primeiro em Roma e depois em outras regiões da Itália (KAYSER, 2003, p.17-18).

Imediatamente adotado por renascentistas como Rafael, Agostino Veneziano e Signorelli, este estilo ornamental romano se constituía da criação de composições em que se suspendiam a ordem e separação entre domínios da realidade considerados autônomos. Fundiam-se utensílios, vegetais, animais e humanos, e, como num sonho, a ordem estética da simetria e das proporções era subvertida. Estas características e suas reverberações na arte de séculos seguintes foram vistas tanto como motivo de críticas quanto de riso, tendo o termo “grotesco” sido abordado, então, em diversas situações no decorrer da história, como uma subcategoria dentro do cômico. Uma série de ampliações do conceito de grotesco é

⁴ No original “Notre-Dame de Paris”, estudada aqui através de edição de 2008.

⁵ Em sensíveis crônicas do cotidiano e em complexas narrativas sobre questões históricas, Will Eisner (1917-2005) criou o formato quadrinístico conhecido como *Graphic Novel*, de histórias de longa duração publicadas em livros. Também produziu obras teóricas sobre questões da linguagem da HQ, como *Narrativas Gráficas*, de 1996 (editada no Brasil em 2005), onde aparece a questão da associação animal aqui abordada.

relatada nos escritos de Kayser (principalmente a partir de obras de artistas como Bosch, Brueghel, Callot, Hogarth, Goya, Ensor e os surrealistas), e são elementos comuns a estas a sensação de perda da “ordem natural” das coisas do mundo. Uma perda que não tem como característica principal o humor ou o riso, a não ser aquele riso nervoso que nos assola ao nos depararmos com um abismo...

O Sujeito Aparelhado (Figura 4) foi criado em 2008, de forma semelhante ao primeiro caso, do surgimento do grotesco. Em diversos momentos me encontrava com um pedaço de argila nas mãos, sem nenhuma ideia prévia do que modelar. Do amassar esse pedaço, juntá-lo com outro e iniciar algo ainda sem pretensão, como o começo de uma parede para uma peça oca indefinida, aos poucos, a partir da forma, a temática ia surgindo.



Figura 4: *O Sujeito Aparelhado*, cerâmica de 2008, na Sala Claudio Carriconde, do Centro de Artes e Letras da UFSM, em janeiro de 2010. Foto do autor.

Foi modelando uma dessas paredes ocas, com um barro de cerâmica que já estava um pouco ressecado, numa noite entre estudos de cibercultura e educação, que

comecei esta figura. Também na época havia me dedicado a um breve estudo da anatomia de aves para ilustrações científicas⁶. Iniciando sem um propósito definido, percebi que dali poderia sair uma forma semelhante à ave para a qual havia feito vários estudos de observação a partir de fotografias, filmagens e até de um exemplar taxidermizado que visitei na mostra permanente do campus da UFSM.

Já havia modelado tórax e cabeça, restando pernas e braços, os quais, a exemplo das recém citadas referências à estética do grotesco, quis associar às patas e às asas de uma ave. Pernas finas, com pés de dedos compridos, teriam, devido à natureza do material trabalhado, poucas chances de sustentar o restante da massa corporal sem estruturas de ferro, o que me levou a explorar a possibilidade de a figura estar sentada. Daí já veio toda uma associação temática com o *Vidrado*, a cena da TV, a uma situação de comunicação, de espectador. Sim, o olhar vazio daquele homem-ave que surgia estaria em algo sendo comunicado a ele. Em que situação? Por que não a escolar?

Nesse trabalho acabaram convergindo, então, o modelar sem projeto prévio, as ilustrações do frango d'água, a fusão antropozoomórfica do grotesco e da HQ, e foram se agregando questões temáticas de educação e também de cibercultura, pois sobre a mesa lateral de cadeira escolar que proporcionei a ele, modelei um pequeno mouse de computador. Como título, adotei um termo de Edmond Couchot (2003), *O sujeito aparelhado*, pensando numa geração seguinte à do vidrado, em um novo sujeito que assume um papel mais ativo, e coletivo, no processo de comunicação. Tratava-se então de uma narrativa cuja temática surgiu e se desenvolveu não antes, e dessa vez nem depois, mas durante sua feitura, a partir de sua forma e nela exercendo reverberações. Por isso algumas vezes na sequência deste texto aparecem situações em que interpreto o trabalho: não é no intuito de ditar o que o público deve ver nele, mas sim para demonstrar o quanto as histórias que ele me conta durante sua feitura são importantes para ele e para os trabalhos seguintes.

⁶ Ilustrações sobre o comportamento da ave frango d'água (*Gallinula chloropus*), para uma pesquisa feita por biólogos da UFSM (WALLAU, et. alii, 2010)

1.2. A NARRATIVA *VIDRADO*



Figura 5: Detalhe da página 1 da HQ *Narrativas do Grotresco Cotidiano: Vidrado* (2011), edição digital de fotografias de cerâmicas de 2007 e citação de Gilles Deleuze. (**Narrativa 1**)

Esta narrativa, feita a partir da cerâmica *Vidrado* (**Figura 2**), é um dos principais trabalhos a partir dos quais serão abordadas as questões decisivas desta pesquisa em poéticas visuais. Nela utilizo fotografias de trabalhos tridimensionais adaptando-as à linguagem bidimensional dos quadrinhos. Faz-se presente um texto que funciona tanto como uma informação temática a mais quanto como um condutor de uma ordem, um ritmo e um demoramento sugerido para a visualização das próprias imagens. Não deixou de ser lembrada nesse fazer a possibilidade de uma narrativa que prescindia de palavras, que conte somente com a força das imagens. Cheguei de fato a fazer tentativas nesse sentido algum tempo antes dessa pesquisa, sendo uma delas (**Figura 6**) uma versão alternativa para essa mesma história.

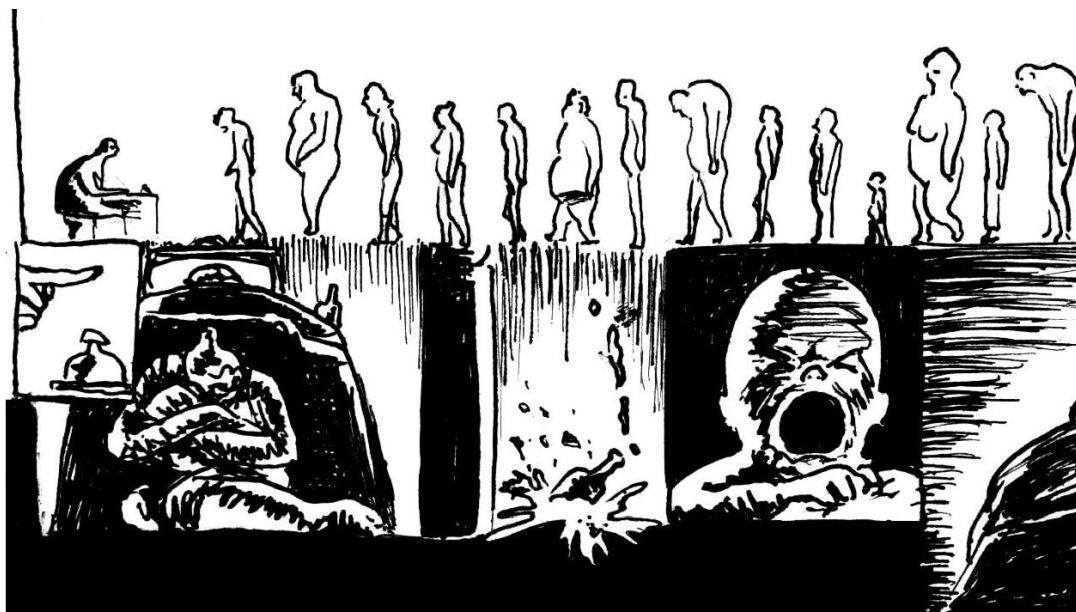


Figura 6: Detalhe da página 3 da versão desenhada das *Narrativas do Grotresco Cotidiano*, baseada em cerâmicas de 2007. Nanquim sobre papel, projeto descontinuado de 2008 (**Narrativa 2**).

Trabalhei, nas quatro páginas desenhadas desta história em quadrinhos, com contrastes entre uma realidade dura e escura, iluminada apenas pela luz da televisão, e visões oníricas dos personagens da narrativa. Nela deveria ser evocado um tipo de som sem palavras, sem recorrer às onomatopeias⁷ comuns à linguagem dos quadrinhos.

Não tinha ali o intuito de trabalhar com a materialidade das esculturas, mas sim com sua temática, e, através de um traço interpretado num sentido caricatural, proporcionei uma variedade de movimentos a elas. No entanto, percebi, em diferentes ocasiões em que a pus em contato com o público, que sua leitura acabava por ocorrer muito rapidamente. No meu entendimento não havia como alguém se apropriar da história ali contada sem que se propusesse a ter nela um maior demoramento.

⁷ “O efeito plástico de um *crack!*, *zom!*, *splash!* Ou *whoosh!* dava uma complementação eficiente à imagem e adicionou aos quadrinhos uma nova dimensão estética.” (BIBE-LUYTEN, 2002, p. 179).

Por isso escolhi que as narrativas seguintes tivessem a imagem acompanhada do texto, fosse ele em balões de fala, em recordatórios⁸ de narração ou comentário *em off*, ou de alguma outra forma que pudesse surgir durante os diferentes processos empreendidos.

Escolhi o texto para a narrativa *Vidrado* dentro da palestra “O ato de criação”, de Gilles Deleuze (1987), na qual é comentada, entre questões de cinema e filosofia, a transição entre a sociedade disciplinar teorizada por Michel Foucault e a sociedade de controle descrita por William Burroughs. Esta nova sociedade dispensaria grande parte dos métodos de clausura institucionalizada que foram consagrados no modelo anterior, e traria o trabalho controlado aos domicílios.

Mesmo havendo algo sendo informado através do texto citado, essa narrativa não tem como objetivo principal a comunicação, a transmissão de informação, mas sim um questionamento com certa abertura: partindo da ideia de informação como “o sistema controlado das palavras de ordem que têm curso numa dada sociedade” (DELEUZE, 1999, p.12), busco afirmar uma relação da arte “a título de ato de resistência” (p.13) com a informação e com a comunicação.

Além do título fazendo referência ao nome do processo cerâmico “vidrado”, vale ser ressaltado o acabamento rústico das peças fotografadas, de superfície texturada, sem polimentos. Estes personagens da narrativa são três cerâmicas feitas no ano de 2007, duas com acabamento vidrado e uma com pátina em tinta e cera, que emprestaram algo de sua materialidade para a criação em suporte plano.

⁸ Também chamado de legenda, aparece na forma de um balão quadrado ou retangular ou como um texto no espaço em branco entre os quadrinhos, é comumente inserido história em quadrinhos para auxiliar na narração da história ou aprofundar a psicologia dos personagens (DANTON, 2010, p.58-59).

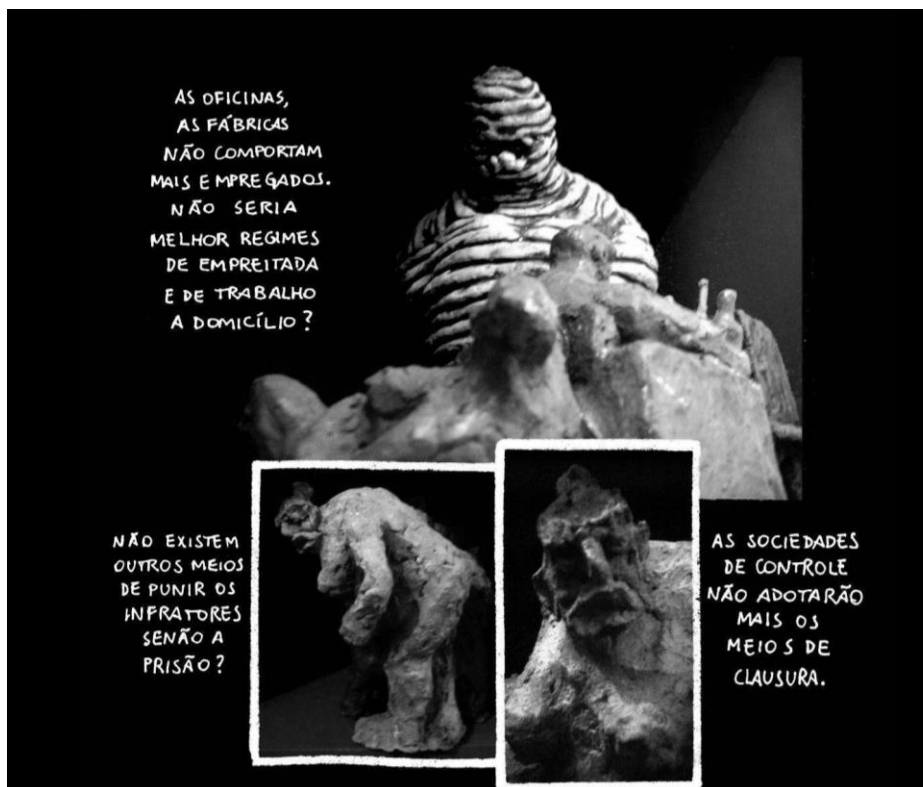


Figura 7: Detalhe da página 2 da HQ *Vidrado*.

Quanto à relação da imagem com o texto, propus um tipo de contraponto, em que ambos correm juntos, às vezes sem aparente coesão, para que seja suscitada uma abertura interpretativa, e, em outros momentos, em encontros de maior harmonia. Procuro distanciar esta experiência da possibilidade de que ela seja uma ilustração aos conceitos de Deleuze, tampouco alimento a pretensão de levar adiante uma contribuição totalmente nova a eles. Deixo que cada pessoa que tenha contato com o *Vidrado* faça seus próprios questionamentos a partir dele. Que, por mais repetidas que forem essas duas páginas, pela internet ou por fotocópia (ou mesmo se um dia conseguir uma tiragem colorida para elas), cada contato seja único, diferente, suscite novas reflexões a quem quer que se proponha a apreciá-las.

A repetição, conforme discutida por Deleuze (2006), não está ligada à reprodução do mesmo e do semelhante, mas sim à produção do singular e do diferente. Repetição que é “motor” da diferença: uma singularidade contra o geral, um notável contra o ordinário, uma instantaneidade contra a variação, uma eternidade (sem começo ou fim, sem origem ou finalidade) contra a permanência. Conforme o filósofo grego Heráclito, no século V a.C., “para os que entram nos mesmos rios, correm outras e

novas águas” (apud DELEUZE, 2006, p.21). Numa analogia em que o rio, fixo, seria uma lei, e as águas que correm por ele seriam a repetição, Deleuze alega que “se a repetição é possível, ela o é tanto contra a lei moral como contra a lei da natureza” (DELEUZE, 2006, p.24). É diferenciada, assim, a repetição natural de uma generalização artificial, teórica: “As generalidades de ciclos na natureza são a máscara de uma singularidade que desponta através das suas interferências” (p.51).

De uma forma simples, pode-se traçar na narrativa *Vidrado* um paralelo com esta repetição teorizada por Deleuze, ainda que ela não esteja explícita dentro da narrativa. Através de suas reproduções fotográficas, a imagem da escultura é repetida na primeira página, em ângulos variados, no sentido de denotar uma passagem de tempo. Na segunda página, os diferentes pontos de vista das fotos buscam propor, também, certo movimento à personagem que se levanta para ter a surpresa final da história, coadunando com a frase final da citação.

1.3. OUTRAS HQS COM FOTOS DE ESCULTURAS

Em se tratando de artistas que trabalham com o tridimensional transposto às histórias em quadrinhos, considero pertinente citar outra pesquisa realizada dentro do RS: o ilustrador santa-mariense Indio-San,⁹ que mescla em seus trabalhos a fotografia de esculturas ao desenho digital. *Um Outro Pastoreio*, com roteiro do jornalista pelotense Rodrigo D'Mart, tem como personagens figuras folclóricas como o *Negrinho do Pastoreio* e divindades africanas, e foi editada através de uma ação entre amigos, a exemplo dos *Contos Gauchescos* de Simões Lopes Neto que também inspiraram sua temática. Num diálogo com os autores, na feira do livro de Santa Maria de 2011, eles apresentaram um pouco de seu processo e mostraram imagens de uma versão anterior de sua obra, sem a pintura digital sobreposta às fotografias dos bonecos.



Figura 8: Páginas de versão preliminar da HQ *Um Outro Pastoreio*, de **Indio-San** e **Rodrigo DMart**. Fonte: <indiosan.com>

⁹ Everson Nazari, graduado no curso de Desenho Industrial da UFSM, atualmente trabalha como ilustrador em São Paulo.

É notável nesta publicação a influência, citada pelos próprios autores, dos quadrinhos dos ingleses Neil Gaiman e Dave McKean, roteirista e ilustrador nascidos respectivamente em 1960 e 1963. Em grande parte das histórias ocorre um diálogo entre as linguagens do desenho, da fotografia e da colagem, isso pode ser notado especialmente na obra *Mr. Punch*, de 1994.



Figura 9: página da HQ *Mr. Punch*, de Neil Gaiman e Dave McKean.

As relações entre desenho e escultura desta obra podem ser sintetizadas no primeiro quadrinho da **Figura 9**, em que contracenam o menino desenhado e a marionete fotografada. São utilizadas possibilidades da fotografia de marionetes, sendo a flexibilidade do tecido um veículo para a expressão corporal destes personagens, que têm mãos e cabeça rígidos. Sua materialidade diferente do restante desenhado da obra se justifica por serem seres sobrenaturais que desempenham papel chave na história de um menino e suas autodescobertas.

Esta própria flexibilidade dos personagens de obras como *Um Outro Pastoreio* e *Sr. Punch* é uma diferença a ser destacada para com a minha pesquisa, pois nesta as esculturas fotografadas se mantêm em posições fixas, variando apenas o ângulo que aparecem. Outra diferença básica é o tamanho da história: enquanto Gaiman e McKean, e também DMart e Indio-San, trabalham com o formato conhecido como *Graphic Novel*, de narrativas longas publicadas em livros, priorizo em minha poética a criação de HQs mais curtas. Isto considerando não só o pouco tempo (dois anos) de uma pesquisa de mestrado, mas também meu interesse em propor uma experiência de leitura em uma quantidade menor de páginas, uma abertura a outras relações que não a linearidade sequencial, e a própria especificação dos meios impressos nos quais publico, geralmente coletâneas de quadrinhos ou *fanzines*.

1.4. NARRATIVIDADE PARA A ESCULTURA, ESCULTURA PARA A HQ

Sem negar que em minha pesquisa escultórica tenham sido decisivas as relações com a ação do acaso, é possível afirmar que em todos esses momentos há um direcionamento consciente, há escolhas. E uma que abracei desde cedo foi de associar a experiência narrativa à estética, com uma produção figurativa que não se propõe como experiência de comunicação unívoca, nem também como objeto de apreciação puramente desinteressada. São ali estabelecidas situações de narração, com elementos que as associam com maior ou menor clareza a determinados contextos históricos ou sociais, mas ainda com a possibilidade fortemente presente de polissemia, de abertura de significados.

Ao trabalhar características narrativas no tridimensional, embora andando sobre uma linha tênue, busco não cair na afirmação dos mecanismos de poder, presente ainda hoje em monumentos escultóricos realizados por encomenda, mas aproximar-me um pouco de possibilidades das micronarrativas cotidianas que encontramos na cerâmica popular, e, principalmente, na história em quadrinhos. Apesar de em diversas situações históricas esta ter sido usada num sentido alienante¹⁰, pode-se dizer que com sua estética e expressividade, ela influenciou várias formas de comunicação e, também, foi aos poucos conquistando seu merecido reconhecimento institucional como linguagem artística. “Essa função, esse caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam.” (BIBELUYTEN, 1985, p.12).

Fazendo alusões, interpretações de figuras literárias e mitológicas que se associavam, de uma forma ou de outra, ao que conhecia por *grotesco*, desenvolvi uma série de modelados em argila que, ao expor em 2010,¹¹ intitulei “Alegorias do

¹⁰ Associações dos quadrinhos Disney às doutrinas do *american way of life* e do imperialismo estadunidense foram debatidas em “Para Ler o Pato Donald”, de Dorfman e Mattelart (1980). Também em Moacyr Cirne, “Uma Introdução Política aos Quadrinhos” (1982), são abordadas as dimensões políticas e ideológicas da HQ.

¹¹ Na Sala Eduardo Trevisan, da Câmara Municipal de Vereadores da Cidade de Santa Maria, RS.

Arabesco”. A escolha da palavra alegoria neste título pode ser associada à modalidade narrativa descrita por Grawunder (1996):

Postos em conjunção, a interagir, figuras, imagens, símbolos ou situações corporificadoras de relações extremas (as máximas, o Bem e o Mal, luz e sombra e outros desdobramentos simbólicos), a linguagem da alegoria oscila entre eles, destrói sua aparência monológica, afirma a ambiguidade e duplicidade de todo significado. Para isso, abriga fragmentos de realidade, elementos míticos e simbólicos, imagens cósmicas, fatos históricos, conjugando-os sob uma ideia inicial ou ideal humano, centro de uma proposta ou conflito situacional, em função da ideia central, sintetizadora. (p.162)

A teoria do Alegorismo medieval, segundo Umberto Eco (1976, p.42), previa a “possibilidade de ler a Sagrada Escritura (e mais tarde, também a poesia e as artes figurativas) não só em seu sentido literal, mas em três outros sentidos, o alegórico, o moral e o anagógico”. Eixo da poética medieval, este Alegorismo não consistia numa abertura da obra, sendo “somente um feixe de resultados frutivos rigidamente prefixados e condicionados, de maneira que a reação interpretativa do leitor não escape jamais ao controle do autor” (p.43). Ciente destas possíveis associações ao termo *alegoria*, empreguei-o mais no sentido de dar margem à ambiguidade, no sentido de que a história, a narratividade presente no trabalho, pudesse ser associada a diferentes questões ou reflexões de forma mais livre, conforme a experiência de quem tivesse contato com ela.

Quanto ao termo *arabesco*, seu uso provém de duas situações. A primeira é sua relação histórica com o grotesco, pois teria sido, segundo Kayser (2003, p.20), nas figurações dos elementos decorativos chamados arabescos que começaram a ser adotadas as fusões entre animais e seres humanos que caracterizam o estranhamento presente no grotesco. A segunda é a ligação com as “figuras-arabesco” dos escultores impressionistas Edgar Degas e Henri Matisse (ZANINI, 1971), que serviram de referência para a valorização da gestualidade do modelado em minha produção.

A partir destas ligações, e do uso de algo da estética de Will Eisner como referência de aproximação entre o personagem humano e o animal em forma e atitude, estabeleci a presença de algumas alusões literárias e mitológicas nesta pesquisa. Experimentei, entre outras referências, com personagens literários e mitológicos, também com o Golem da cabala judia e demônios da cultura popular. Como

resultados desta situação posso citar tanto as esculturas narrativas da exposição citada acima (Exemplo na **Figura 3**) quanto o início de uma criação em quadrinhos a partir de referenciais tridimensionais.



Figura 10: Detalhe da primeira página da história em quadrinhos *A Cria do Enforcado*. Nanquim sobre papel, a partir de roteiro de Carlos Francisco Moraes (**Narrativa 3**).

A partir de uma prática comum à linguagem dos quadrinhos, que é a divisão do trabalho entre quem escreve a história e quem dá forma plástica a ela, experimentei, entre 2008 e 2010, outro elemento motivador dessas ligações entre a narratividade, a escultura e temas literários. A HQ de duas páginas *A Cria do Enforcado*, que desenhei com roteiro do historiador Carlos Francisco Moraes, tem como temática questões do misticismo da Idade Média¹². Ali realizei a criação em desenho com referências no tridimensional – observação de modelo para a figura feminina, de uma miniatura construída em arame e tecido para o enforcado, e de alguns estudos em argila para a mandrágora (**Figura 11**).

¹² Publicada, em janeiro de 2011, no jornal O Correio, de Cachoeira do Sul, RS



Figura 11 - (Esq) detalhe da página 2 da HQ *A Cria do Enforcado*, (dir)escultura da mandrágora modelada em argila para servir como referência para o desenho. Foto do autor.

Vejo as criaturas presentes nas pesquisas aqui relatadas – mesmo sendo personagens de uma narração que pode evocar determinados cenários e tempos – como entes que não representam, simplesmente são, e muitas vezes o decorrer de seus processos de criação os transforma em personalidades muito diferentes do imaginado quando começo a modelá-los. Como se através de sua materialidade, através de diversas situações que se pode ou não chamar de acaso, eles “competissem” comigo em sua criação. Como no poema *El Golem* de Jorge Luis Borges (2005)¹³, cujos versos finais demonstram um dilema entre criador e criatura:

O rabino o olhava com ternura, e com algum horror.
 Como (se dizia) pude gerar este penoso filho
 e à inação deixei, que é a cordura?
 Por que dei em agregar à infinita série um símbolo a mais?
 Por que à vã meada que no eterno se emaranha,
 dei outra causa, outro efeito, outra desdita?
 Em suas horas de angústia e de luz vaga,
 em seu Golem os olhos detinha.
 Quem nos dirá as coisas que sentia Deus
 ao olhar para seu rabino em Praga?

¹³ Poema escrito em 1958, aqui em tradução livre.

A criatura é criada pelo criador, mas também o cria. Antes de pensar um trabalho sou uma pessoa, a cada etapa de sua criação sou outra. Digo isso não por eles demorarem (o que costuma ocorrer com frequência), mas sim no sentido de um movimento desses, do trabalho criando seu autor. Das contribuições de algo que saiu “das mãos” do artista remodelando também sua própria subjetividade. Mais ou menos como a citação que professor francês Jean Lancri (2002, p.32), em uma escrita sobre metodologia de pesquisa em arte, nos traz de ensaios Montaigne: “Não fiz meu livro mais do que meu livro me fez”.

Dentro da etapa manual de minha poética, são os ritmos surgidos com o gesto sobre o barro ou com o arame impondo suas próprias formas a uma estrutura, a torsão do papel que preencherá seus volumes, a textura do revestimento de mais papel ao interagir com cola e com estas mesmas formas. São as pequenas imprevisibilidades de um traço de nanquim feito com bico-de-pena, os “enganos de perspectiva” despropositais ao desenhar tendo o tridimensional como referencial, são as descobertas das possibilidades de ângulos e efeitos de luz fotográficos que não haviam sido planejados, mas que dão toda uma personalidade às narrativas. Tudo isso cria. Tudo isso passa a fazer parte de mim e reverberar em minhas ações futuras, seja no campo da arte ou em qualquer outra atividade que exerça. E, espero, passará em diferentes graus de intensidade a fazer parte das pessoas que se propuserem a perceber estes trabalhos com certo demoramento.

1.5. HQ-ESCULTURA E ESCULTURA-HQ

Os conceitos, segundo Lancri (2002), em poéticas visuais não têm a necessidade de serem fielmente seguidos, ao contrário das pesquisas vinculadas às ciências ditas “duras”. Sendo o pesquisador em arte alguém que trabalha no campo do sensível, seu manuseio de conceitos pode ser através da subversão, da contradição, da transformação destes em conceitos operacionais: “Diz-se que um conceito é *operacional*, no campo das Ciências Humanas, quando permite relacionamentos que seriam impossíveis efetuar sem ele” (LANCRI, 2002, p.28). Assim, procedi a uma fusão entre o conceito de escultura e o de história em quadrinhos com dois neologismos, “HQ-Escultura” e “Escultura-HQ”, que terão utilidade fundamental nos movimentos entre linguagens artísticas às quais os capítulos seguintes deste texto se referem.

Aquilo que nesta dissertação está chamado “HQ-Escultura” é a história em quadrinhos bidimensional, diagramada para o meio impresso a partir de fotografias de esculturas. Este conceito é possível de ser exemplificado com as primeiras narrativas criadas dentro desta pesquisa, em especial a HQ *Narrativas do Grotresco Cotidiano I: Vidrado* (**Narrativa 1**). Algo que pode ser considerado comum à maioria destes trabalhos é o fato de as esculturas fotografadas terem sido criadas em contextos diferentes, como peças autônomas, sem a intenção inicial de que viessem a fazer parte de outras situações narrativas.

Já “Escultura-HQ” é o nome que dou a construções tridimensionais no espaço que se valem de elementos característicos da linguagem dos quadrinhos, como a narratividade e a possibilidade de relações entre imagem e texto. Entre os trabalhos já abordados aqui, aquele que melhor serve como exemplo deste conceito é a cerâmica *Vidrado* (**Figura 2**), ainda que nesta não ocorra o diálogo com informações textuais. Uma característica comum à maioria dos trabalhos que realizei dentro desta classificação é a possibilidade de que estes venham cedo ou tarde a se tornar personagens de produções posteriores no domínio da HQ-Escultura, como aconteceu com o próprio *Vidrado* e com os trabalhos que iniciam o **Capítulo 2** deste texto.

A associação entre os conceitos de escultura e de história em quadrinhos não é algo

inventado por mim, como se pode ver nas produções do **Capítulo 1.3** e em outras situações relatadas ou não no decorrer desta dissertação. A formalização discursiva que dou a estes movimentos entre linguagens pode também encontrar um precedente na escrita sobre experiências de docência universitária do Prof. Gazy Andraus (UNIMESP). Ele se refere como “HQ/escultura” a um trabalho feito por uma estudante, uma forma humana tridimensional com uma história em quadrinhos desenhada sobre sua superfície (2011, p.51). Uma coincidência que me coloca numa posição de curiosidade em relação a tantos outros vieses que se fazem possíveis para o desenvolvimento das relações entre as linguagens por mim escolhidas.

1.6. ŠVANKMAJER E OS TAXIDERMISTAS

Cabe aqui abordar mais algumas pesquisas artísticas que servem de subsídio à minha. Início por uma com a qual tenho em comum o uso da reprodução de objetos tridimensionais em narrativas que se dão num suporte plano, no caso o vídeo. A produção cinematográfica do diretor tcheco Jan Švankmajer (nascido em Praga em 1934) conta com uso do modelado em argila e da construção de personagens em diversos materiais, animados através da técnica do *stop-motion* e misturados à presença de atores. Seu filme *Faust* (1994), uma releitura para o *Fausto* de Goethe (Alemanha, 1749-1832), alia o uso de marionetes, em escala pouco maior que a humana, ao de modelados em argila, animados em *stop-motion*, todos interagindo com atores. Uma poética narrativa híbrida em materiais e linguagens, que pode ser considerada inspiração para esta pesquisa.



Figura 12: Jan Švankmajer. Imagem do filme *Faust* (1994).

Com sutileza Švankmajer transita entre as cenas filmadas e animadas, nas últimas, objetos inanimados são postos em movimento e esculturas em argila ainda verde são manipuladas, remodeladas a cada quadro filmado. Estrutura semelhante ocorre em *Alice* (1988), baseado em *Alice no País das Maravilhas* (1865), de Lewis Carroll (Inglaterra, 1832-1898). Os personagens que contracenam com a criança que a protagoniza são animais taxidermizados e construções híbridas com ossos e outros objetos, também animados em *stop-motion*. Tal estética se encontra em harmonia

com o pronunciado tom de decadência de seus cenários de ruínas urbanas e desertos, contribuindo para uma experiência que vejo como mais próxima ao horror do que à fábula.



Figura 13: Jan Švankmajer. Imagem do filme *Alice* (1988). Fonte: <www.flickrriver.com>

Pode-se dizer que tais situações remetem aos “gabinetes de curiosidades” da era vitoriana (o próprio contexto de Lewis Carroll) e às experiências, também desta época, de artistas que fizeram uso do potencial expressivo da taxidermia de animais. Através desta técnica, também conhecida como empalhamento, são preservadas a pele (e alguns ossos) de animais mortos sobre estruturas que reproduzem seus corpos, com finalidades que podem ser museológicas, decorativas ou narrativas. É possível intuir nos exemplos citados a seguir uma influência sobre o uso, na própria linguagem das histórias em quadrinhos, de personagens que são animais com atitudes humanas.

Charles Waterton (1782-1865) construía animais híbridos com partes de espécies diferentes e em alguns casos utilizava técnicas de manipulação do couro desses animais para dar-lhes satíricas feições humanas. Walter Potter (1835-1918) empalhava coletividades de pássaros, esquilos, coelhos e outros animais de pequeno porte, os vestia com trajes humanos em miniatura e com isso montava cenas cotidianas e retratava costumes de sua época com lirismo e humor.



Figura 14: Walter Potter. *The Lower Five (The Rat's Den)*. Taxidermia, s. XIX. Fonte: Henning, 2000.

Hermann Ploucquet (1816-1878), através desta técnica, realizava cenas de fábulas que eram posteriormente usadas como modelos para ilustrações destas (HENNING, 2007). Em cenários míticos sugeridos pelos objetos cênicos presentes, cada espécie animal é ali imbuída de uma associação cultural, de uma carga simbólica.



Figura 15: Hermann Ploucquet. (Esq.) *Sir Tibert delivering the king's message*. Taxidermia, 1851. Foto: Pat Morris. (Dir.) *Sir Tibert delivering the king's message*. Gravura em metal. Em *The Comical Creatures from Wurtemberg* (Londres: D. Brogue, 1851). Fonte: Henning, 2000.

A técnica da taxidermia tem pontos em comum com a linguagem da escultura, entre eles um paciente trabalho estrutural. Além deste último exemplo, como poética em trânsito entre as linguagens da escultura e da gravura, a própria criação de narrativas a partir de conjuntos de figuras tridimensionais serve como subsídio a experiências relatadas em capítulos seguintes desta dissertação.

1.7. QUESTÕES SOBRE NARRATIVIDADE E ARTE

O ato de contar histórias através de imagens caminha junto à humanidade desde os ermos tempos das cavernas, e para ele já foram dados inúmeros usos e configurações, entre a satisfação da experiência estética desinteressada e a representação alegórica moralizante, entre a celebração e a problematização de valores sociais.

Nelson Goodman (apud GOMES, 2003) considera como elementos compositivos de uma narração os personagens, o espaço e o tempo. Como tipos de discursos o autor elenca a narração/história, com certa linearidade, o ensaio/exposição, onde os fatos são agrupados conforme temas, e a sinfonia/cadeia de fatos, em que a importância de se entender a história contada dá lugar a uma espécie de ritmo ou cadência estética. São possíveis bases para se estudar a narratividade em arte, considerando ainda que, segundo Gomes (2003), não seja necessário discutirmos se uma obra de arte é ficção – inventada – ou documentário – verídico –, como se faria numa análise destinada aos campos do cinema e da literatura. “Na realidade, nunca se discute o estatuto de verdade desta obra. As obras de artes plásticas são. Pura e simplesmente são.” (p.146)

Enquanto a produção artística ocidental se pautava numa concepção aristotélica, e posteriormente vasariana, que valorizava uma busca mimética, grande foi a gama de usos das possíveis narratividades advindas de uma figuração que cada vez mais se confundia com a experiência real, a maioria destes usos em suas possibilidades de comunicação ideológica com intenções interpretativas pouco variáveis, como na *ut pictura poesis* (“Um poema é como um quadro”) do período Barroco, que regia as relações da arte com a narrativa através de regras da literatura, e nas citações bíblicas de Nicolas Poussin (GOMES, 2003), entre infinitos exemplos.

Com variados graus de abertura a narratividade se fez presente mesmo com o advento da fixação da imagem fotográfica, no século XIX, quando as linguagens artísticas começaram a se voltar para si mesmas, para uma produção metalinguística que propunha questionar os próprios limites, como exemplificado pela valorização da pincelada ou do gesto do modelado nos impressionistas. Junto à fotografia, uma considerável série de inovações tecnológicas ocorreu no período,

sendo esta Revolução Industrial marco de mudanças drásticas no próprio ritmo e noção do espaço das sociedades. Isso reverbera também na sistematização de outras duas novas linguagens: o cinema, inicialmente utilizado em adaptações de clássicos literários ou em registros da vida cotidiana, e as histórias em quadrinhos, inicialmente subordinadas aos interesses ideológicos dos órgãos de imprensa que possibilitavam sua veiculação. Ambas as linguagens, tendo começado sua trajetória a serviço de outras, aos poucos foram desenvolvendo elementos próprios e requinte estético, mas, em termos de legitimação como arte, ao menos a última delas demoraria algumas gerações para se estabelecer. Pode-se dizer que um dos motivos dessa dificuldade de legitimação tenha sido a ferrenha crítica modernista, que valorizava a metalinguagem como eixo principal da arte, num gradual abandono da figuração em prol da noção de que a recepção da obra deveria ser uma experiência majoritariamente estética. Esta concepção, defendida por críticos como Clement Greenberg e Michael Fried, exerceu forte influência no sistema das artes principalmente nos anos 1950, e acabou incluindo os quadrinhos e o cinema num rótulo de cultura popular, de artefato produzido para as massas, então desprezado pelo sistema das artes. Esta divisão entre erudito e popular ecoa ainda hoje em diversos meios, mesmo décadas após artistas como Andy Warhol (1928-1987) e Joseph Beuys (1921-1986) demonstrarem que a aparência não era mais suficiente para conferir o estatuto de arte a uma obra.

“A questão do modernismo, segundo Greenberg, era *O que é que eu tenho e que nenhum outro tipo de arte pode ter? A pergunta Por que sou uma obra de arte* marca o fim do modernismo” (DANTO, 2006, p.18). Quase simultaneamente, Hans Belting e Arthur Danto definem o “fim da arte” não como sendo um momento em que a arte deixaria de ser produzida, mas como a quebra de uma metanarrativa de estilos, ismos e manifestos, substituindo e negando as tendências anteriores. “O que chegava a um fim era a narrativa, e não o tema da narrativa” (2006, p.5). A arte contemporânea poderia, enfim, desfrutar de sua tranquilidade sem se preocupar se estava sendo bela, autônoma, original ou única. Poderia se apropriar de elementos da “baixa cultura”, imiscuir-se no contexto social e dialogar com o público sem excluí-lo ou chama-lo de “ignorante demais para me entender”. Poderia narrar e problematizar questões filosóficas, políticas e sociais sem necessariamente comunicar ideologias. Isso tem como consequência torná-la um campo que dificulta

possíveis tentativas de análise:

A leitura da produção atual fica muito dificultada, por estarmos lidando com narrativas que não mais se utilizam de meganarrativas como a mitologia, as escrituras bíblicas e hagiográficas e as narrações históricas, tradicionais e recorrentes até o advento da modernidade. Vivemos no período das micronarrativas, interiores ou psicológicas, meta-narrativas, falsificações, etc. (GOMES, 2003, p.141)

A experiência estética deixa então de ser o critério legitimador de uma produção como arte. Os conceitos e problematizações por ela propostos passam a ser a qualidade que a crítica vai analisar, e a própria atividade do crítico se reformula: da posição de filtro “ceifador de iniciativas” e excludente estético ele passa a ser, a partir dos anos 1960, um mediador da experiência artística. É enfatizada em sua prática uma atividade voltada à análise das manifestações e de sua compreensão dentro do processo que entendemos como História da Arte. A narrativa do artista sobre seu processo poético, e mesmo o próprio processo engendrado na forma de narrativa, passam a ser valorizadas além do meramente documental ou ilustrativo.

É possível aplicar aqui as micronarrativas (LYOTARD, 1988) como um conceito da pós-modernidade que se refere ao gradual abandono das metanarrativas ou grandes narrativas que predominavam até o modernismo. Explicações universais e verdades absolutas sobre a vida e o mundo passam a ser questionadas, e as questões pontuais, as pequenas narrativas do cotidiano passam a ter sua importância reconhecida. Esta situação será mais bem desenvolvida na página 106 deste texto.

Nesta situação, a presença da história em quadrinhos, aqui abordada principalmente a partir de Santos Neto (2011) e Bibe-Luyten (1985), se faz marcante como campo privilegiado para uma produção que não apenas se comunica através de signos e estruturas rígidas, mas que também propõe experiências reflexivas e estéticas. Superando um momento difícil, em que fora gravemente censurada por legislações criadas por um sistema que a considerava como estimuladora da preguiça mental e desvirtuadora de valores morais¹⁴, a linguagem abriu-se a todo tipo de narração. Floresceu uma miríade de produções doutrinárias ou voltadas ao mero

¹⁴ A *Sedução dos Inocentes*, escrita pelo psiquiatra Frederick Wertham nos anos 1950, balizou uma lei chamada *Comic Code Authority*, que por sua vez reduziu em muito as possibilidades temáticas dos quadrinhistas da época.

entretenimento, ainda que em muitos casos com estudos formais de grande requinte estético (exemplos não faltam na HQ japonesa, o *mangá*). Mas houve também a criação de obras em que tal requinte se soma a considerável consistência literária e conteúdo humano, como na obra de Will Eisner, enaltecida por artistas como Federico Fellini e Orson Welles, representantes paradigmáticos da já legitimada linguagem do cinema. Outros experimentalismos narrativos que reverberam ainda hoje em estudos realizados dentro e fora do meio acadêmico são a vertente *underground*, encabeçada pelo americano Robert Crumb e também presente no Brasil com as notáveis tiras de Henfil, Angeli, Laerte e Glauco, além dos quadrinhos poético-filosóficos brasileiros, cujo ápice é atingido nos anos 1990.

Elydio dos Santos Neto (2010) caracteriza os quadrinhos poético-filosóficos como um gênero constituído por histórias curtas e condensadas (dada sua origem nos *fanzines*¹⁵), que geralmente inovam em relação aos padrões de narratividade linear do quadrinho tradicional e buscam trazer à tona questionamentos poéticos ou filosóficos sobre diversos temas relacionados à condição humana. São, portanto, narrativas que se diferenciam do quadrinho de entretenimento produzido conforme os interesses de grandes editoras. Seus autores (**Figura 33** e **Figura 34**) criam e produzem seus próprios personagens, histórias e/ou universos ficcionais e os desenvolvem livremente, sem se preocupar com as amarras de mercados editoriais. Informações sobre alguns deles estão comentadas a seguir.

A partir de questões sobre trabalho e sociedade e das relações da psicologia humana com o período perinatal, o recém citado Santos Neto (UFPB) realiza histórias com temáticas em torno da área da educação. As obras do piauiense Antônio Amaral contam com um desenho beirando ao abstrato, interagindo sutilmente com o texto de forma que se assemelha a um poema ilustrado. As narrativas de desenho simples e tema profundo de Edgard Guimarães se relacionam a temáticas do cotidiano como loucura, infância e violência urbana. Flavio Calazans (UNESP) foi editor dos *fanzines* *Mandala* e *Tyli-Tyli* nos anos 1990 (onde alguns dos autores aqui citados publicaram histórias que foram importantes em suas trajetórias)

¹⁵ Publicação independente, geralmente artesanal e de pequena circulação, originada no “Faça você mesmo” do movimento anarco-punk dos anos 1980, com uso de mimeógrafos e fotocopiadoras, e ainda hoje presente em diversos contextos e utilizando diversas mídias.

e tem como destaque de sua poética *Guerra das Ideias*, uma série de HQs curtas sobre tensões entre ideologias opostas ocorridas em momentos históricos diversos. Gazy Andraus (UNIMESP), já referenciado no **Capítulo 1.5**, dialoga com mitologia e teorias quânticas através de um desenho direto, sem rascunhos, e em sua escrita acadêmica questiona paradigmas científicos acadêmicos e preconceitos da sociedade em relação à linguagem dos quadrinhos. Edgar Franco (UFG) é criador de um futuro ficcional com discussões tecnológicas que permeiam nosso tempo presente, e está referenciado em maiores detalhes no **Capítulo 2.5** desta dissertação.

Dado o caráter autoral das HQs poético-filosóficas, sua complexidade e muitas vezes certo hermetismo, é escassa sua possibilidade de publicação em amplas tiragens por editoras de cunho comercial, que no geral priorizam narrativas mais fáceis e menos contestadoras. O conhecimento destas poéticas acaba se restringindo a quem procure alternativas além das bancas e livrarias, e ao meio acadêmico. Entre seus divulgadores, destacam-se os trabalhos editoriais dos também quadrinistas Henrique Magalhães (UFPB) – que se dedica, desde 1995, a administrar a editora artesanal *Marca de Fantasia* – e Matheus Moura (UFG), organizador dos fanzines *A3* e *Camiño di Rato* (que também retorna no **Capítulo 2.5**).

A partir do contato com alguns destes autores creio ter encontrado uma inspiração indireta para a criação de algumas das histórias em quadrinhos desta pesquisa, e também algumas possibilidades de parcerias futuras para a criação conjunta de narrativas.

2. DO MONUMENTO À MINIATURA



Figura 16: Escultura *Café no Con-Domínio*, 2010. Altura: 23cm.

2.1. O CON-DOMÍNIO DAS ALMAS



Figura 17: Detalhe da história em quadrinhos *Con-Domínio*, 2011 (Narrativa 4).

A narrativa *Con-Domínio* (**Narrativa 4**) tem relação direta com uma poética empreendida entre os anos de 2009 e 2011, no coletivo de ações artísticas **(Des)Esperar**,¹⁶. Dedicado a experiências com intervenções urbanas, trabalhos *in situ* e arte relacional (BOURRIAUD, 2008), o coletivo teve um ápice na instalação *Liberdade Condicionada: O Con-Domínio das Almas*, apresentada em duas versões no inverno de 2009¹⁷. Ali foi escolhido como tema o impacto de crescentes discursos e demandas de segurança sobre a noção de liberdade na sociedade contemporânea. Tinha como elementos plásticos, construídos coletivamente, gaiolas de arame com sorridentes miniaturas humanas (modeladas em jornal e fita adesiva) em seu interior, e, em escala próxima à humana, o vendedor do condomínio, o

¹⁶ Coletivo de ações artísticas atuante desde 2009, formado junto a Tamiris Vaz, Francieli Garlet, Andressa Argenta e Florence Endres, então colegas na Licenciatura em Artes Visuais. Vencedor do Prêmio Olho Latino na 5ª. Bienal do Esquisito, em Atibaia, SP. Produção à mostra em <<http://des-esperar.blogspot.com>>

¹⁷ Uma instalada nos arredores do Museu de Arte de Santa Maria e outra no Campus da UFSM, durante o II Congresso de Educação, Arte e Cultura (CEAC).

caricato *Sr. Gaiola*, construído no formato de uma gaiola (onde era possível entrar) a partir de uma cadeira, arame e papel.

A história em quadrinhos *Con-Domínio* (**Figura 17**) surge como um dos desdobramentos do encontro entre os temas do (Des)Esperar e de minha produção individual. Sua aparência visual, e mesmo a linguagem da narração *em off* adotada, portam algumas semelhanças formais com a modalidade quadrinística da *fotonovela*, desenvolvida na Itália nos anos 1940 e de grande popularidade, por algumas décadas seguintes, principalmente no Brasil e na Argentina. Com publicações entre os gêneros do romance e do suspense, que por vezes demonstram certo requinte estético, são geralmente classificadas como literatura “menor”, por serem, em sua maioria, carregadas de ideologia dominante, estereótipos e maniqueísmo (JOANILHO, 2008). Nesta proposta, apesar das similaridades com esta modalidade, busco uma exploração tanto da materialidade das esculturas quanto de temáticas poético-filosóficas que vão além de dualidades ou simplificações.

As instalações do coletivo (Des)Esperar, principalmente no ano de 2009, se constituem de narrativas povoadas de seres tridimensionais construídos coletivamente em sucata (**Figura 18**). As duas pequenas construções em ferro e papel, que protagonizam a narrativa em questão, foram mostradas como participação do coletivo na feira de arte contemporânea Desvenda, a convite do Coletivo Sala Dobradiça. A série *Ressonâncias*, enviada ao evento, que consistia em exemplos de como o trabalho do grupo influenciou a poética individual de seus membros, tinha como minha contribuição estas duas esculturas: com 15 cm de altura, a miniatura do *Sr. Gaiola*, o vendedor de apartamentos/gaiola do *Con-Domínio das Almas* na já citada instalação *Liberdade Condicionada*, e o *Café no Con-Domínio*¹⁸ (23 cm) que remete tanto a esta quanto à que a seguiu, o *Café com Monstros*, que buscava trazer à tona questionamentos sobre a nobreza e o grotesco.

¹⁸ Parte do acervo do Museu de Arte de Santa Maria como prêmio aquisição no X Salão Latino-Americano de Artes Plásticas, em dezembro de 2011. Registros em <<http://fabiopurper.blogspot.com/2012/01/x-salao-latinoamericano-de-artes.html>>.



Figura 18: Detalhes das instalações *Liberdade Condicionada* (esq) e *Café com Monstros* (dir), realizadas em 2009 com o **Coletivo (Des)Esperar**. Fotos do autor.

As aparições dos condôminos, na segunda e terceira páginas da narrativa, são fotografias produzidas, durante a intervenção, pelos membros do coletivo e por Juliano Siqueira, proponente da oficina de arte pública que, em 2009, originou o coletivo. O irônico texto dos balões de fala é uma apropriação da propaganda escrita por Tamiris Vaz e disponibilizada na mão do Sr. *Gaiola* no *Con-Domínio das Almas*.



Figura 19: Detalhe da página 2 da história em quadrinhos *Con-Domínio*, 2011.

Tanto essas miniaturas quanto os seres em maior escala das intervenções do (Des)Esperar lidam com as já citadas etapas do grotesco, segundo Kayser (2003). É possível sentir simpatia por esses monstros à primeira vista, no entanto ao se observá-los melhor já pode transparecer algo de cruel, de insidioso, em suas atitudes. Num segundo momento fica evidente a referência fabulística à gaiola da bruxa dos contos de João e Maria, que os atrai pelos doces e pela simpatia na intenção de devorá-los. E, por fim, ao tomar um café junto com esses seres de feições horrendas, há a chance de questionarmos: quem é o monstro?

O objetivo desta escrita é falar sobre os processos de criação das narrativas visuais de minha pesquisa, sendo estas bidimensionais ou escultóricas. Portanto, embora esteja intimamente atrelado aos processos de criação das instalações escultóricas do (Des)Esperar e também do trabalho que protagoniza a narrativa do próximo subcapítulo, o desenvolvimento do conceito de antimonumento não é prioridade no presente texto. As questões de arte pública, de instalações ou intervenções realizadas para um lugar específico, estão aqui tratadas como temática de alguns trabalhos, pois são um campo cuja vasta amplitude exigiria uma nova dissertação para ser tratada com competência.

Uma pesquisa artística que serve de subsídio a esta poética, e que tem em comum a associação entre a imagem e a cidade, o humor e a narratividade é a do uruguaio Gustavo Nakle. Nascido em 1951, é conhecido desde os anos 1970 por ter se aventurado, em solo brasileiro, na criação de esculturas narrativas coloridas e caricaturais, em materiais como cerâmica, bronze pintado e “durecota, um composto de terracotas programadas para receber ferros e massa poliéster como suporte e estrutura” (ROLIM, 2011). Uma série de destaque em sua produção é *Os Quase Mitos Porto-Alegrenses*¹⁹, que consiste num conjunto de caricatos personagens do folclore urbano da capital do RS.

¹⁹ Esculturas expostas na Agência de Leilões de Porto Alegre em dezembro de 2011.



Figura 20: Gustavo Nakle. Melancolia do menino pânfilo da saibreira de Belém, durecota. Agência de Leilões de Porto Alegre. Foto: Daniel Chaieb. <www.flickr.com/photos/agenciadeleiloes/>

Uma característica da maioria destas peças é ter como ambientação a referência presente em seu título a lugares da cidade, por exemplo o *Exibicionista da Barão do Amazonas* (única que o autor declara não ser fictícia), o *Bukowsky da Farrapos*, o *Coelho hipnotizador da Tristeza*, o *Surfista arrependido do Lami*, o *Fantasma do banheiro público da Praça da Alfândega*, a *Adormecida da Lomba do Pinheiro*, O *literato do 10º andar da Andrade Neves*, os *Comedores de ovos do Clube do Comércio*, o *Gnomo do Parque Farroupilha*, entre outros.

É possível perceber neste trabalho sua fluência narrativa, seu humor cotidiano que proporciona uma identificação mesmo com quem não tem familiaridade com os bairros em questão. Vale lembrar as palavras de Will Eisner, no prefácio de um clássico dos quadrinhos de sua autoria, *Nova York: A Grande Cidade*:

Vistas de longe, as grandes cidades são um acúmulo de grandes edifícios, grandes populações e grandes áreas. Para mim, isto não é “real”. O real é a cidade tal como ela é vista por seus habitantes. O verdadeiro retrato está nas frestas do chão e em torno dos menores pedaços de arquitetura, onde se faz a vida do dia-a-dia. (EISNER, 2009, p. 19)



Figura 21: Gustavo Nakle. Literato do 10º andar da Andrade Neves e Bukowsky da Farrapos, durecota. Fonte: www.nakleescultor.com.br

Através dos indícios presentes nessas esculturas se reconstitui toda uma história, talvez adaptando-a às frestas do chão da própria cidade de origem do observador, ou por identificação com os personagens urbanos de seu contexto, dada sua expressão corporal, sua gestualidade de tipos humanos que são comuns à vivência na cidade. Acaba não sendo mais tão importante se tais figuras são reais ou imaginadas, dada sua verossimilhança e personalidade. Repetindo a citação de Paulo Gomes (2003, p.146), “As obras de artes plásticas são. Pura e simplesmente são”.

2.2. A INTERVENÇÃO “A... A... A...”



Figura 22: Detalhe da HQ *Antimonumento*. Fotografias (do autor e de Tamiris Vaz) de instalação com construções em plástico, ferro e papel, diagramação digital. 2012 (**Narrativa 5**).

Como desdobramento das experimentações que vinha realizando entre a HQ-Escultura e a Escultura-HQ, e também do conceito de antimonumento²⁰ que permeava minha produção de intervenções junto ao coletivo (Des)Esperar, parti da possibilidade de um diálogo expressivo com duas estruturas de ferro outrora pertencentes a um balanço infantil na Casa do Estudante da UFSM.

²⁰ Para o pesquisador José Francisco Alves (2005, p.141), “O propósito do monumento seria o de trazer o passado para dentro do presente para inspirar o futuro. Assim, uma pergunta a ser feita é: O que escolheremos para comemorar nosso tempo?” O antimonumento surge para contemplar a perda de lugar que tal lógica comemorativa começa a sofrer durante o século XX: “Tal oposição constitui-se, basicamente, no sentido de deslocar a forma e função do ato de comemorar.” (p.141) A imponentia e a harmonia com a arquitetura podem ser pensadas de novas formas, uma situação heroica pode ser substituída por uma anti-heroica, um fato histórico por um cotidiano, problematizações de diversos contextos podem ser feitas, e a narrativa não precisa necessariamente seguir padrões de linearidade.



Figura 23: Estruturas de ferro escolhidas para a intervenção, no campus da UFSM. Foto do autor.

O que me chamou imediatamente a atenção nessas estruturas foi o fato de elas terem um formato muito próximo a letras “A”. A partir de uma proposta acadêmica de exposição²¹, de trabalho voltado a um ambiente institucional, criei uma escultura narrativa no intuito de parodiar situações e procedimentos comuns em nossa sociedade. Consistiu na disposição temporária de um monumento de papel que homenageava o ataque de espirros que teria acometido um aristocrata estrangeiro ao visitar o lugar.

A linguagem da história em quadrinhos se vale, em grande parte de suas produções, de um diálogo entre imagem e texto, especialmente ao simular as falas dos personagens, entre outras formas, dentro de balões para eles apontados (EISNER, 1989). Mas mesmo sem a presença destes, é possível dizer, após mais de um século de consolidação desta linguagem, que há um consenso em associar a palavra solta a uma figura que aparente a estar enunciando, seja através de uma expressão corporal ou facial ou do contexto em que se apresenta. A partir deste princípio, as letras “A” do antigo balanço poderiam se tornar as interjeições de uma

²¹ A *Exposição Paralela Mestrandos PPGART*, com curadoria da Profa. Dra. Rebeca Stumm, ocorreu em cinco lugares do campus da UFSM em outubro de 2011, em paralelo à Jornada de Formação, Ensino e Produção do Centro de Artes e Letras - UFSM. Maiores informações em <<http://5lugares.blogspot.com>>.

narrativa, um desdobramento de minha pesquisa onde a escultura e o texto pudessem entrar em diálogo.

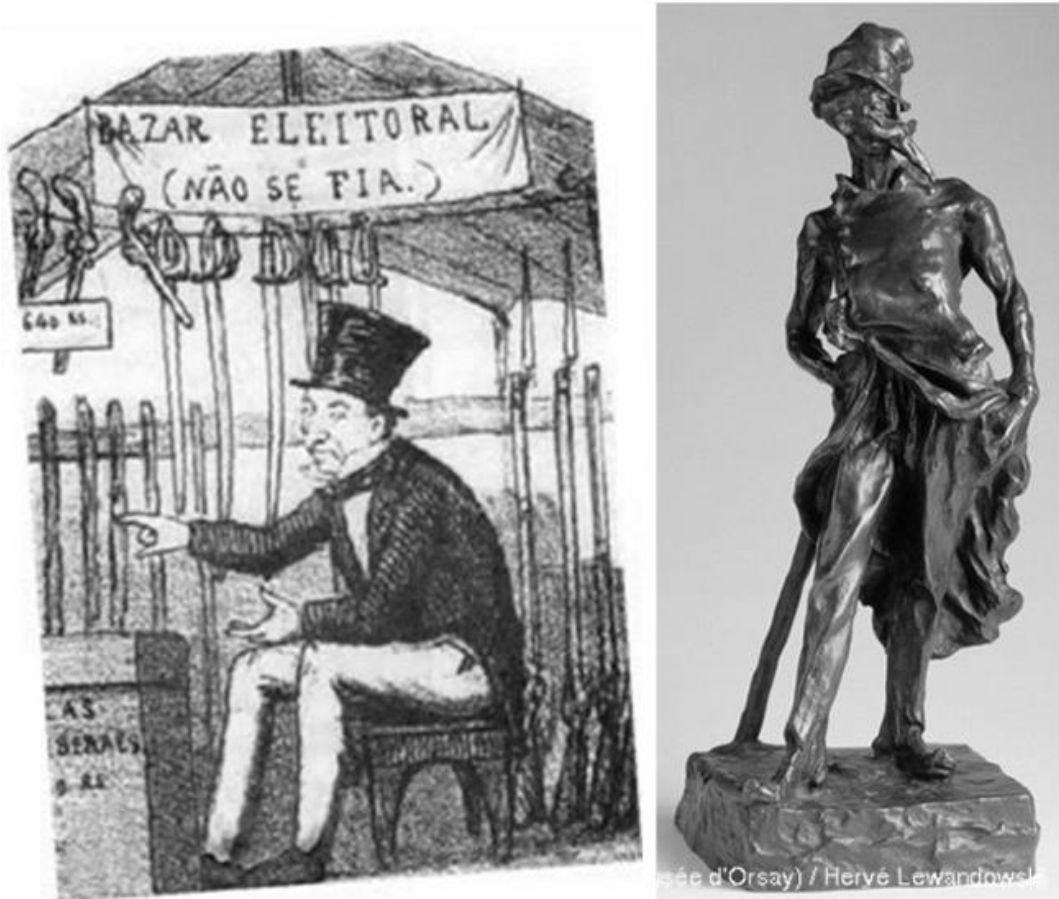


Figura 24: (Esq.) Angelo Agostini. Litografia da época do II Império. Fonte: <www.revistafilosofia.com.br>. (Dir.) Honoré Daumier. *Ratapoll*. Escultura em bronze, cerca de 1851. Fonte: <www.musee-orsay.fr>

Para esta paródia a políticas governamentais financiadoras de projetos de monumentos a “heróis nacionais” impostos à sociedade por uma história parcial e excludente, serviu de inspiração a clássica figura do aristocrata de cartola presente em boa parte das produções de Honoré Daumier (1808-1879) e Angelo Agostini. Exemplos das imagens satíricas destes artistas, que em seus respectivos contextos (Brasil e França do século XIX) podem ser considerados embriões da linguagem dos quadrinhos, as imagens acima mostram o político vendedor de votos e o militar decadente numa tentativa quixotesca de se impor.



Figura 25: Detalhe do busto da intervenção A...A...A...Foto do autor.

A comicidade dos aristocratas de cartola de Daumier e Agostini, e as possíveis associações destas narrativas com a contemporaneidade e com o próprio lugar da intervenção, constituíram a temática que me levou a sua criação. Parti inicialmente de uma aproximação formal proposital com os bustos institucionalizados através do pedestal, mas tendo sobre ele uma peça de compreensão formal mais difícil, uma figura caricata e disforme, quase ao nível do monstruoso.

Da mesma forma que outras esculturas dentro dessa pesquisa, o busto foi estruturado com ferro, garrafas de plástico e papel torcido, e revestido em papietagem. Por se tratar de um trabalho destinado a um espaço externo, passei nele uma camada de verniz. Seu pedestal foi construído com tubos de PVC revestidos por papelão e também por papietagem. Nele coloquei uma placa, uma folha impressa colada sobre papel cartão, com um texto ostentando todos os “floreios” verbais a que uma placa de monumento tem direito, homenageando o personagem inventado que nomeei *Conde Barão Von Skhattaffoldzenenchintzler*.

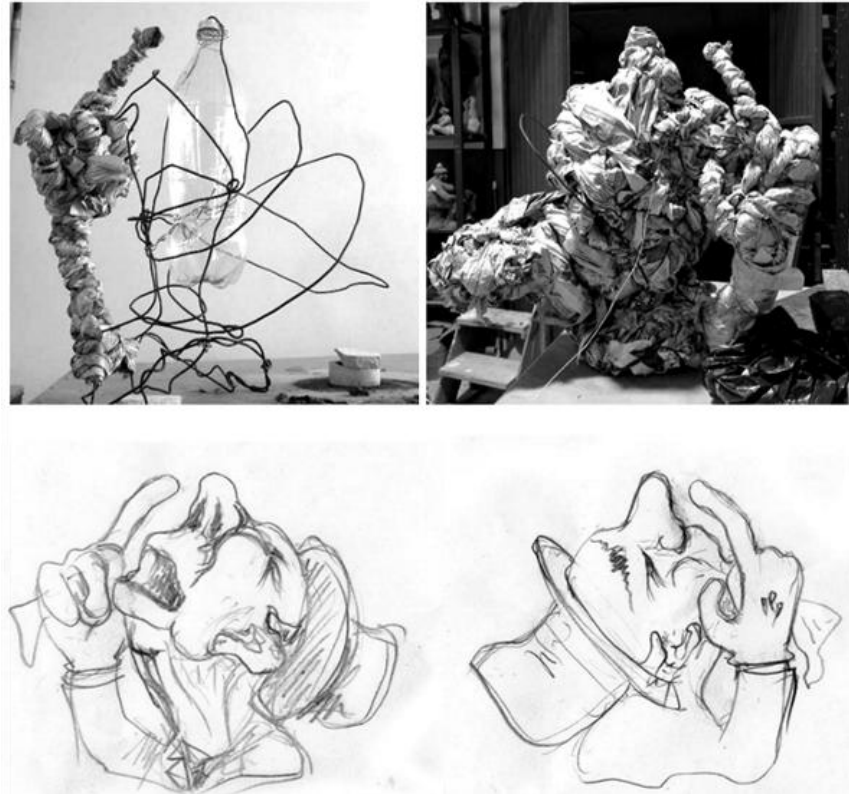


Figura 26: Etapas estruturais da confecção do busto e projetos em grafite sobre papel. Fotos do autor.

Após desmontar a intervenção, procedi à adaptação de fotografias suas à linguagem dos quadrinhos (**Figura 22**), ou seja, os registros foram utilizados eles mesmos como obra. Creio que ao menos o viés comunicativo da proposta pode ser considerado melhor resolvido na narrativa plana do que na intervenção que a originou. Apesar disso não ficam nela explicitadas as vivências que o trabalho proporcionou tanto a mim quanto às outras pessoas que com ele tiveram contato.

É uma narrativa de apenas uma página, com narração *em off* nos espaços entre os quadrinhos, sendo estes fotografias onde aos poucos vão sendo mostrados novos detalhes da escultura. Diferenciando-se das outras narrativas, em que as esculturas aparecem sobre fundos mais ou menos neutros, a ambientação predominante nessa história é o próprio local onde a escultura havia sido posta. O trabalho em um suporte de forma alguma vem a substituir o outro: os desdobramentos propostos somente se somam à pesquisa, a cada situação trazendo novas possibilidades de se trabalhar as relações buscadas entre a escultura e os quadrinhos.

2.3. A VOLTA DO *SUJEITO APARELHADO*

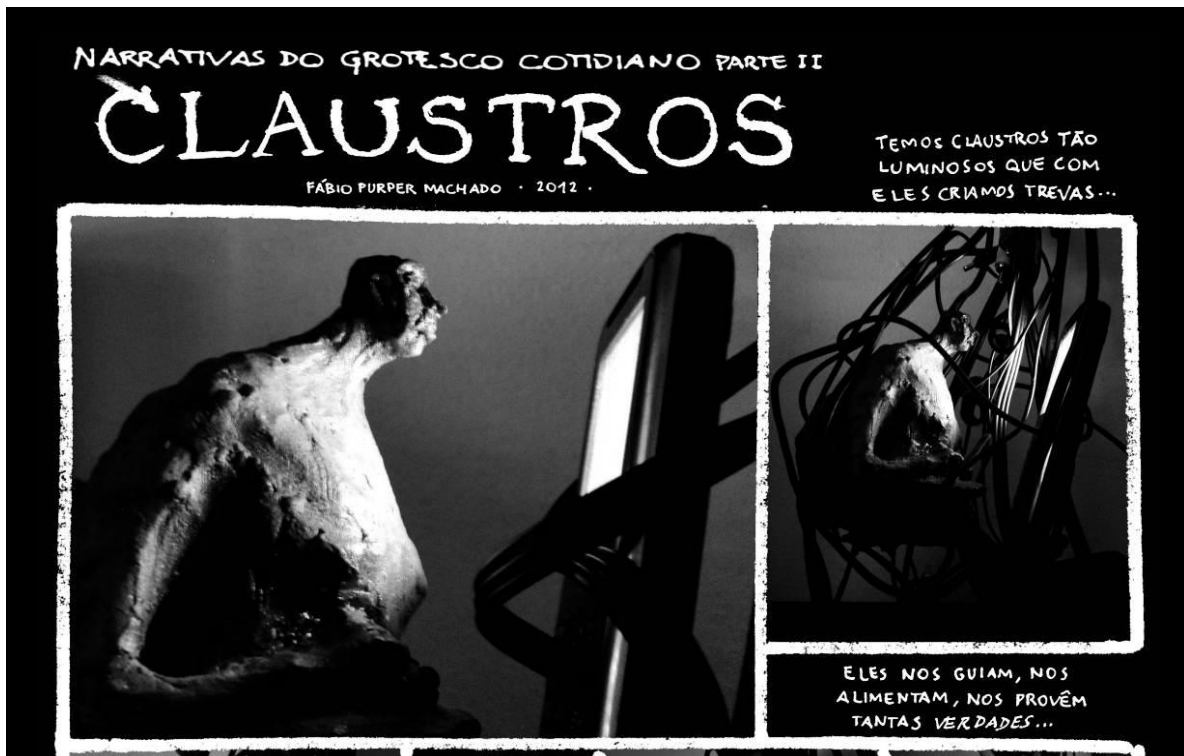


Figura 27: Detalhe da narrativa *Claustros*, 2011 (Narrativa 6).

Realizei a última narrativa do ano 2011 tendo como embrião a cerâmica *O Sujeito Aparelhado*, onde havia sido motivado por temáticas relativas à educação e à cibercultura e pelo uso da expressividade animal na história em quadrinhos. A partir da categorização que estabeleci entre HQ-Escultura e Escultura-HQ, emerge um questionamento, se estas modalidades são mesmo a linguagem híbrida que procuro, se a tensão narrativa não está no borrar das fronteiras, no partir deste meio sem priorizar uma ou outra linguagem como principal.

Já tendo sido experimentadas duas possibilidades que haviam sido projetadas, a HQ-escultura e a escultura-HQ, o passo seguinte seria priorizar apenas uma, que mais me instigasse a continuar. Mas acabei encontrando tal prioridade precisamente neste *intermezzo*, que não é pura e simplesmente um intervalo, mas sim um

momento em que algo acontece, em que a ação pode ser suspensa, mas a mesma narrativa é mantida.

Claustros é uma HQ originalmente criada em 2009, na linguagem do desenho²². De forma semelhante ao que já havia feito em duas outras histórias, *Vidrado* e *Condomínio*, projetava recriá-la numa versão em HQ-Escultura, mas me propus a experimentar de forma diferente. A nova versão²³ está então localizada entre as duas classificações: ela não é nem HQ-Escultura nem Escultura-HQ, mas sim um livro-falso onde a primeira página, bidimensional, ao ser folheada, conduz a uma cena escultórica afixada em seu interior.

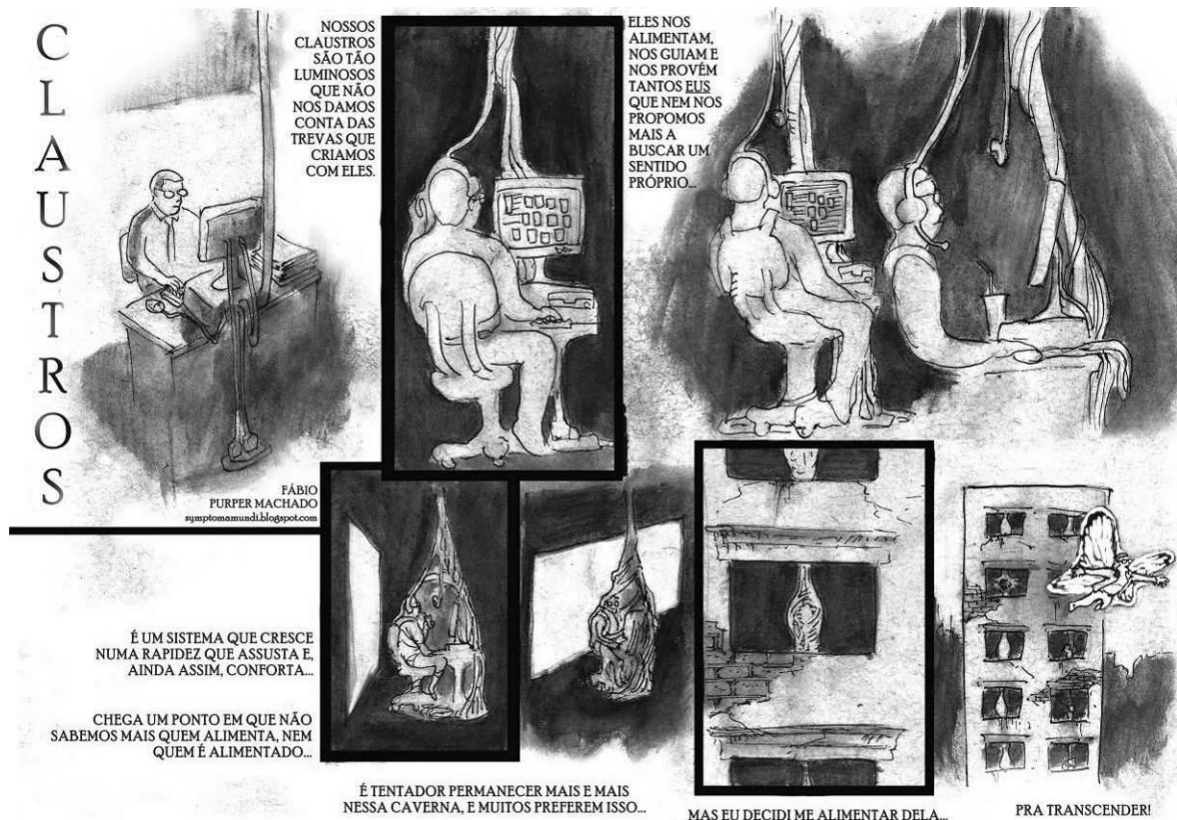


Figura 28: HQ *Claustros*, versão de 2009. Nanquim sobre papel reciclado, edição digital.

²² Publicada no início de 2011 no jornal O Correio, de Cachoeira do Sul.

²³ Exposta na Livraria da Mente de Santa Maria durante a mostra *5 Lugares: Mestrados PPGART*, com curadoria da Profa. Dra. Rebeca Stumm e participação de mais quatro colegas, entre 30.11 e 07.12.2011, consistindo em intervenções em cinco lugares da cidade que não são dedicados às artes visuais. Mais informações em <5lugares.blogspot.com>.

A execução do projeto contou com um livro-falso e um porta-livros de MDF feitos por encomenda em uma empresa local de artesanato, tendo a capa do primeiro sido revestida em napa preta. Na primeira folha, também de MDF, colei a impressão da primeira página da HQ, que, ao ser folheada através de pequenas dobradiças metálicas, revela uma construção escultórica, dentro de uma caixa que simula o restante do “miolo” do livro.

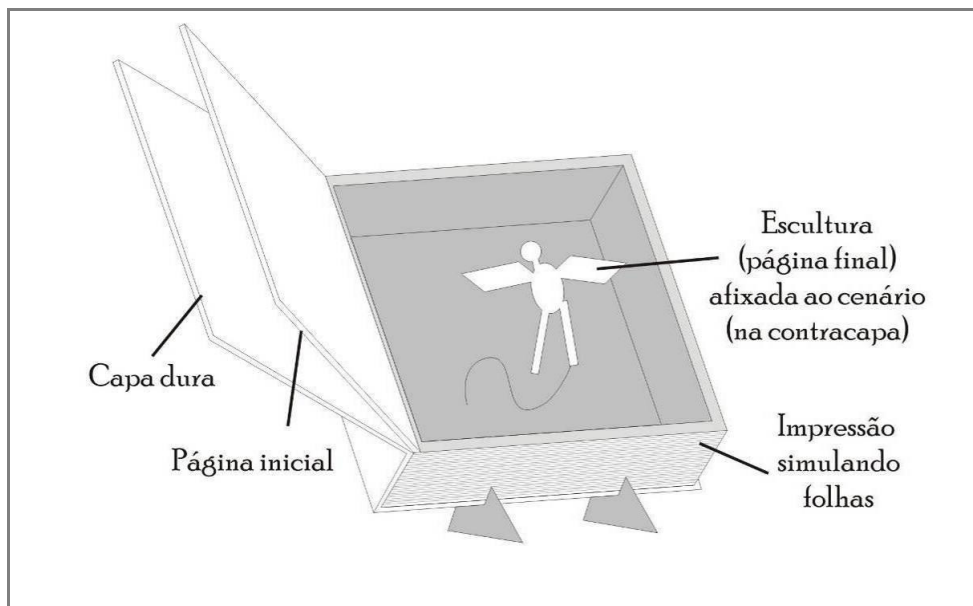


Figura 29: Projeto de construção para o livro-falso da narrativa *Claustros* (desenho vetorial).

Dois terços das fotos desta versão da primeira página da HQ são da cerâmica *O Sujeito Aparelhado* de 2008 (**Figura 4**), aos poucos sendo coberta por um entrelaçar de cabos elétricos de diferentes espessuras. Nas duas últimas, editei as imagens para efetuar uma transição dos fios de cor preta aos casulos metálicos de arame galvanizado que povoam as janelas da fachada, esta construída na técnica da papietagem com uma pátina em sépia, e aparecendo fotografada nos quadros finais. A escultura destinada à região interna, a ser revelada ao se folhear a primeira página, é uma nova versão do personagem transformado ao final da primeira versão desenhada da HQ, com o acabamento em papietagem e tinta acrílica.

Como referencial que tive em mente durante a criação desta narrativa, cito a produção do paulista Willian Hussar, que reproduz no tridimensional a estrutura clássica de páginas de quadrinhos.



Figura 30: Willian Hussar. Detalhe de HQ escultórica *South*. Fonte: <willianhussar.blogspot.com>

O resultado plástico das narrativas de Hussar se assemelha a uma estrutura de prateleira, com as esculturas, refeitas tantas vezes quantas forem as cenas que os personagens aparecem, e os balões de fala e recordatários em relevo, todos interagindo sobre cenários bidimensionais colados no fundo de cada compartimento. É uma poética que apresenta pontos formais em comum com a narrativa *Claustros*, e também com a maioria de minhas criações bidimensionais dentro dessa pesquisa: a sequencialidade narrativa, e a diagramação clássica, com sequência de imagens em quadrinhos demarcados e textos dentro de balões ou recordatários. No entanto, nas narrativas produzidas posteriormente no tridimensional, busquei uma relação diferente com a narratividade e com a presença da palavra escrita.

Outra aproximação poderia ser notada entre esta peça e as linguagens artísticas contemporâneas do *Objeto-Arte* e do *Livro de Artista*. No entanto, movido por uma questão de gosto pessoal, escolhi não dialogar com essas modalidades por enquanto. É um vasto campo que exigiria maiores aprofundamentos e creio que não contemplaria as questões demonstradas pelos trabalhos seguintes desta pesquisa.



Figura 31: Registros da narrativa *Claustros* enquanto exposta na Livraria da Mente, em Santa Maria, RS.

2.4. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, REPRODUTIBILIDADE E DIFERENÇA

A experiência estética do século XX é marcada, em diversos aspectos, por elementos oriundos da HQ, o uso dos balões de fala, de pensamento, as onomatopeias e as imagens em sequência. Esta surgiu no formato que conhecemos ao final do século XIX, com a publicação, em jornais, de sequências de imagens feitas por artistas, como o ítalo-brasileiro Angelo Agostini (1834-1910), e por estrangeiros como o americano Richard Outcalt (1863-1928), que criou o primeiro personagem fixo destas narrativas, o *Yellow Kid*, portador de valiosos questionamentos sociais escritos em sua camisola amarela²⁴. Tais publicações foram possibilitadas graças a tecnologias desenvolvidas com a Revolução Industrial, que também deu vazão à linguagem do cinema e suscitou reflexões como a de Walter Benjamin (1892-1940), Este constatava, nos anos 1930, o crescimento do ritmo que as tecnologias de reprodução de imagem se desenvolveram ao longo da história, das fundições gregas à xilogravura, litografia e fotografia, até chegar ao que chama de “super-reprodutibilidade” no século XX. A perda da unicidade da obra era vista pelo autor como uma ameaça à sua autoridade de objeto único, à *aura* que ostentaria enquanto vista como objeto de culto, material e distante. Esta possibilidade de ser reproduzida indefinidamente traria então uma perda que segundo o autor não a desvalorizaria, mas sim a conferiria um valor diferenciado do fetiche da obra única, um novo valor democrático, cultural, social.

Será que podemos levar esta concepção à interpretação de que seria então causada uma repetição no sentido que usualmente se dá a esta palavra, uma generalização? Seriam iguais as experiências proporcionadas por cada cópia de uma obra de arte, de um livro, um filme ou de uma história em quadrinhos? E, observando uma destas linguagens com maior profundidade, será possível dizer que uma cena desenhada em um quadrinho e reproduzida com exatidão no quadrinho seguinte estará propondo uma experiência repetida?

²⁴ De onde derivou a chamar-se, pejorativamente, as publicações sensacionalistas de “imprensa amarela”, no Brasil traduzida para “imprensa marrom” (PATATI e BRAGA, 2006, p.16).

Sabe-se que o cinema e os quadrinhos foram impulsionados pelas possibilidades de reprodução advindas das tecnologias industriais, e também pelos usos de seu encanto narrativo como afirmador ideológico. Isto os distancia em muito de serem sequer cogitados pela crítica modernista de Greenberg, legitimador dentro do cenário artístico durante boa parte do desenvolvimento destas linguagens, e que valorizava a experiência estética através de características meramente formais e recusava a narratividade como arte. De maneira semelhante às mitologias da antiguidade e alegorias medievais, os quadrinhos do *Super-Homem* foram criados para dar esperanças aos americanos em tempos de crise econômica, os do *Tio Patinhas* para enaltecer os valores imperialistas americanos, o filme *O Encouraçado Potemkin* de Sergei Eisenstein foi rodado no sentido de transmitir a ideologia marxista à nação soviética. Diversas outras produções serviram a princípios comunicacionais em seus tempos históricos, mas também podem os transcender.

Estes exemplos se repetem ainda hoje, enquanto as origens de personagens são recontadas à exaustão, mas tal repetição nunca é igual à anterior, sendo estas narrativas atualizadas para diferentes momentos históricos. O próprio *Encouraçado* já citado, décadas depois de sua produção e totalmente descontextualizado em termos ideológicos, mantém-se como um marco referencial na linguagem cinematográfica por ser uma obra cujo valor estético vai além da dimensão comunicacional. Poderíamos então dizer que o mesmo rolo de filme projetado novamente na mesma sala, a mesma tiragem de uma revista em quadrinhos, mesmo sendo assistidos ou lidos novamente pelas mesmas pessoas, por mais que seus autores tivessem como objetivo uma mensagem clara, unívoca, dificilmente serão apreciados de maneiras idênticas.

Para seguirmos esta reflexão sobre a reprodutibilidade dos artefatos narrativos, cabe aqui situar a filosofia de Gilles Deleuze dentro de seu contexto:

No caso de Deleuze, como muitos outros pós-estruturalistas, esta impossibilidade reconhecida de organizar a vida em estruturas fechadas não foi uma falha ou perda, mas sim uma causa para celebração e liberação. O fato de não podermos assegurar uma fundação para o conhecimento significa que é-nos dada a oportunidade de inventar, criar e

experimental. Deleuze nos solicita a nos agarrarmos a esta oportunidade, a aceitar o desafio de *transformar a vida*²⁵ (COLEBROOK, 2002, p.2).

Nesta proposição de encontrar alternativas para ir além de certos dogmas e ontologias das teorias que o antecederam, Deleuze (2006) bebe das fontes de Nietzsche, Kierkegaard e Péguy, que desenvolveram noções de repetição que se opõem a todo tipo de generalização. Comum a eles são o propósito de fazer da repetição algo novo, a oposição da repetição às leis da natureza, às leis morais (fazendo dela a suspensão da moral, o pensamento para além do bem e do mal), e também às generalidades do hábito e às particularidades da memória.

Kierkegaard e Nietzsche estão entre os que trazem à filosofia novos meios de expressão. A propósito deles, fala-se de bom grado na ultrapassagem da filosofia. Ora, o que está em questão em toda a sua obra é o movimento. O que eles criticam em Hegel é a permanência no falso movimento, no movimento lógico abstrato, isto é, na “mediação”. Eles querem colocar a metafísica em movimento, em atividade, querem fazê-la passar ao ato e aos atos imediatos. (DELEUZE, 2006, p.29)

Esta “mediação” a partir de Hegel pode ser considerada como uma visão da obra narrativa como uma ilustração para informações e conceitos filosóficos, e não como um movimento criador. Em outro trecho do texto do qual me apropriei para a narrativa *Vidrado*, a palestra *O Ato de Criação* (1987), Deleuze questiona este teor comunicativo e propõe um novo tipo de movimento:

A obra de arte não tem nada a ver com a comunicação. A obra de arte não contém, estritamente, a mínima informação. Em compensação, existe uma afinidade fundamental entre a obra de arte e o ato de resistência. Isto sim. Ela tem algo a ver com a informação e a comunicação a título de ato de resistência. (DELEUZE, 1999, p.13)

Não se afirma com esse argumento uma estética formalista, mas sim uma narrativa que proponha um movimento filosófico, uma dialética entre olhar e ser olhado, como

²⁵ Tradução livre para: “For structuralism, knowledge ought not to be founded on experience but on the structures that make experience possible: structures of concepts, language or signs. Structuralists insisted that nothing is meaningful in itself; meaning is determined *in relation* to other components of a system, so that a word has no sense outside of its language. *Post*-structuralism responded to the impossibility of founding knowledge either on pure experience (phenomenology) or systematic structures (structuralism). In Deleuze’s case, like many other post-structuralists, this recognized impossibility of organizing life into closed structures was not a failure or loss but a cause for celebration and liberation. The fact that we cannot secure a foundation for knowledge means that we are given the opportunity to invent, create and experiment. Deleuze asks us to grasp this opportunity, to accept the challenge to *transform life*.”

poeticamente nos diz Didi-Huberman (1998) ao se referir à sensação do inelutável que assola o coração humano ao perceber que até mesmo uma caixa preta vazia pode nos remeter a nossas experiências. Também se afirma a arte como uma experiência com abertura semântica, como estudado por Umberto Eco (1976), que percebe a prática artística num crescente desapegar-se do vínculo a propostas de sentido unívoco, predominantes, por exemplo, na criação imagética moralizante do ocidente medieval.

No teatro da repetição, experimentamos forças puras, traçados dinâmicos no espaço que, sem intermediário, agem sobre o espírito, unindo-o diretamente à natureza e à história; uma linguagem que fala antes das palavras, gestos que se elaboram antes dos corpos organizados, máscaras antes das faces, espectros e fantasmas antes dos personagens – todo o aparelho da repetição como “potência terrível”. (DELEUZE, 2006, p.31)

Tal potência se manifesta, há longo tempo, em praticamente toda linguagem de arte que faça uso da narrativa. A comunicação de valores americanos de uma história em quadrinhos da *Disney* ou da *Marvel Comics*, por exemplo, embora estas ainda sejam predominantes no mercado internacional por razões econômicas, já deixou de ser a regra que fora nos tempos de *A Sedução dos Inocentes*: hoje a prática quadrinística conta com produções dos mais variados gêneros e mesmo com narrativas que quebram com as estruturas lógicas com a qual a HQ é comumente associada.

2.5. TRABALHANDO COM QUADRINISTAS POÉTICO-FILOSÓFICOS

A ilustração editorial da **Figura 32** é uma das relações que venho nutrindo entre minha criação artística e a produção do já citado grupo de pesquisadores das histórias em quadrinhos poético-filosóficas, que conheci junto a alguns de seus autores no III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual na FAV-UFG.



Figura 32: Detalhe de ilustração para a página editorial do zine *Camiño di Rato* #6, a ser publicado em paralelo à dissertação de Matheus Moura (**Narrativa 7**).

A fotografia em questão foi produzida para uma publicação que acompanha a dissertação do jornalista Matheus Moura²⁶, que pesquisa sobre as poéticas de três autores dessa vertente: Edgar Franco, Gazy Andraus e Antonio Amaral (mais informações no **Capítulo 1.7**). Matheus havia me proposto como tema da ilustração

²⁶ Matheus faz mestrado em Arte e Cultura Visual na FAV-UFG, pesquisando, com orientação do Prof. Dr. Edgar Franco, sobre processos de criação de quadrinhos poético-filosóficos. É realizador de duas revistas onde já publiquei trabalhos: uma ilustração editorial na *A3* número 1, em 2010, e a narrativa *Con-Domínio* (presente na sequência deste texto), em 2011, na *Camiño di Rato* número 4 e ½.

o processo de criação de quadrinhos, e incluí ali o meu atual processo de criação de HQs impressas, a escultura fotografada. Imaginei um ser que estaria se preparando para escrever algo, isto o estaria inundando de alguma forma, mesmo que a folha de papel em sua frente estivesse em branco. Escolhi como personagem uma figura como a dos poetas gregos, calvos e com uma longa barba, já que estaria fazendo uma introdução para histórias feitas por autores de profundidade ímpar, cujos trabalhos anteriores servem como referência para mim. Sobre a pele do escritor, explorei, através da linguagem do desenho, elementos da estética dos quadrinhos: requadros, sequências de imagens denotando movimento, formas que remetem a balões de fala e pensamento, legendas ou recordatórios, fusões entre humano e animal, etc.

Este trabalho difere dos anteriores por contar com uma escultura (com altura de 12cm) já criada com o objetivo de ser peça intermediária para a criação bidimensional. Modelei o personagem em arame e papel já pensando no ângulo da fotografia, não sendo necessária por isso a presença do braço esquerdo, que não aparece, nem da região da cintura para baixo. Obviamente, a textura papietada da escultura interferiu nos desenhos e em sua presença na fotografia em preto e branco, possivelmente dificultando que a interpretação se dê exatamente no sentido inicial planejado. Creio que isso, além de uma dificuldade comunicacional, pode servir como uma abertura, um elemento instigante da ilustração, uma forma de fazer com que ela não necessariamente “ilustre”, mas sim proponha ao público movimentos reflexivos.

É mais ou menos esse o objetivo das HQs poético-filosóficas, como algumas abordadas no **Capítulo 1.7** e as do universo futurista criado por Edgar Franco (UFG), a *Aurora Pós-Humana*, que lida com dilemas tecnológicos e bioéticos altamente ligados à contemporaneidade, sendo também tema de produções audiovisuais e experiências digitais interativas. São abordadas ali as diversas consequências sociais, políticas, psicológicas e religiosas de um porvir em que seria possível à humanidade modificar seus corpos conforme características animais, a exemplo de seres mitológicos, ou transferir suas consciências para os processadores de máquinas. Todas estas situações se conectam a uma visão holística do autor em suas incursões numa prática esotérica que chama

ciberpajelança.

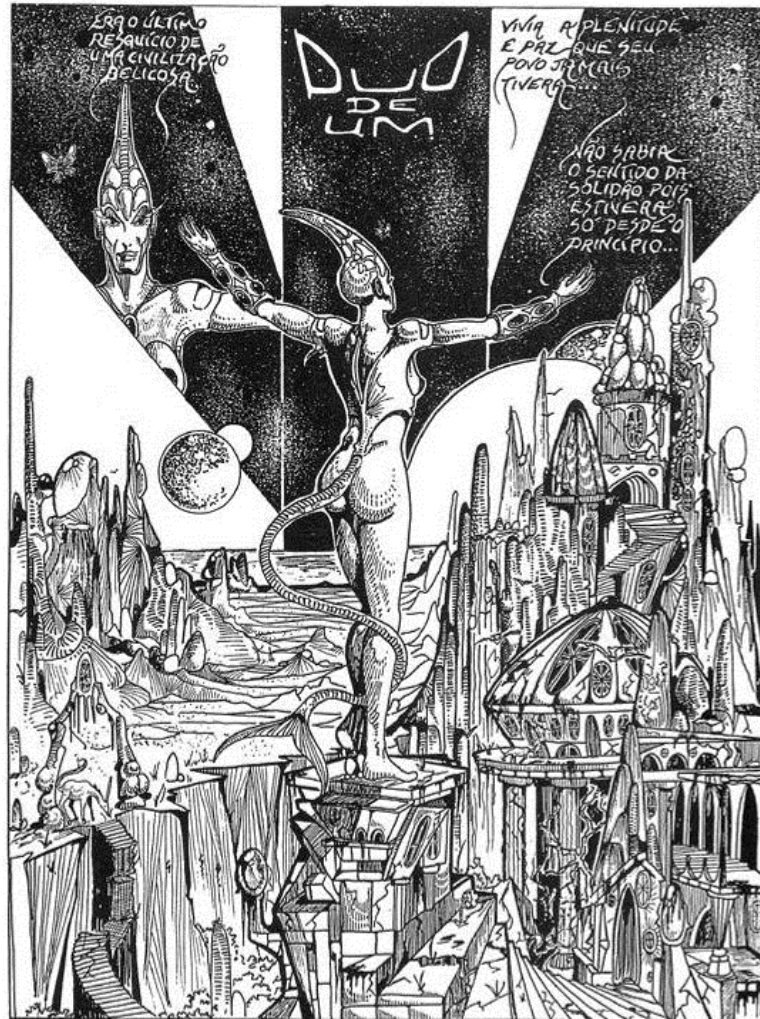


Figura 33: Página 1 da história em quadrinhos *Duo de Um*, de Edgar Franco. Fonte: <www.facebook.com>



Figura 34: Luciano Irrthum, cena da animação *Duo de Um*, baseada em HQ homônima de Edgar Franco. Fonte: <www.youtube.com>

Luciano Irrthum, de Belo Horizonte, MG, é estudado entre os autores da HQ poético-filosófica por ter uma produção que lida com escatologias de uma forma contundente, beirando à insanidade em doses cavalares do que se pode chamar de humor negro. Além das relações que a produção desse artista pode ter com meu trabalho no sentido temático, como as aproximações com uma reflexão poético-filosófica e com a estética do grotesco, há outro ponto peculiar de convergência: suas experiências com o tridimensional, em animações na técnica do *stop-motion* com bonecos de massa e de outros materiais maleáveis. Duas delas foram feitas como adaptações de narrativas da ficção pós-humana do recém citado Edgar Franco: *Killed by my low tech bot golem slave* e *Duo de Um*. Em ambas, a estética dos desenhos de Franco, normalmente voltada a um apelo erótico, ganha uma dose das características caricatas da de Irrthum, e a diagramação geométrica com ênfase na amplitude dos espaços, que se pode ver no primeiro (**Figura 33**), dá lugar à predominância de cenas em *close* que valorizam a construção dos bonecos animados.

Além das possibilidades de inserção dos exemplares bidimensionais de minha produção em publicações, vejo neste grupo dos autores poético-filosóficos um lugar de interação, de fértil discussão sobre questões temáticas e formais e de abertura para parcerias criativas. Uma destas acontece com Matheus Moura: além da ilustração que inicia este subcapítulo (**Figura 32**), venho desenhando, em paralelo a esta pesquisa, uma história em quadrinhos de 12 páginas com roteiro seu. A finalização desta narrativa, a se der após minha defesa, está projetada para ocorrer em diálogo com a presente pesquisa, contando com cenas desenhadas justapostas a outras em que a fotografia de esculturas se fará presente.

3. MICRONARRATIVAS DE PAPEL



Figura 35: Detalhe da narrativa *Os Nomes e seus Homens*, 2012

3.1. “*Os Nomes e seus Homens*”

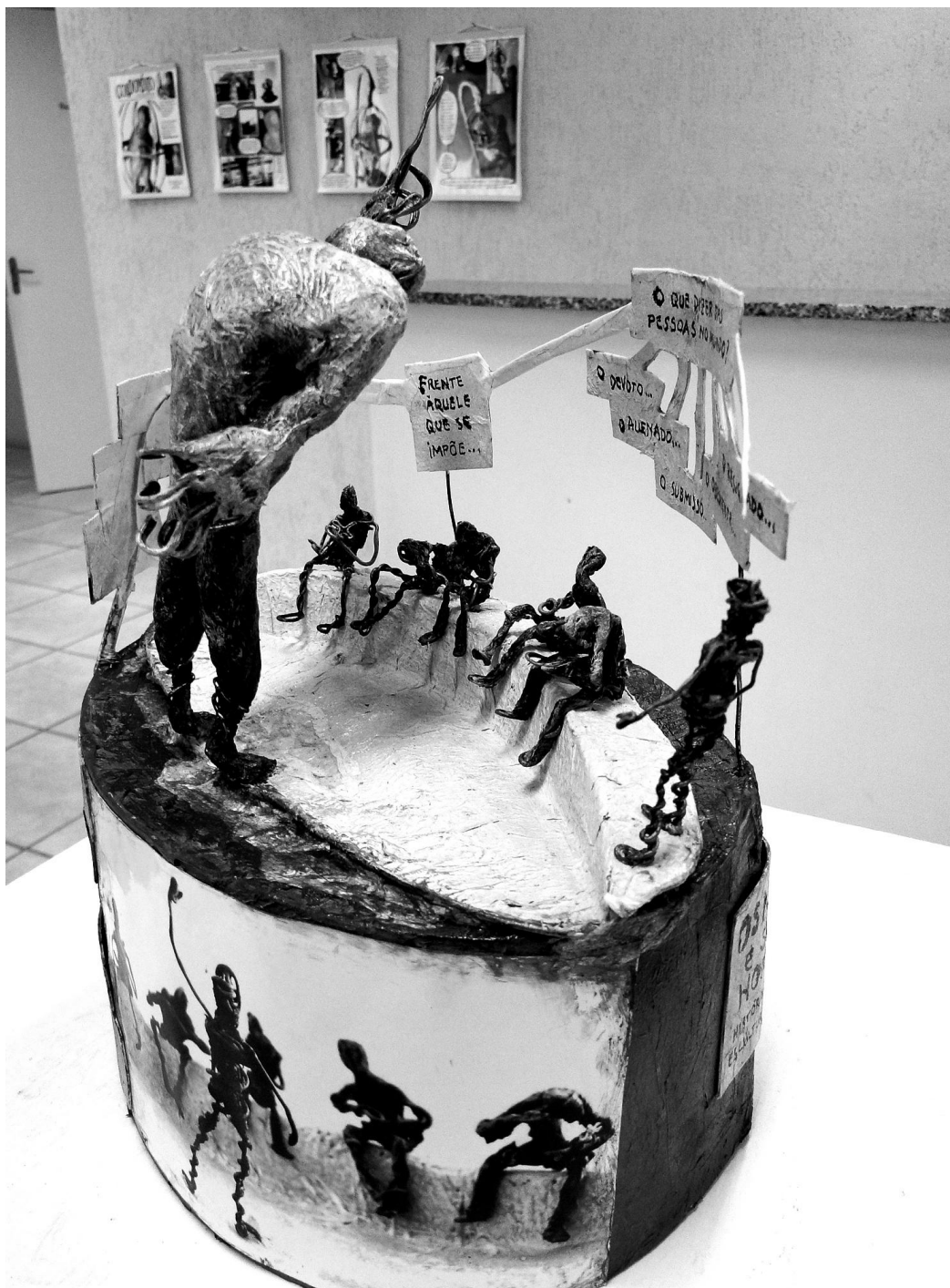


Figura 36: *Os Nomes e seus Homens* (Altura: 31cm), na mostra *Micronarrativas de Papel*, com a narrativa *Condomínio* ao fundo. Foto: Tamiris Vaz (**Narrativa 10**).

Os Nomes e seus Homens é uma narrativa tridimensional concebida em grupo, numa prática comum à produção de diversas HQs: a divisão do trabalho entre argumento, roteiro, desenho, arte-final, cor, letras, etc. Uma ideia imaginada em cooperação com a artista Tamiris Vaz, em etapas iniciais da criação deste trabalho, giraria em torno de uma cena mais ou menos tensa de comunicação entre um professor e seus alunos em sala de aula. Ao iniciar a construção da escultura que seria o professor, a materialidade do arame e do papel utilizados foi exercendo uma influência que levou sua personalidade a rumos que não existiam no projeto inicial. Aquela situação já abordada no início dessa dissertação, a ação de certos “acazos” que costumam trazer novas narratividades aos trabalhos, as “disputas” travadas entre a matéria-prima e eu para deixar mais marcas no resultado das esculturas. Os alunos, em vez de crianças, foram, durante o modelado em arame, se tornando adultos em miniatura. O rumo tomado pelo próprio trabalho, aquilo que ele dizia a seus autores sobre si mesmo, foi alterando seus rumos temáticos, formais. Entre estes adultos com tamanho de criança, se comparados ao “professor”, fiz um que não estava sentado.

A intenção era fazer páginas de quadrinhos bidimensionais com fotos das esculturas, e, assim como em minhas experiências anteriores com esta modalidade (HQ-Escultura), senti a necessidade de que as imagens fossem acompanhadas de texto, de balões de fala. Para a criação deste texto convidei Tamiris, que, como já dito, havia contribuído com um enredo inicial. Imersa que estava em questionamentos sobre as identidades e na noção de devir em G. Deleuze, ela partiu destas questões em sua escrita de um roteiro visual (um *storyboard*) para três páginas impressas (**Figura 37**).



Figura 37: Storyboard de Tamiris Vaz para a HQ Os Nomes e seus Homens. Esferográfica sobre papel.

No entanto, ao pensar o cenário e o posicionamento dos personagens para as fotos, optei por transpor o roteiro do plano para o tridimensional, com os balões de fala circundando a cena principal. Mais uma peça que se localiza entre os dois movimentos de linguagens experimentados nesse trajeto, aproveitando um pouco do estudado com a HQ-Escultura e um pouco da Escultura-HQ.

O texto destes balões faz mais sentido se lido como foi escrito, a iniciarmos com o personagem e seguirmos o movimento elíptico que leva à foto do final. Porém, a ordem de leitura não será ditada. Cada pessoa que entrar em contato com o trabalho vai inicialmente ler conforme a relação que fizer de suas impressões dele com seus próprios cânones de leitura. Talvez, pelo fato de esta ordem inicial de leitura se dar da direita para a esquerda, ela possa ser mais facilmente adotada por alguém acostumado com a escrita e os quadrinhos japoneses, que obedecem regras diferentes das ocidentais (de cima para baixo e da direita para a esquerda, nesta prioridade).

Os balões foram também pensados no sentido de exercer um efeito arquitetural neste trabalho, somando-se à arquibancada e ao “pedestal” cilíndrico/elíptico que ergue a cena e comporta seus balões, créditos e o quadrinho final. Este local foi pensado como um possível início e o final da trajetória conduzida pelas falas. Uma relação de semelhança se estabelece com a escultura *Líbera nos a malo* (**Figura 45**), por haver um observador externo de outra cena envolvendo um ser maior e outros menores. Também se cria uma relação de oposição para com a narrativa *Claustros*, que começa com o impresso e termina com o tridimensional, e esses movimentos vão alimentando novas possibilidades de criação.

3.2. REFERENCIAIS EM DIORAMAS

Além das possíveis associações que a narrativa *Claustros* pode ter com as linguagens do Livro de Artista e do Objeto-Arte, interessam-me as semelhanças formais que encontro em alguns de meus trabalhos com o formato do Diorama. Exercitado em diversos contextos históricos, mas nomeado por Louis Daguerre em 1822, consiste numa cena tridimensional exposta em um espaço delimitado, seja por uma redoma de vidro, uma caixa, um aquário ou de outras formas. Entre os possíveis usos do diorama na arte contemporânea, há registros de uma exposição de artistas contemporâneos americanos e ingleses, chamada “Small World”, em San Diego (EUA), onde, segundo seu curador, Toby Kamps (2000), foram mostradas experiências artísticas que se aproximam formalmente das casas de bonecas, das maquetes de ferrovias e dos dioramas de museus de história natural.



Figura 38: Karine Giboulo. *Village Démocratique*. Fonte: ARPIN, 2011.

Dentro deste contexto, encontro uma referência para minha poética na produção da canadense Karine Giboulo, em especial na obra *Village Démocratie*. Ali um “microcosmo semelhante ao de quadrinhos, marcado por surpreendentes viradas e humor mordaz, demonstra uma leveza formal e voos de imaginação desconcertantemente ímpares em relação à dureza das questões abordadas” (ARPIN, 2011, p.12)²⁷.

Através de relações com essas diferentes mídias, é possível estabelecer uma poética que dialogue com características suas. Demarco diferenças em relação a uma funcionalidade atribuída aos dioramas, pois não almejo ilustrar, representar, reproduzir fielmente um ambiente. O que proponho é a criação de uma situação narrativa com uma realidade própria na qual o espectador pode imergir, de diferentes formas de acordo com sua subjetividade, ao mesmo tempo lidando com temáticas que de alguma forma concernem sua realidade.

²⁷ Tradução livre para: “the comic-like microcosms marked by surprising twists and biting humour exhibit a formal lightness and flights of fancy that are disconcertingly at odds with the harshness of the issues addressed”

3.3. A EXPOSIÇÃO “*MICRONARRATIVAS DE PAPEL*”

Como linha condutora para as próximas reflexões deste capítulo, tomo uma exposição,²⁸ ocorrida em 2012, com exemplares dessa pesquisa de possíveis hibridações entre as linguagens artísticas da escultura e das histórias em quadrinhos. Ao efetuar estes movimentos, o limiar entre eles se mostrou convidativo com a possibilidade de que ambas as situações aparecessem no mesmo trabalho. O ápice disto ocorre na narrativa *Claustros*, numa leitura que se inicia com uma página bidimensional e segue para uma cena escultórica, e em *Os Nomes e seus Homens*, em que a leitura no tridimensional tem seu desfecho numa fotografia impressa.

A partir deste diálogo entre a escultura e a página impressa, a exposição *Micronarrativas de Papel* foi planejada inicialmente para contar com minhas experiências nesse limiar e com uma encadernação de impressões das narrativas planas. Em sua versão final, as HQs bidimensionais foram expostas em papel A3, penduradas nas paredes da sala através de canaletas de expositores (*banner*). Já as narrativas tridimensionais contaram com uma mesa e bancadas expositivas disponibilizadas pela instituição.



Figura 39: Panorâmica da exposição *Micronarrativas de Papel*, Anexo do Museu de Arte de Santa Maria, 2012.

O termo “micronarrativas” escolhido se deve tanto ao fato de se tratar de trabalhos em dimensões reduzidas quanto à proposição de um questionamento das *metanarrativas* da modernidade (LYOTARD, 1988) – que buscavam explicar o cosmos inteiro com regras e verdades totalizantes – para no lugar disso chamar a atenção a causas pontuais. Ou seja, tematicamente estes trabalhos não têm a

²⁸ A mostra *Micronarrativas de Papel* foi realizada no Museu de Arte de Santa Maria entre 10 de setembro e 5 de outubro de 2012 (cartaz no **Narrativa 9**).

pretensão de serem postulados científicos universais, mas sim uma visão particular de certas situações da realidade que vivemos. Somando-se a temáticas já trabalhadas, como a sociedade de controle, o grotesco, a cibercultura, etc., são agora abordadas questões sobre as próprias linguagens da escultura e dos quadros.

As metanarrativas seriam as ontologias, as *verdades absolutas* de cada época, as explicações totalizantes que serviram para guiar o pensamento de diversos contextos. Também chamadas *meganarrativas* ou *grandes narrativas*, estes “mitos, que acabam por legitimar as instituições, as estruturas e as práticas sociais” (VEIGA-NETO, 2000, p. 45) tiveram papel ativo na história da arte tanto ao proporem estruturas facilitadoras quanto servindo de argumento para diversas exclusões. Lyotard lista exemplos dessas *metanarrativas*:

a saber, um sujeito transcendental que estaria sempre presente em cada um de nós, à espera de um aperfeiçoamento pela emancipação progressiva da razão, da liberdade e do trabalho; a dialética do espírito; a hermenêutica do sentido; a totalidade; um motor para a história; o aumento da riqueza pelo avanço da ciência e da tecnologia; na parcela cristã, a salvação pela conversão à narrativa do amor mártir. (LYOTARD, 1988, apud VEIGA-NETO, 2000, p.46)

Desacreditadas pelo pensamento pós-moderno, essas verdades vão aos poucos dando lugar às *micronarrativas* relativas a detalhes de um contexto social tão complexo que o esforço de explicá-lo integralmente se torna inviável ou mesmo sem sentido. Um exemplo de estudo que dialoga com essa tendência é a “Microfísica do Poder” de Michel Foucault (1997), que abandona as teorias macroestruturais de poder (marxismo, positivismo) para se ocupar dos pequenos nós de uma teia de poder que abrange diversos contextos da vida cotidiana.

É dentro dessa atmosfera que minha pesquisa transita, num processo de criação de esculturas que, ao serem iniciadas sem maiores pretensões, vão criando suas próprias narratividades. Também são feitos trabalhos a partir de um argumento, mas normalmente este acaba sendo bastante alterado pelo andamento da experimentação material. Volta a se evidenciar a importância de algo presente mesmo no mais pré-projetado dos trabalhos aqui descritos: os processos de acaso e descoberta que abraço com entusiasmo.

3.4. NARRATIVAS NO BIDIMENSIONAL

As narrativas bidimensionais projetadas para páginas impressas são oriundas de processos já descritos nos capítulos anteriores desta dissertação, por isso as retomo aqui resumidamente: *A Cria do Enforcado*, de 2010 (**Figura 10** e **Figura 11**, com roteiro de Carlos Francisco Moraes), foi desenhada a partir de referenciais escultóricos. *As Narrativas do Grotresco Cotidiano* partem de cerâmicas de 2007/8, em dois capítulos: *Vidrado* (**Figura 5** e **Figura 7**) e *Claustros* (**Figura 27** e **Figura 31**), sendo que o segundo se apresenta no formato de um livro-falso a ser folheado para se chegar a uma cena escultórica em seu interior. *Antimonumento* (**Figura 22**) é baseada em uma intervenção individual feita em 2011, e *Con-Domínio* (**Figura 17**), em uma instalação realizada em 2009 no Coletivo (Des)Esperar.

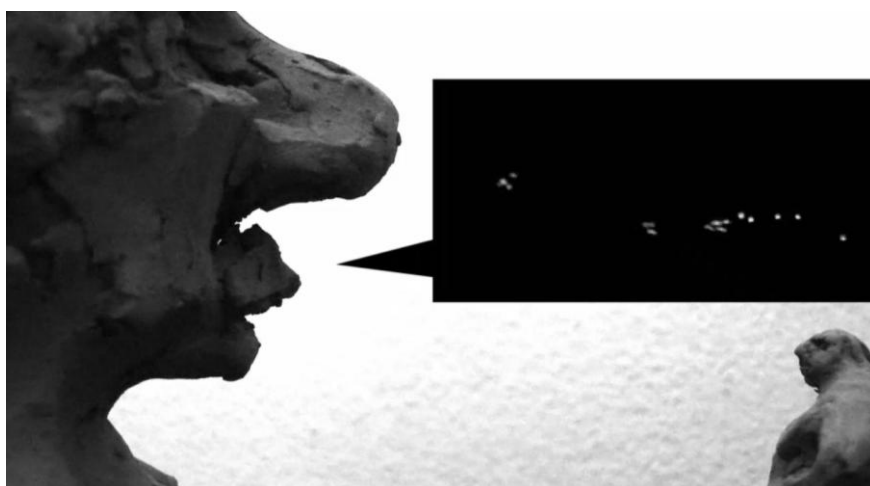


Figura 40: Imagem do vídeo "Então Vá!", 1m40s, 2012.

Uma nova narrativa, *Então Vá*, de 2012 (**Narrativa 8**), é a adaptação para HQ do vídeo com mesmo nome (**Figura 40**).²⁹ Uma troca de olhares entre duas esculturas de argila – a cabeça de um velho e uma figura masculina em escala miniatural – foi escolhida como o “pedaço de barro” inicial do vídeo, como o eixo do modelar de uma sucessão de cenas em tênues relações que beiram ao disjuntivo. Dentro de balões

²⁹ Este vídeo participou da mostra de vídeos “Corpoimagem”, com curadoria de Paulo Gomes e Marcelo Gobato, uma das subseções que compunham a exposição “Idades Contemporâneas”, no Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul (MAC-RS), em Porto Alegre.

de fala atribuídos aos personagens, introduzi filmagens aparentemente desconexas entre si, de coletivos de animais e de esculturas de momentos anteriores de minha pesquisa. O título foi posto no fim, no sentido de permitir maior abertura interpretativa, uma possibilidade de que diversas questões possam ser pensadas no contato com o vídeo.

De forma análoga a experiências anteriores, em que experimentei a adaptação de páginas verticais de quadrinhos para a arte temporal do vídeo, neste pensei a narrativa a partir do tempo e da própria orientação horizontal da tela, experimentando possibilidades de efeitos simples de edição como sobreposições, manipulação de brilho e inversões de cores. A música, assim como a do vídeo das *Narrativas do Grotesco Cotidiano*, foi escolhida entre temas compostos e disponibilizados pelo artista visual Angelo Bissacotti Brum. Além de influenciar o ritmo da narrativa, com seus tons graves e toques de suspense ela se relaciona com uma das temáticas que permearam a construção desta, o abandono de certezas e a preparação para uma jornada entre perigos e dúvidas.

A partir deste vídeo realizei uma criação para o meio impresso, num caminho inverso ao que já havia feito com as *Narrativas do Grotesco Cotidiano*. Ao contrário do movimento de adaptar as imagens paradas de uma HQ para um meio que necessita da imposição de um tempo de leitura, nesta situação houve a adaptação de imagens em movimento, praticamente sem texto, para o plano. No intuito de conduzir a leitura, introduzi a palavra “então” em alguns pontos da primeira página – com a preocupação de que fossem fora dos balões de fala – e procurei dar um ritmo espiralado às sucessões de imagens da escultura que no vídeo aparecia girando em *stop-motion* e à imagem do pássaro da segunda página. Ainda não vejo esta entre as narrativas impressas mais bem acabadas da série, mas percebo nela um diferencial de experimentação com potencialidades a serem exploradas futuramente.

3.5. OUTRAS NARRATIVAS NO TRIDIMENSIONAL

Além da presença da narrativa *Os Nomes e seus Homens* (**Figura 36**), cujo processo de criação está descrito no início deste capítulo, foram expostas, na ocasião em questão, outras experimentações em torno do limiar entre as linguagens da escultura e das histórias em quadrinhos. A seguir são abordadas algumas questões sobre a instauração destes trabalhos.

Como sugere à primeira vista o próprio título desta exposição, *Micronarrativas de Papel*, as narrativas tridimensionais dessa série são todas em escala miniatural e têm como materialidade principal o papel, estruturado a partir de arame e com acabamento em tintas guache e acrílica, cola e/ou cera.



Figura 41: *Leveza*, escultura em arame e papel, 2010. Altura: 19cm.

Leveza, de 2010 (**Figura 41**), foi uma das primeiras experimentações miniaturais com estes materiais, e teve como eixo principal um pequeno ferro de construção fixo

a uma base de madeira na extremidade inferior e coberto, na superior, por uma forma oval em massa epóxi, que acabou sendo aproveitada como um de seus olhos. Surgem aí dois contrastes: entre a materialidade desse olho e a do restante da peça, e também entre o exagerado volume do ser e a graciosidade de seu movimento. Penso tê-lo feito com uma narratividade sutil entre sua forma e seu título, que se refere tanto ao gesto quanto ao próprio peso material dessa escultura.



Figura 42: *Sr. Gaiola* e *Café no Con-Domínio*, esculturas em arame e papel, 2010-2012.

Dois trabalhos de 2010, produzidos a partir de ideias desenvolvidas junto ao Coletivo (Des)Esperar, são o *Café no Con-Domínio*, e o *Sr. Gaiola*, que na ocasião da exposição contracenou com uma nova figura de 2012 (altura: 16cm). As situações ali apresentadas partem inicialmente de questionamentos do coletivo sobre os conceitos de liberdade e segurança vigentes na contemporaneidade.

3.6. “RUÍDO”



Figura 43: *Ruído*, escultura em arame e papel, 2011. Altura: 20cm.

A narrativa *Ruído*, de 2011 (**Figura 43 e Figura 48**), foi construída em arame e papel pensando no conceito de ruído comunicacional. Aqui ele é possibilitado por um excesso de textura e também pela própria ambiguidade da postura dos personagens, que podem estar numa situação antagônica ou fraterna.

Encontra-se presente em diversos momentos da minha pesquisa em escultura a questão do limiar entre a riqueza de informação e o *ruído*. Em 2007 iniciei o desenvolvimento de um tipo de textura que aproveitava o gesto do modelado, o amassar de uma porção de argila sobre a outra. As deformidades resultantes proporcionavam ao trabalho uma força que acabava se apagando quando esta textura predominava, absorvendo a luz e tornando sua fruição uma experiência ruidosa, confusa. O rumo que a pesquisa tomou foi a descoberta das “zonas de passagem”, regiões em que uma hachura mais suave conduziria a luz de modo a valorizar a expressividade dos volumes. Mesmo a presença das texturas mais saturadas encontrou seu lugar através do contraste com aquelas mais lisas, que refletem a luz, proporcionando uma maior definição aos personagens presentes nos trabalhos, a exemplo da própria escultura de Daumier presente na **Figura 24**.

O som branco, que é a mistura de todas as notas musicais, não informa nada. Umberto Eco (1976) afirma que é necessário crescer ordem ao ruído para que este tenha alguma identificação. Ao descobrir as zonas de passagem, a informação quantitativa, referente, segundo Eco (1976), à extração racional dos fatos comunicados, foi então valorizada em minha produção, mas sem que fosse deixada de se levar em consideração a informação estética. Creio ter conseguido, em alguns de meus trabalhos, atingir um tipo de ruído como proposta, onde “o informal não é um abandono da forma como condição para comunicação, e sim seu uso como *campo de possibilidades*” (ECO, 1976, p.174). São construções que realizei em 2010, estruturadas em ferro e plástico e revestidas em papietagem.³⁰ Após estes, a maior parte das esculturas que fiz com técnicas semelhantes acaba também dialogando com essa questão.

³⁰ Estas esculturas fizeram parte da exposição coletiva Possibilidades Poéticas, 02 a 28.08.2010 na Sala Iberê Camargo, do MASM, Santa Maria. Registros disponíveis em <<http://fabiopurper.blogspot.com/2011/03/esculturas-na-exposicao-coletiva.html>>



Figura 44: *Quasimodo das pets*, construção em ferro e plástico revestida de papel. Altura: 135cm, 2010. Foto do autor (esq), Foto: Elenise Xisto (dir).

Uma exploração dos limites entre o formalmente compreensível e o ruído se encontra na superfície proporcionada pelo material nelas usado, a rugosidade do papel colado, pintado com tinta guache e cera líquida – quase se aproximando da semelhança a uma pele enrugada ou queimada – assim como a calosidade das formas das garrafas de plástico que se sobressaem. Tudo isto funcionou nesta peça como um ruído que indefine tanto a expressão ali demonstrada quanto a relação entre a materialidade de seu volume avantajado e a reduzida espessura de suas pernas. Ainda é buscado, nesse trabalho, um cuidado para que essa indefinição não se sobreponha à forma: é feita a tentativa de se criar a passagem de luz em contraste com as regiões texturadas, para que o campo de possibilidades de abertura de significado da obra não penda nem a torná-la uma comunicação unívoca, tampouco uma experiência meramente estética.

3.7. “LÍBERA NOS A MALO”

Libera nos a malo, de 2012, foi motivada pela aquisição, numa livraria da cidade de Espumoso, RS, de um livro dos anos 1940 com as instruções da missa cristã em latim. A escultura, imaginada na intenção de dialogar com a riqueza simbólica deste material, conta com a presença da reprodução impressa do trecho específico em que é rezado o “Pai Nosso” (*Pater noster*).



Figura 45: *Libera nos a malo*, narrativa em arame e papel, 2012 (Narrativa 11). Altura: 17cm.

Uma figura aponta para o céu, em escala maior que a dos outros seres numa alusão à iconografia medieval – e a de diversas outras mitologias – em que as representações se dão em escala proporcional à “importância” dos representados. A oração em latim está esparramada na arquitetura por sobre a qual ocorre a cena. Parto ali de um diálogo entre imagem e texto que é característico da linguagem dos quadrinhos, mas não visio com isso dar a certeza de que a fala esteja sendo

proferida por algum dos personagens ou mesmo funcionando como narração *em off*. Como título para o trabalho, baseei-me da tradição de se adotar o primeiro verso de um poema, mas fiz o inverso: “Libera nos a malo”, “livrai-nos do mal” são as últimas palavras da oração ali presente.

Há uma narratividade proposta pelos gestos das figuras, pela sua disposição no espaço, e há também toda uma inspiração, que não deixa de recorrer de tempos em tempos em meu trabalho, na *Notre-Dame* de Victor Hugo. Mesmo citando referências e elementos iniciais da narração, tento propor uma história que não venha imposta, definida, completa, sem margem para que novas possibilidades narrativas sejam imaginadas no contato com o público. E espero também nesta escrita estar me desprendendo da necessidade de explicar o que quis dizer com cada detalhe, cada gesto presente em minhas narrativas. Aos poucos vou percebendo o quanto isso pode atrapalhar a fruição, esvaziar o trabalho de uma possível riqueza de significados. O quanto o texto acabaria por agir de forma contrária ao que pretendo com ele, que é incitar tanto uma experiência estética quanto uma criação de problematizações advindas das relações que podem surgir entre o trabalho e a experiência individual de cada espectador.

3.8. “*FILACTÉRIO, O PROFETA*”



Figura 46: *Filactério, o profeta*, escultura em arame e papel, 2012 (**Narrativa 12**). Altura: 20cm.

Buscando encaminhamentos quanto à questão pós-moderna das micronarrativas, da problematização das verdades absolutas, cheguei em *Filactério, o profeta*, de 2012. Seu embrião foi a criação, ainda sem objetivo preciso, de um ser obeso com braços e pernas finos, dedos compridos e cabeça semelhante à de um pássaro. Durante esse processo fui tocado por uma ação do acaso, quando os braços da figura, mantidos abertos para facilitar a modelagem do restante do corpo, assumiram o expressivo gesto de quem entoia uma profecia, de quem chama a atenção para o anunciar de uma grande descoberta. Era a posição que esses braços queriam ficar, e o restante dos elementos narrativos que ali incluí foi consequência disso.

Assim como a disputa pela expressividade das figuras que o barro parecia empreender comigo em outros momentos, o ser de braços abertos se demonstrou proferindo uma fala, chamando minha atenção a algo. Quando o artista pensa estar em pleno domínio de sua criação, ela vem e o esbofeteia, demonstrando uma inesperada sabedoria sobre ele e a capacidade de transformá-lo. Esta escultura olhou para mim e me lembrou das vezes que um estudante de uma escola onde estagiei me chamou de “profeta”, pois usava exatamente o mesmo gesto para chamar a atenção quando a turma estava agitada. Um comentário de chacota, mas que foi importante, não apenas para rever minha atuação docente, mas também como inspiração temática para minhas narrativas.

O profeta precisava dizer algo. Estaria incompleto se lhe bastasse sua expressão corporal e mais nada. Nas outras narrativas feitas a partir de situações de comunicação há uma plateia presente, mas nessa queria fazer algo diferente, deixar que o público fosse a audiência da profecia. Escolhi então uma profecia abstrata, que não comunica nada. Baseei-me no tergiversar comum a diversos meios tidos como intelectuais, naquele jogo infinito de palavras que não dizem nada e nunca chegam a um objetivo concreto. E mesmo na forma confusa e cheia de parênteses do meu próprio discurso, que só é assim devido a uma intenção de instigar devaneios, reflexões, problematizações, que por sua parte devem necessariamente fugir de qualquer controle de minha parte. O público não é estável ou estático como se pensa: ele muda, ele inventa expectativas e transgressões, e pode enriquecer a obra para além do que prevemos ou imaginamos.

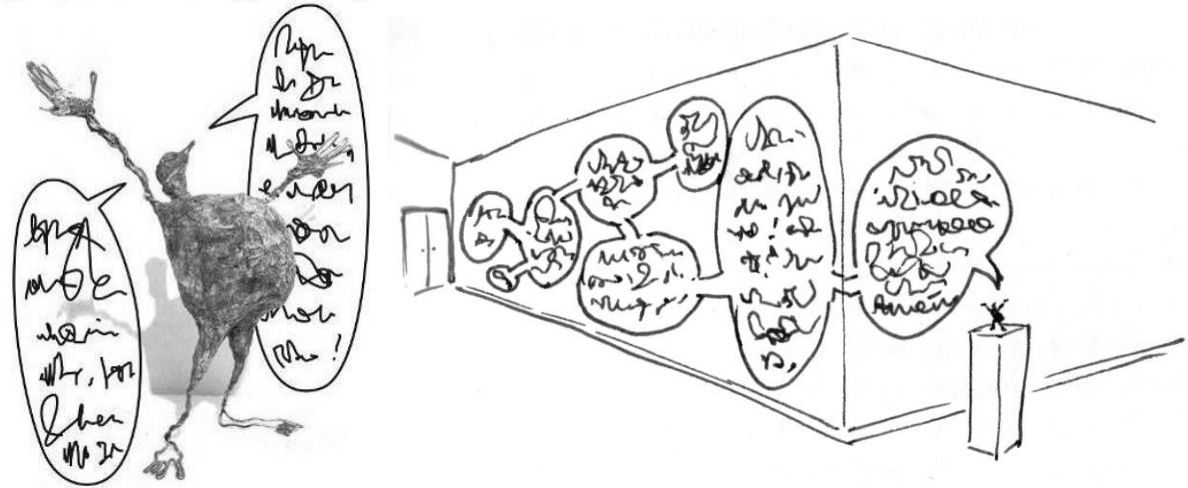


Figura 47: Estudos iniciais de *Filactério, o profeta*: (esq.) montagem com foto e desenho vetorial e (dir.) projeto feito a esferográfica sobre papel para possível instalação do trabalho num espaço expositivo com o texto modelado em arame ou impresso em adesivo (fonte: diário de bordo do autor).

Algo que já vinha me perturbando na criação dos quadrinhos impressos era a “dureza” e mecanicidade de quadros e balões proporcionada pela diagramação digital. Aos poucos fui encontrando soluções para esta situação através de um processo de substituição destes por outros desenhados a mão e digitalizados, a exemplo do que já havia feito com as fontes dos textos. No caso das narrativas feitas para serem diretamente objetos tridimensionais, os balões foram feitos em papel e mantidos estruturados em torno dos personagens através de arame. Em *Os Nomes e seus Homens* (**Figura 36**), são balões retangulares que se sustentam estruturalmente por suas relações com o arame e uns com os outros. Em *Filactério, o profeta* (**Figura 46**), a fala inteira é, novamente a partir de ilustrações medievais, uma referência a uma solução destas para a representação de falas, chamada filactera, neste trabalho transformada na fita de papel estruturada com arame que circula caoticamente em torno do personagem. São legíveis apenas as quatro primeiras palavras da fala (“Eis a verdadeira profecia:”), sendo o restante um emaranhado de traços abstratos, com alguns sinais de pontuação reconhecíveis. Deixemos então que o público imagine o significado desta ilegitimidade. Esperemos então que seu contato com esta e com as outras narrativas aqui descritas seja significativo e suscite um refletir, um problematizar, senão sobre as questões iniciais de sua instauração, ao menos sobre qualquer outra situação para a qual, seja pelo motivo que for, sua leitura for direcionada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Figura 48: *Ruído*, escultura em arame e papel, 2011.

Nesta dissertação procurei explorar alguns encaminhamentos poéticos e conceituais de um diálogo entre linguagens artísticas. Os movimentos e percursos que tracei entre elas trouxeram formas e ideias que continuarão sendo aproveitadas, recicladas ou subvertidas em minha produção futura. As esculturas continuarão se aproveitando da expressividade e ruído da argila e do papel e, umas mais, outras menos, de recursos narrativos oriundos das histórias em quadrinhos. As HQs feitas para o meio impresso continuarão dialogando com materialidades escultóricas, seja pela fotografia, pelo desenho ou por qualquer outra forma que venha a surgir.

Havia iniciado esta pesquisa pensando como trabalhar essas duas linguagens artísticas, e nas primeiras experiências priorizei cada uma em um momento diferente da outra. Mas aos poucos fui percebendo um ponto intermediário entre elas, uma linguagem híbrida que possibilitou um tipo de objeto que não se limita a uma única classificação. Uma questão pertinente ao campo de estudos da arte contemporânea, uma linguagem que não é facilmente nomeável nem enquanto HQ, pois trai as definições canônicas de HQ, nem enquanto escultura, pois não se configura como um objeto estético autônomo. Uma linguagem híbrida, que não é nem uma nem outra, mas se apropria de elementos de ambas. A respeito dos próprios quadrinhos impressos criados posso alegar, mesmo que de relance, uma relação com a arte contemporânea, devida justamente ao fato de estarem circulando em meios que não são aqueles legitimados pelo sistema modernista do mercado das artes.

Essa dissertação pode não ser exatamente uma obra textual acabada e definitiva, pode também ter alguns de seus referenciais teóricos um pouco confusos ou não plenamente desenvolvidos. Mas é essa mesma aparente incompletude que demonstra o quanto a criação artística acontece como inquietação, como uma infinidade de potenciais rumos a cada “esquina” dobrada ou desdobrada. Minha intenção era de fazer uma escrita acadêmica que demonstrasse questões presentes em minha poética e desenvolvesse certas nuances suas, e creio que isto foi contemplado. Além dos métodos e materiais utilizados, das inquietações que levaram às escolhas temáticas e formais, acredito ter feito um uso razoável das palavras para exprimir também o quanto fui inundado e transformado por essa poética.

Os estudos empreendidos exerceram um efeito transformador no trabalho e nas concepções teóricas que tinha até então. Pesquisando e conhecendo outros artistas que trabalham a narratividade nesses movimentos entre o tridimensional e o plano, e percebendo semelhanças e diferenças entre nossos trabalhos, pude tanto encontrar inspirações quanto demarcar aquilo que não queria fazer em minha poética. Com o conceito de ruído formalizei um aprendizado escultórico que já vinha se dando anteriormente, e entendi de que formas a textura pode influenciar esteticamente uma criação figurativa e também percebi o potencial, como proposta poética, de algo que não exerça uma comunicação unívoca. A partir da noção de micronarrativas da pós-modernidade passei a não me preocupar mais com a busca por verdades nem em situar-me dentro de vieses epistemológicos predefinidos e estanques.

Ao me aprofundar em questões da linguagem dos quadrinhos tive a chance de experimentar recursos narrativos como as relações entre imagem e texto, tanto na HQ quanto no tridimensional. Borrando as fronteiras entre uma linguagem normalmente voltada à comunicação e outra que se relaciona a uma tradição estética, pude compreender que a função da arte como ato de resistência transcende sua comunicabilidade e suas classificações. A repetição de Deleuze me mostrou como a criação pode realizar recorrências sem que estas se tornem generalizações, e também como ela pode se relacionar com conceitos filosóficos sem os ilustrar, mas sim propondo novos movimentos a partir deles. Pôde emergir então uma poética que se movimenta independentemente dessas fronteiras e é, tanto quanto possível, livre de regras fixas de interpretação, entregue ao público para que este possa criar seus próprios significados e narrativas.

As possibilidades deste diálogo entre linguagens estão longe de serem esgotadas, ainda há muito a ser explorado. No que me propus dentro destes dois anos de mestrado, a experimentação com alguns destes movimentos de ida, volta e meio do caminho entre a escultura e os quadrinhos, creio ter encontrado encaminhamentos que possibilitam uma continuidade de produção. Estes estudos, e diversos outros que surgiram em paralelo e preferi não priorizar nesta escrita, seguem sendo abraçados por meus “tentáculos” de pesquisador e estarão, uns mais e outros menos, em poéticas futuras. Conheci “por alto” noções que podem vir a contribuir em muito a novos vieses artísticos: o simulacro e a fabulação em Deleuze, o humor

como ferramenta potente em Nietzsche, as fantasias cotidianas de Cortázar, a apropriação ou pós-produção segundo Bourriaud, o início de um estudo prático com a possibilidade de incluir animais taxidermizados em narrativas. Tudo isso, apesar de imenso e ainda distante, aparece como possibilidades inquietantes para minhas próximas criações.

E nesta produção também a chance de publicação em meios impressos, virtuais e tridimensionais. Imprimindo junto a iniciativas mais independentes, como a *Camión di Rato*, mas atento a editoras de maior porte que porventura possam vir a se abrir para quadrinhos menos comerciais. Divulgando um pouco do trabalho em eventos acadêmicos cujos registros ficam disponibilizados na rede para consulta, e buscando lugares também entre as revistas acadêmicas. Expondo em locais destinados ou não à arte, como as experiências com o MACRS, o MASM e a Livraria da Mente, e as participações nos eventos de ocupação artística do Grupo de Pesquisa Momentos-Específicos. Nestas páginas fica então registrada minha micronarrativa, minha incursão particular neste campo, e espero que, para aqueles que também estiverem empreendendo movimentos semelhantes, esta dissertação sirva como fonte de informações significativas e rumos possíveis de pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ALVES, José Francisco. Inventário da Escultura Pública de Porto Alegre. In: BULHÕES, Maria Amélia (org.). **Memória em Caleidoscópio**. Artes Visuais no Rio Grande do Sul. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005. p.135-170.
- ANDRAUS, Gazy. O trabalho com histórias em quadrinhos (HQ) no ensino universitário. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paula da (org.) **História em Quadrinhos e Educação: Formação e prática docente**. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011. Pp.33-55.
- ARPIN, Marjolaine. **Dioramatic Visions** - The complexifying constructions of Karine Giboulo (trad. Marcia Couëlle). Québec, Canadá: Plein Sud, setembro a outubro de 2011 (Catálogo).
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, L. C. (org.) **Teoria da Cultura de Massa**. São Paulo: Paz e Terra, 1990. Pp.209-240.
- BIBE-LUYTEN, Sonia Maria. **O que é História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BIBE-LUYTEN, Sonia Maria. Onomatopéia e mimesis no mangá: a estética do som. In: **Revista USP**, São Paulo, n.52, dezembro/fevereiro 2001-2002, Pp. 176-188.
- BORGES, Jorge Luis. **El Otro, el Mismo**. Buenos Aires: Emecê Editores, 2005 (orig. 1958).
- BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. Trad. C. Beceyro e S. Delgado. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2008.
- CIRNE, Moacy. **Uma Introdução Política aos Quadrinhos**. Rio de Janeiro, Achiamé, 1982.
- COLEBROOK, C. Gilles Deleuze (Routledge Critical Thinkers). 2002. In: **This-ertation: Anna Barisani's dissertation**. Disponível em: <http://barisannie.wordpress.com/2010/09/16/from-gilles-deleuze-routledge-critical-thinkers/> Acesso em: 22 mai.2011.
- COUCHOT, Edmond. **A Tecnologia na Arte**. Da Fotografia à Realidade Virtual. (Trad. Sandra Rey) Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- DANTO, Arthur. **Após o Fim da Arte**. A Arte Contemporânea e os Limites da História. São Paulo: Odysseus, 2006.
- DANTON, Gian. **O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição**. São Paulo: Graal, 2006.

_____ (Trad. José Marcos Macedo). **O Ato de Criação**. Palestra de 1987. Edição brasileira: Folha de São Paulo, 27 jun.1999. 15p. Disponível em: www.4shared.com/document/n92nruqç/Gilles_Deleuze_-_O_Ato_de_Cria.html. Acesso em: 12 fev.2011.

DIDI-HUBERMAN, Georges (Trad. Paulo Neves). **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998.

DMART, Rodrigo; INDIO-SAN. **Um Outro Pastoreio**. Porto Alegre: Rodrigo Nolte Martins, 2010.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para Ler o Pato Donald**. Comunicação de Massa e Colonialismo. 2ª Edição, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1980.

DUO DE UM. Animação por Luciano Irrthum, roteiro de Edgar Franco. Disponível em www.youtube.com/watch?v=fJuqCZpcG5Q, acesso em 30 jan.2013.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 156p.

_____. **Narrativas Gráficas**. Trad. Leandro Luigi. São Paulo: Devir, 2005

_____. Nova York: A Grande Cidade. In **Nova York: A Vida na Grande Cidade**. Trad. Augusto Pacheco Calil. São Paulo: Companhia Das Letras, 2009 Pp. 17-158.

FAUST. Dirigido por Jan Švankmajer. República Tcheca, França, Reino Unido: Athanor, British Broadcasting Corporation (BBC), Centre National de la Cinématographie (CNC), 1994. Sonoro, colorido, 35mm.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1997.

GAIMAN, Neil; McKEAN, Dave. **A Comédia Trágica ou a Tragédia Cômica de Mr. Punch: Um Romance** (trad. Ludimila Hashimoto). São Paulo: Conrad, 2010 (original VG Graphics, 1994).

GENET, Jean. **O Ateliê de Giacometti**. Trad. Célia Euvaldo. São Paulo: Cosac & Naify, 2001 (original Lettres Nouvelles, 1957).

GOMES, Paulo César Ribeiro. **Comentários: Alterações e derivas da narrativa numa poética visual**. 2003. 316f. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2003.

GRAWUNDER, Maria Zenilda. **A Palavra Mascarada: Sobre a Alegoria**. Santa Maria: UFSM, 1996.

GREENBERG, Clement. **Estética Doméstica: Observações sobre a arte e o gosto**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

HARRISON, Charles; WOOD, Paul. Modernidade e Modernismo reconsiderados. In: WOOD, Paul; FRASCINA, Francis. [et alii] **Modernismo em Disputa: A Arte Desde os Anos Quarenta**. São Paulo: Cosac & Naify, 1998. Pp. 170-257.

HENNING, Michelle. (2007) Anthropomorphic taxidermy and the death of nature: The curious art of Hermann Ploucquet, Walter Potter and Charles Waterton. In: **Victorian Literature and Culture**, 35 (2). pp.663-678.

Honoré Daumier: Ratapoil. In: **Musée D'Orsay**. Disponível em: <www.musee-orsay.fr/index.php?id=851&L=1&tx_commentaire_pi1%5BshowUid%5D=20717&no_cache=1>. Acesso em: 06 nov. 2011.

HUGO, Victor; tradução de Jean Melville. **O Corcunda de Notre-Dame**. São Paulo: Martin Claret, 2007 (original 1831).

HUSSAR, Willian. Trabalhos Premiados. In: **Willian Hussar**. Disponível em <<http://willianhussar.blogspot.com/p/historias-premiadas.html>>, acesso em 25 maio.2011.

Indio-San. Disponível em: <<http://indiosan.com>>. Acesso em: 11 jan.2011.

JOANILHO, André Luiz, JOANILHO, Mariângela Peccioli Galli. Sombras literárias: A fotonovela e a produção cultural. In: **Revista Brasileira de História**. São Paulo, v. 28, nº 56, p. 529-548, 2008. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/rbh/v28n56/13.pdf>. Acesso em: 18 abr.2011.

KAMPS, Toby; RUGOFF, Ralph (orgs.). **Small World: Dioramas in Contemporary Art**. San Diego: Museum of Contemporary Art, 2000.

KAYSER, Wolfgang. **O Grotesco: Configuração na Pintura e na Literatura** (trad. J. Guinsburg). São Paulo: Perspectiva, 2003.

LANCRI, Jean. Colóquio sobre a Metodologia da Pesquisa em Artes Plásticas na Universidade. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (org.). **O Meio como Ponto Zero**. Metodologia da Pesquisa em Artes Plásticas. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2002. Pp.15-33

MACHADO, Fábio Purper. Claustros. In: Caderno Plus do **Jornal O Correio**. Cachoeira do Sul: 12/13 fev.2011, p.2. Disponível em: <<http://issuu.com/purper/docs/plus4>>. Acesso em: 24 jan. 2012.

MACHADO, Fábio Purper. Narrativas Poéticas entre o Tridimensional e o Plano. In: Anais do **20º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas: Subjetividade, Utopias e Fabulações** [Recurso eletrônico]. Rio de Janeiro: ANPAP, 2011. Disponível em: <www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/fabio_purper_machado.pdf>, acesso em: 06 nov. 2011.

MACHADO, Fábio Purper. Con-Domínio. In: MOURA, Matheus (org.). **Camiño di Rato 4 e ½**. Goiânia: Quarto Mundo, 2011.

MACHADO, Fábio Purper. Con-Domínio. In: Anais do **IV Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual**. Goiânia: FAV-UFG, 2011.

Missale Romanum Ex Decreto Sacrosanti Concilii Tridentini. Turim, Itália: Casa Editrice Marietti, 1949.

Nakle Escultor. Disponível em: <www.nakleescultor.com.br>. Acesso em: 16 abr.2011.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Rio de Janeiro: Vozes. 1977.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos**: 100 Anos de uma Mídia Popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PASSERON, René. Da Estética à Poiética. In: **Porto Arte**, V.8, Nº15. Porto Alegre, nov.1997. Trad. Sônia Taborda. Pp. 103-116.

_____. A poiética em questão. In: **Porto Arte**, V.1, Nº21. Porto Alegre, jul.2004. Pp. 09-15.

REY, Sandra. Da Prática à Teoria: Três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais. In: **Porto Arte** v.7 n.13. Porto Alegre, 1996. Pp.81-95.

ROLIM, Michele. A cidade mitológica de Gustavo Nakle. In: **Jornal do Comércio**, edição de 01 dez.2011. Disponível em <jcrs.uol.com.br/site/noticia.php?codn=80128> , acesso em 02 mar.2012.

SANTOS NETO, Elydio dos. O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro. In: **Revista Visualidades** v.7 nº1. Goiânia: Editora da UFG, 2009, p.69-99.

SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paula da. História em Quadrinhos e Educação: Histórico e Perspectivas. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paula da (org.) **História em Quadrinhos e Educação**: Formação e prática docente. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011. Pp.19-32.

SILVA, Nara Amélia Melo da. **Sobre um Céu Feito de Abismo**: Narrativas em Poéticas Visuais. 2009. 133f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal de Santa Maria, 2009.

VILELA, Ney. Política no Segundo Império (1840-1889): a calma dos cemitérios. In: **Portal Ciência e Vida**. Disponível em: <www.revistafilosofia.com.br/ESLH/Edicoes/8/imprime78832.asp>. Acesso em: 06 nov. 2011.

WALLAU, Gabriel Luz; et. al. Behaviour of the Common Moorhen in Rio Grande do Sul, Brazil. In: **Acta ethologica** vol.13, nº 2. Springer-Verlag / ISPA, 2010. Disponível em: <jararaca.ufsm.br/websites/niltoncaceres/download/Wallau_galinula.pdf>, acesso em: 15 dez.2011.

VEIGA-NETO, Alfredo. Michel Foucault e os Estudos Culturais. In: COSTA, Marisa (org.). **Estudos Culturais em Educação**: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2000. Pp.37-72.

ZANINI, Walter. **Tendências da Escultura Moderna**. São Paulo: Cultrix, 1971.