



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

Moldura sequencial: uma investigação sobre quadrinhos experimentais

Sequential frame: an investigation on experimental comics

Ícaro Lênin Maia Malveira^a; João Vilnei^b

^a Universidade Federal do Ceará, Ceará, Brasil - icarolmmalveira@gmail.com

^b Universidade Federal do Ceará, Ceará, Brasil - joaovilnei@gmail.com

Palavras-chave:

Arte sequencial.
Experimentação.
Campo ampliado.
Molduras. Narrativa.

Keywords:

Sequential art.
Experimentation.
Extended field.
Frames. Narrative.

Resumo: Este artigo trata da exposição em quadrinhos intitulada *Moldura Sequencial*, que é integrada por três conjuntos de molduras. Cada um deles constitui uma composição experimental em quadrinhos que busca diferentes formatos de leitura, significação e recepção para essa linguagem, propondo uma articulação entre diferentes campos, notadamente, a arte sequencial e as artes plásticas. As composições têm como elemento central as intervenções feitas nas molduras e como estas, por sua vez, podem se integrar à linguagem dos quadrinhos e à narrativa. São apresentados registros da exposição e o processo de criação das composições é abordado. A discussão propõe uma análise a partir do que se entende por campo ampliado e campo interno dos quadrinhos e, para tanto, explora a dualidade vinheta/moldura por meio de duas perspectivas: a vinheta como moldura e a moldura como vinheta. Os autores com que este trabalho se relaciona são, respectivamente: Eisner (1989), McCloud (1995), Groensteen (1990) e Broering (2015). Por fim, são mencionados desdobramentos para a continuidade de uma composição autoral em quadrinhos através dos quais é possível, doravante, uma aproximação com outros campos, como a web art. Este trabalho é uma produção do Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte (LICCA-UFC).

Abstract: This article addresses the exhibition of comics entitled "Sequential Frame", which is made up of three sets of frames. Each of them constitutes an experimental composition in comics that seeks different formats of reading, meaning and reception for this kind of language, proposing an articulation between different fields, especially sequential art and visual arts. The compositions have as a central element the interventions made in the frames and how these, in turn, can be integrated into the language of the comics and into the narrative. In this work, records of the exhibition will be presented and the process of creating the compositions will be discussed. The discussion proposes an analysis based on what is meant by extended field and internal field of comics and, therefore, explores the panel/frame duality through two perspectives: the panel as a frame and the frame as a panel. The authors with which this work is related are, respectively: Eisner (1989), McCloud (1995), Groensteen (1990). Finally, developments for the continuity of an authorial composition in comics are mentioned, through which it is possible, from now on, to approach other fields, such as web art. This work was produced by Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte (LICCA-UFC).



Introdução

Will Eisner, em sua obra *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1989), apresenta o conceito de arte sequencial para definir os quadrinhos. Nesse estudo, o autor aponta a sequencialidade como uma característica própria dos quadrinhos como linguagem, caracterizando-a como uma poderosa forma de criar narrativas e contar diferentes histórias. Em estudos mais recentes, por sua vez, Thierry Groensteen, na obra *O Sistema dos Quadrinhos* (2015), aponta que os quadrinhos não se caracterizam apenas pela sequencialidade, mas também pela simultaneidade. A leitura de uma página de quadrinhos pode se dar tanto de forma linear sequencial, quanto de forma tabular, em que é possível que o leitor tenha uma leitura da página – bem como da obra – como um todo, na soma de suas partes, ou seja, buscando entender as relações e articulações do conjunto em relação às estruturas menores. Desse modo, o autor, ao definir uma ideia de sistema para os quadrinhos, atualiza e faz avançar os estudos sobre a área desde as contribuições feitas por Eisner na década de oitenta.

Moldura sequencial, trabalho do qual este artigo trata, tem seu título inspirado na expressão cunhada por Eisner em sua obra seminal mencionada acima. A intenção do trabalho é estabelecer um exercício de experimentação em quadrinhos que busca tirá-los da página impressa, da publicação propriamente dita, e, ao fazer isso, explorar diferentes materialidades do processo de criação e formas de recepção. *Moldura sequencial* constitui-se de um conjunto de desenhos em molduras que têm uma relação de sequencialidade. Ou seja, os mesmos conjuntos de molduras devem ser vistos como composições em quadrinhos. Estão divididos em três conjuntos ou segmentos, respectivamente: *Canhão*, constituída de três molduras; *Floração*, por duas molduras, e *Estelar*, por uma moldura.

É possível que o observador, encontrando cada um desses conjuntos em sequência na parede, possa ver, quanto à sua disposição simples, uma relação com as tirinhas dos jornais. A estrutura simples de sequencialidade é a mesma, no entanto estão ali combinadas não no espaço gráfico da página, mas na parede. A moldura, artefato expositivo, sofre diferentes tipos de intervenção – corte, colagem e pintura – que estabelecem uma relação direta com a narrativa. Assim, intervir na materialidade da moldura em favor do sentido dos desenhos que estão em sua parte interna, estabelecer

relações entre essas mudanças na estrutura da moldura, que tendem ao escultórico – uma vez que torna as composições tridimensionais – com o aspecto gráfico, centralizam o caráter exploratório e experimental de que pretendemos tratar.

Moldura sequencial é um trabalho inconcluso. Foi iniciado nos meses finais do ano de 2019 e as vindouras experiências em quadrinhos que envolvem a sequencialidade aliada, sobretudo, às diferentes intervenções na materialidade das molduras podem ser incluídas no recorte já produzido que forma o trabalho até agora. Neste artigo, a intenção é mostrar os conjuntos de *Moldura sequencial* e apontar aspectos do seu processo de criação. A discussão que segue aponta para um diálogo, notadamente, entre os estudos feitos sobre quadrinhos e as artes plásticas, salientando o aspecto experimental da ação.

Em *Moldura sequencial*, a composição em quadrinhos se dá em dois níveis: um deles é o gráfico, com os desenhos dos personagens e elementos que constituem o quadro por dentro – e, às vezes, por fora também –, o outro é o plástico, no caso, com as intervenções feitas nas molduras. Esses dois níveis de composição se combinam e se associam. Sobre o segundo aspecto do trabalho, o plástico, é que se estabelece uma discussão que, para efeito de aprofundamento, é feita por meio de duas abordagens: a moldura como vinheta e a vinheta como moldura. Como o estudo dos quadrinhos ocupa a centralidade nessa investigação, cada uma das perspectivas, respectivamente, segue por um caminho: o campo interno e o campo ampliado dos quadrinhos.

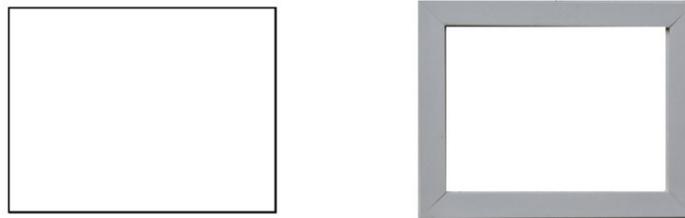
Moldura sequencial: a moldura como vinheta

O uso de molduras simples de madeira, utilizadas na elaboração do trabalho *Moldura sequencial*, foi pensado a partir das intervenções que nelas poderiam ser feitas e da forma como elas poderiam se integrar ao sentido do que estava sendo mostrado. Três procedimentos foram utilizados ao longo dessa experiência: o recorte das molduras, que foram cerradas em diferentes pontos; a colagem de elementos às molduras; e, por fim, a pintura das molduras. Essas possibilidades de intervenção foram usadas de maneira pontual ou combinada.

O que acontece em *Moldura sequencial* é que as molduras são trabalhadas como parte da linguagem de quadrinhos. Isso se dá na medida em que se admite a moldura – tal qual foi utilizada no trabalho – como a materialização da vinheta. Num sentido mais geral, a

vinheta é “a menor unidade na contação de uma HQ. Nela, cabe uma cena” (FARIA, 2011). Todavia, no contexto deste artigo, a vinheta é compreendida como um objeto tridimensional sobre o qual se pode intervir.

Fig. 1 – Vinheta/Moldura



Fonte: acervo do autor.

O trabalho é apresentado aqui através de registros, no caso, as fotografias, o que muda a forma de recepção das composições. O observador, portanto, tem a oportunidade de ter acesso ao trabalho apenas de forma parcial em relação à maneira como ele foi pensado, visto que ele é concebido para ser exposto em um determinado espaço. Perde-se, assim, a diferença significativa de suporte – ou dispositivo. De certo modo, há uma aproximação maior entre a moldura, o objeto tridimensional, e o requadro – ícone abstrato –, o que nos ajuda a encarar, na parte da discussão que se inicia aqui, a moldura como vinheta.

No contexto do estudo das histórias em quadrinhos, a vinheta também é chamada por Will Eisner de *requadro*, em *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1989), onde o autor comenta que “além da sua função principal de moldura dentro da qual se colocam objetos e ações, o requadro do quadrinho pode ser usado como parte da linguagem ‘não verbal’ da arte sequencial” (EISNER, 1989, p. 44). Por sua vez, Scott McCloud chama esse elemento simplesmente de *quadro*, em *Desvendando os Quadrinhos* (1995), em que também se refere a ele como uma espécie de moldura: “os ícones que chamamos de quadros ou ‘molduras’ não têm significado fixo e absoluto (...) o quadro age como um indicador geral de que o tempo ou o espaço está sendo dividido” (MCCLLOUD, 1995, p. 99). Percebe-se que os autores utilizam a palavra *moldura* como uma forma de se referir ao *requadro/quadro*. Em *Moldura sequencial* há uma retomada dos termos marcada por uma dualidade. Eles representam tanto um ícone quanto um objeto em si, ou seja, passam a ser a própria moldura. Assim, a moldura/objeto está na posição do quadro/requadro, e vice-versa.

Fig. 2 – Sobre a vinheta



Fonte: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos*, 1995, p. 98.

No primeiro conjunto de molduras, que formam um tríptico e é intitulado *Canhão*, a moldura três teve um segmento serrado e sua retirada sugere o buraco que se abre com o trespassar do balaço. Este, por sua vez, disparado pelo canhão cujo pavio o palhaço acendeu. A marca da explosão não foi feita no papel, mas na parede, com uma caneta piloto. As bordas da moldura cortada foram raspadas de forma irregular e pintadas com o intuito de representar o impacto do balaço sobre a moldura.

Fig. 3 – *Canhão*

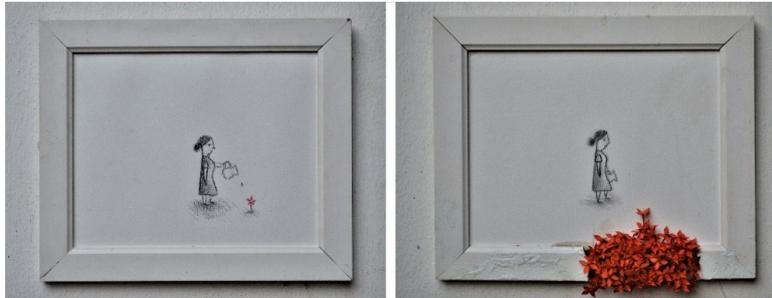


Fonte: acervo do autor.

No segundo conjunto de molduras, intitulado *Floração*, o recorte na moldura é feito na parte inferior. O espaço do segmento retirado é preenchido por cola quente para reunir um número variado de flores em uma colagem. A ideia que se busca transmitir em relação à primeira moldura é de multiplicação: depois de aguada a primeira flor, há um florescimento súbito que se prolonga e invade a estrutura da moldura. Entre a primeira e a segunda vez que foi feita a montagem caseira desse conjunto, as flores murchas foram trocadas por outras recém-colhidas, de modo que, durante a troca, podia-se ver, no espaço

recortado entre as molduras, o preenchimento poroso e cheio de pequenas reentrâncias formado pela cola que secou. As novas flores tiveram o caule cortado e foram encaixadas na “armação” de cola que lá se mantinha.

Fig. 4 – *Floração*



Fonte: acervo do autor.

A última moldura, *Estelar*, mostra um observatório, apesar do peculiar formato de pera – abordagem que se justifica em referências buscadas nos livros infantis, bem como pelo tratamento metafórico e subjetivo que trazem da ilustração, inspirando os temas tratados nas composições. Em torno do observatório, a moldura pintada mostra uma representação do universo estrelado. Enquanto as molduras brancas de *Canhão* e *Floração* têm a mesma cor do fundo do desenho, em *Estelar*, as cores de fundo e da moldura não coincidem. A pintura das estrelas na moldura não mostra uma continuação do fundo do desenho, pois busca sugerir uma ideia de ampliação da visibilidade dos astros que se alcança quando se vê pelo telescópio. Ou seja, entre o fundo da figura e a representação estrelada da moldura, subentende-se um salto imenso de distância, uma elipse de espaço que deve ser percebida pelo observador. Assim, a relação dessa moldura pintada com as anteriores – de cor branca – é estabelecida por uma dicotomia referente a uma ideia de distância: o perto e o longe.

Fig. 5 – Estelar



Fonte: Acervo do autor.

As intervenções na madeira – com recorte, preenchimento, colagem e alterações de cor – interferem e modificam tanto a materialidade da moldura quanto graficamente no ícone do quadro, essas mudanças na moldura/requadro, do ponto de vista do estudo dos quadrinhos, encontram equivalência no diálogo que há entre elas e a autorreflexão como recurso na arte sequencial. Nesse sentido, para entender melhor o que acontece no trabalho *Moldura Sequencial*, devemos levar em consideração as reflexões de Thierry Groensteen em seu artigo intitulado *Bandes désignées (De la réflexivité dans les bandes dessinées)* (1990). Neste trabalho, Groensteen explora as possibilidades de autorreflexão¹ nos quadrinhos, que podem ser entendidas como operações de metalinguagem. O autor destaca as condições para que uma história em quadrinhos possa ser considerada como autorreflexiva:

Estabelecer-se-á que o ponto de vista aqui defendido requer duas condições para que uma história em quadrinhos seja classificada como autorreflexiva. Ela deve, sem dúvida, se voltar para ela mesma ou para o tipo de expressão formal que ela exige; mas é, por outro lado, precisamente devido ao fato de se materializar numa história em quadrinhos que essa “reflexão” deve enfatizar

¹ O conceito utilizado no texto de Groensteen – *ipsis litteris* – é do francês, *réflexivité*. Neste artigo, o conceito foi traduzido para o português como “autorreflexão” – vocábulo que não tem um correspondente no francês –, com o intuito de estabelecer clareza e adequação ao contexto, no caso, a indicação de uma operação metalinguística nos quadrinhos. Optar por traduzir *réflexivité* como *autorreflexão*, segue a esteira de outros trabalhos acadêmicos que o fazem da mesma forma, como, por exemplo, a tese intitulada “A metalinguagem em quadrinhos: estudo de *Contre la bande dessinée*, de Jochen Gerner”, tese da autora Maria Clara da Silva Ramos Carneiro, apresentada em 2015, no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Literatura da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

ou questionar, independentemente de qualquer outra característica. (GROENSTEEN, 1990, tradução nossa).

Groensteen define e analisa recursos de autorreflexão que podem ser percebidos nos quadrinhos, sustentando sua argumentação a partir de exemplos de diversos autores e obras. Ao todo, são apontados cinco recursos, que são: objetivação (*objectivation*), travestimento (*travestissement*), desnudamento (*dénudation*), metaforização (*métaphorisation*) e egospecção (*égospection*) (GROENSTEEN, 1990). Esses recursos constituem uma tipologia de análise que não costumeiramente aparecem em seu estado absoluto, mas se entrelaçam, relacionam-se. Ou seja, existem, de acordo com o autor, aproximações entre os recursos como, por exemplo, o entrelaçamento de metaforização e desnudamento. O autor tem o cuidado de explicar detidamente cada uma delas:

Há objetivação do código quando uma história em quadrinhos faz de si mesma o objeto de sua própria história; o travestimento, quando uma história em quadrinhos se apresenta como uma falsa objetivação de si própria, oferecendo uma percepção errônea do código; o desnudamento, quando uma história em quadrinhos se apresenta de fato como uma história em quadrinhos; a metaforização, quando um procedimento similar ao anterior se realiza, mas sob a forma implícita da analogia; a egospecção, enfim, acontece a partir do instante em que uma história em quadrinhos se antecipa, de alguma maneira, ao ato de leitura, seja porque manifeste sua “consciência” de ser observada, seja porque acolhe no íntimo da diegese uma réplica da instância da atividade leitora, como uma personagem que assume o papel de leitor. (GROENSTEEN, 1990, tradução nossa).

Para enriquecer o diálogo em volta do trabalho *Moldura sequencial*, focamos particularmente no recurso denominado por Groensteen de desnudamento (*dénudation*), que se caracteriza, de forma mais precisa, pelo realce dos elementos materiais do código e, também, dos seus respectivos mecanismos de representação. Groensteen, ao longo do seu artigo, aprofunda a explicação sobre o desnudamento como recurso e suas implicações, mostrando que:

há desnudamento toda vez que a “história” e o “discurso” deixam de coincidir, toda vez que o discurso perde em transparência, em transitividade e se oferece, assim, como ele é realmente: não o veículo natural da história, mas o resultado de certo número de operações que pertencem à esfera de uma linguagem – esta de natureza específica – das histórias em quadrinhos. (GROENSTEEN, 1990, tradução nossa).

O desnudamento como recurso pode acontecer de várias formas, Groensteen nomeia algumas delas: (a) imagens certificadas desenhadas; (b) a técnica explicada; (c)

levantamentos topológicos; (d) e memória genérica. Ao lançar luz sobre o ponto (b), entendemos o desnudamento como um aspecto que consiste em explicitar o próprio código. O autor explica:

Quando o código é abordado em sua tecnicidade, isto que se apresenta superficialmente como uma objetivação consiste, na verdade, sempre num desnudamento (...). O desnudamento consiste em apagar progressivamente a transparência inicial dos elementos da técnica. Tomando consciência de certas funcionalidades, o leitor estende forçosamente essa consciência a um campo de aplicação mais vasto que o lugar (vinheta, sequência) onde se enuncia a explicação (GROENSTEEN, 1990, tradução nossa).

Levando-se em conta o ponto (c), levantamentos topológicos, Groensteen aponta para outra forma através da qual o desnudamento pode acontecer ao afirmar que “há desnudamento do código quando, rompendo com as convenções, a coexistência material efetiva das vinhetas se vê exposta, como acontece quando uma personagem percebe aquilo que ocorre num quadrinho vizinho àquele onde ela aparece.” (GROENSTEEN, 1990).

Em *Moldura sequencial* o que se percebe é um diálogo em torno dessa dimensão autorreflexiva dos quadrinhos, especificamente no que concerne ao recurso de desnudamento. A moldura, entendida como vinheta, não apenas demarca um espaço diegético (próprio da narrativa), mas se integra a ele, quando retirada da sua transparência inicial de elemento técnico e destacada a coexistência material das vinhetas. Na sequência *Canhão*, a vinheta/moldura se quebra ao impacto do balaço disparado. Em *Floração*, há uma invasão da moldura/vinheta pelas flores que se multiplicam ali, fazendo com que o leitor lance um olhar para esse elemento não apenas como código, mas como mais um espaço do desenrolar da história.

Moldura Sequencial: a vinheta como moldura

Moldura sequencial estabelece uma aproximação entre os quadrinhos e as artes plásticas. Nesse sentido, é um trabalho que pode ser entendido a partir do conceito de campo ampliado². Nas artes, a compreensão de campo ampliado deve muito aos estudos da pesquisadora Rosalind Krauss (1984), que, no seu artigo *A escultura no campo ampliado*,

² O conceito utilizado por Krauss (1984), *expanded field*, recebe aqui a tradução de campo ampliado, todavia, em outras obras, trabalhos e pesquisas pode ser traduzido também como campo expandido.

faz uma reflexão sobre a escultura e as manifestações heterogêneas de obras e trabalhos nessa área, a partir dos anos 1970, que acabavam por esgarçar sua definição. O campo ampliado nas artes pressupõe um borramento de fronteiras, em que as áreas vão transbordar seus limites tradicionais para dialogar e se articular com outros campos, linguagens, técnicas, discursos etc.

O conceito de campo ampliado, ao longo do tempo, passou a ser utilizado em pesquisas que, não estando necessariamente relacionadas à escultura, promovem reflexões a partir de outras manifestações de arte. Nessa esteira, Isabelinho investiga o campo ampliado dos quadrinhos em seu texto *Comics' expanded field and other Pet Peeves* (2011), em que se propõe examinar os campos culturais a que os quadrinhos podem estar relacionados – através dessa aproximação de campos –, o que torna possível entendê-los como uma forma de arte. Também Pedro Franz, em sua tese *Incidente em Tunguska* (2015), propõe uma investigação em que trabalha o conceito de quadrinho ampliado. *Incidente em Tunguska* é uma coleção de histórias, mas também se transformou em uma exposição homônima e individual que aconteceu no Espaço Oficina, no Centro Integrado de Cultura (CIC), em julho de 2015. O trabalho de Franz se insere em um lugar *entre* os quadrinhos e as artes plásticas, dialogando com ambos os campos.

Assim como o trabalho de Franz, *Moldura sequencial* é também uma exposição que, por sua vez, traz composições em quadrinhos. Ao explorar esse aspecto expositivo do trabalho – especialmente por conta do uso das molduras, da organização e montagem delas – e suas implicações, esta parte do texto tem a intenção de abordar a discussão do tópico anterior – a moldura como vinheta – por outro ângulo, nesse caso, a vinheta como moldura. Nesse contexto, a moldura é um aparato de exposição que coloca *Moldura sequencial* em articulação com o campo das artes plásticas.

Para abordar *Moldura sequencial* como quadrinho ampliado, é importante trazer à baila os recentes estudos e teorias que entendem os quadrinhos como sistema (GROENSTEEN, 2015). A partir dessa análise é possível compreender os quadrinhos como um dispositivo: o dispositivo dos quadrinhos. A ideia de dispositivo, assim como a de campo ampliado, por sua complexidade e amplitude, merece um estudo à parte. Portanto, lidamos com os conceitos de forma resumida e aplicada, para construir o debate teórico através do trabalho *Moldura sequencial*. Dito isso, vale destacar a noção de dispositivo como uma

“ideia-força”. O conceito de dispositivo pode ser entendido com a ajuda do pensamento de Foucault:

[...] um conjunto absolutamente heterogêneo que implica discursos, instituições, estruturas arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais e filantrópicas, em resumo: tanto o dito como o não dito, eis os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se estabelece entre estes elementos [...] com o termo dispositivo, compreendo uma espécie – por assim dizer – de formação que num certo momento histórico teve como função essencial responder a uma urgência. O dispositivo tem, portanto, uma função eminentemente estratégica (FOUCAULT, 1977, *apud* AGAMBEN, 2009, p. 28).

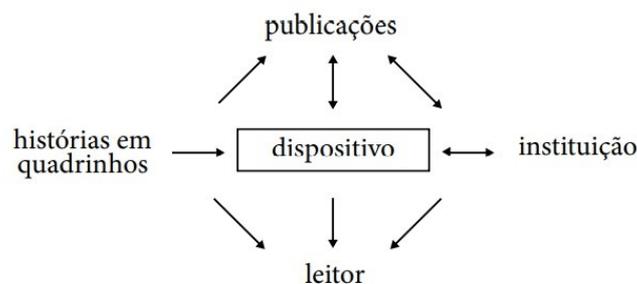
Para chegar à discussão sobre dispositivo nos quadrinhos, vale a pena contextualizar um pouco mais a noção de sistema, trabalhada na obra *O Sistema dos Quadrinhos* (2015), de Thierry Groensteen. Este sugere o entendimento e análise dos quadrinhos como um sistema marcado pela solidariedade icônica como princípio. Então, a sequencialidade não é o que constitui a essência dos quadrinhos, mas sim o conjunto de relações que se estabelece entre imagens solidárias. Para Groensteen essa ideia de solidariedade icônica pode ser entendida como “imagens interdependentes que participam em uma série, apresentando a dupla característica de serem separadas e que são plástica e semanticamente **sobredeterminadas** pela sua existência em **copresença**” (GROENSTEEN, 2015, p. 18). Ainda podemos identificar como fundamental para os quadrinhos, de acordo com o autor, o dispositivo espaço-tópico. Este constitui um sistema de relações entre as dimensões de espaço e lugar, em que, respectivamente, pode-se pensar a partir de uma superfície e seus formatos (espaço), bem como determinada organização e colocação na página (lugar). Assim, em síntese, pode-se dizer que, sendo entendido como uma categoria abstrata (GROENSTEEN, 2012), o dispositivo espaço-tópico “quer dar conta do conjunto de distribuição de espaços e ocupação de lugares, pelo posicionamento das imagens em situação de copresença” (BROERING, 2015, p. 43). Em seus estudos posteriores, Groensteen faz um comentário sobre a importância da noção de dispositivo para a própria definição de histórias em quadrinhos, como afirma Broering:

Em seu último livro, *Comics and Narration*, que dá continuidade a *The System of Comics*, analisando transformações e novas propostas para o campo, no ponto de vista desse pesquisador, ao aceitarmos a possibilidade de existirem histórias em quadrinhos abstratas, percebemos que o dispositivo espaço-tópico dos quadrinhos existe por conta própria, independentemente de qualquer condição relativa à representação figurativa ou à narração. Dessa forma,

segundo o autor, o dispositivo deve ser reconhecido como constituindo o elemento central de uma definição de história em quadrinhos (GROENSTEEN, 2007, *apud* BROERING, 2015, p. 14).

Broering (2015) também elaborou um diagrama do que podemos entender como o dispositivo das histórias em quadrinhos. Nesse esquema, mostrado abaixo, os elementos se articulam entre si e são fundamentais para que os quadrinhos existam como dispositivo. Para criar o esquema, Broering (2015) utilizou como base um diagrama feito por Philippe Dubois para entender o dispositivo do cinema. Pelo fato de os quadrinhos constituírem um dispositivo, dentro do contexto do estudo do quadrinho ampliado, há uma abertura, uma ampliação desse dispositivo que, por sua vez, transforma-se.

Fig. 6 – Dispositivo dos quadrinhos



Fonte: Pedro Franz Broering, *Incidente em Tunguska*, 2015, p. 48.

É possível compreender tanto *Moldura sequencial* quanto a exposição *Incidente em Tunguska*, de Pedro Franz, como experiências relacionadas ao quadrinho ampliado, em que, nas articulações propostas, o dispositivo dos quadrinhos passa por uma ampliação à medida que são introduzidos nele novos elementos, numa aproximação com as artes plásticas. Essa aproximação pode acontecer de diferentes maneiras, abaixo apresentadas:

[...] percebemos que também a história em quadrinhos pode se inserir nas artes visuais através de uma **migração ou repetição de imagens**, em imagens dos quadrinhos que migram ou são repetidas em trabalhos de artistas, e através da **migração ou inserção de dispositivos**, na qual artistas se apropriam de diferentes formas de elementos da história em quadrinhos (BROERING, 2015, p. 50).

Moldura sequencial, portanto, acerca-se das artes plásticas a partir da migração ou inserção de dispositivos. Isso acontece porque se mescla com elementos do campo interno

das artes plásticas, quando passa da página para a parede de um espaço expositivo. Além disso, absorve a moldura como um elemento – como diria Groensteen, do código – uma vez que, para a análise que integra a linguagem dos quadrinhos e o aparato expositivo, passa a haver uma dualidade: vinheta/moldura e moldura/vinheta. A moldura passa a ser também a obra, ou seja, uma parte indissociada dela, na medida em que as intervenções nelas sofridas constituem em si um recurso autorreflexivo de desnudamento. Vê-se que há uma ambiguidade nessa forma de criar quadrinhos, uma linha tênue que borra as fronteiras entre aparato expositivo e código, que se amalgamam. Sobre migração de dispositivos, Broering (2015) ainda comenta:

[...] o dispositivo dos quadrinhos se reintegra de diferentes formas às artes visuais: reinvestindo o espaço onde o sistema dos quadrinhos acontece, ocupando a parede da galeria em vez da publicação impressa, o que demanda novas relações de leitura, ou reinvestindo a própria publicação impressa, de modo que ocorre um deslocamento institucional para o circuito da arte contemporânea (BROERING, 2015, p. 39).

Ao pensar a composição em quadrinhos como uma exposição que se faz, mudam-se as formas de leitura e abrem-se novas possibilidades de como fazê-las. A ocupação de um espaço expositivo e a ideia de ver na parede um espaço gráfico – ou seja, espaço-tópico, levando-se em conta a maneira como as molduras se organizam e como a exposição é montada, bem como as novas articulações que surgem daí – apontam para o caráter experimental do trabalho *Moldura sequencial*. Em seu campo ampliado, os quadrinhos podem ser pensados e produzidos de forma híbrida, estabelecendo atravessamentos e inter-relações, não apenas com as artes plásticas, mas com diferentes campos. Essa compreensão ajudou a dar novos rumos para o trabalho e pensar em seus desdobramentos, assunto tratado adiante.

Composição em quadrinhos no âmbito telemático

Moldura sequencial não foi montada em nenhum espaço físico institucional para exposição e os registros fotográficos que aqui aparecem são oriundos de um planejamento e organização expositiva feita na casa de um dos autores. As limitações impostas pela pandemia, que se iniciam nos primeiros meses de 2020 e se estendem até hoje, foram afastando a possibilidade de exposição em espaço público ou institucionalizado. No

entanto, houve uma exposição virtual³ realizada em março de 2021, que constituiu parte da programação da VI Mostra ICA e VII Encontro de Cultura Artística, organizados pelo Instituto de Cultura e Arte (ICA) e pela Secretaria de Cultura Artística (Secult-Arte) da Universidade Federal do Ceará (UFC). Nesse contexto, o trabalho pode ser visto pelo público na página *online* do evento e houve também uma roda de conversa, abrangendo o tema de poéticas visuais, com transmissão pelo canal do YouTube da Mostra ICA⁴. Dialogar com outros artistas sobre *Moldura sequencial*, mesmo que em uma programação *online*, foi um alento para estes dias de isolamento em que é cada vez mais difícil pensar em arte *com*. Além disso, os eventos também foram importantes para abrir outras possibilidades para o trabalho.

Doravante, um dos rumos que estão sendo maturados para o trabalho busca explorar as suas possibilidades digitais. Um desses caminhos se dá através da criação de hqtrônicas – termo cunhado pelo pesquisador Edgar Silveira Franco para referenciar a produção de quadrinhos no âmbito eletrônico e digital –, explorando a característica da autorreflexividade nos quadrinhos em interfaces telemáticas, valendo-se das características intrínsecas do meio e das redes. Outra via é pensar o desenvolvimento de sistemas interativos e multimídia que possam ser explorados via web, dialogando com experimentos de web-art. Ambos abraçam a ideia de retirar o quadrinho do impresso e repensar a linguagem de forma experimental, bem como empreender intervenções de materialidade a partir – como diria Roy Ascott – da noosfera telemática (ASCOTT, 2009).

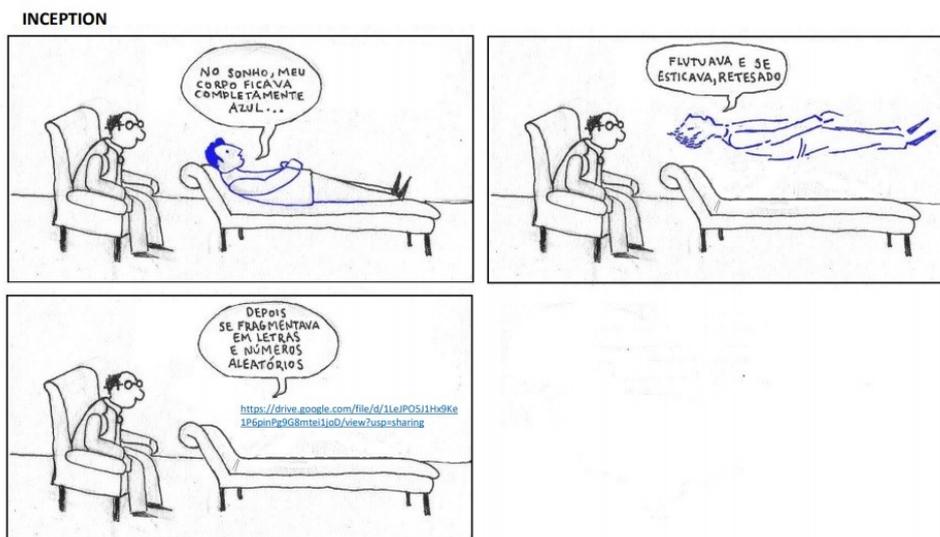
Um primeiro exercício de composição foi feito justamente pensando nessas perspectivas apresentadas acima. A tirinha intitulada *Inception* mostra um consultório de psicanálise em que, ao relatar seus sonhos, o paciente transforma-se em um *link*. O doutor mostra empatia, identifica-se com o paciente em um nível pessoal, o que é percebido quando o doutor se transforma em um QR Code. O leitor deve perceber que, para ir até o final e completar a leitura, é preciso tanto acessar o *link* como abrir o QR Code em que o corpo gráfico dos personagens se transforma, uma vez que os eles são convertidos em

³ As imagens de *Moldura sequencial*, bem como dos demais trabalhos, organizados pela VI Mostra ICA e VII Encontro de Cultura Artística podem ser vistos na seguinte página: <https://www.flickr.com/photos/192202284@N06/albums/72157718347525626>

⁴ A gravação da *live* da roda de conversa transmitida pelo canal da Mostra ICA pode ser acessada neste link (início da participação: 1:37:00): https://www.youtube.com/watch?v=GCOZyab****

linguagem computacional. Ou seja, esses elementos (link e QR Code) passam a fazer parte da composição quadrinhos.

Fig. 7 – *Inception*⁵



Fonte: Acervo do autor.

É possível que o leitor atento perceba que não estamos mais a falar de molduras, no entanto a autorreferência no que toca ao código ainda está aí, tal como nas composições de *Moldura sequencial*. A mesma autorreferência se dá em relação a elementos próprios da linguagem computacional que se inserem na composição em quadrinhos, o *link* e o QR Code. Pode-se dizer que, nesse exercício, o quadrinho ampliado não mais estabelece articulações com as artes plásticas, mas com a web art. O desnudamento como recurso autorreflexivo também está presente aí, pois o *link* (corpo do personagem) gera uma vinheta (a quarta e última), e o QR Code dentro dessa vinheta que se revela, dá acesso a um balão de fala. A aproximação se estabelece não mais no nível vinheta/moldura, mas no nível *link*/vinheta e QR Code/balão de fala.

Metalinguagem, experimentação e campo ampliado se mantêm como uma relação palpável entre o exercício de composição mostrado e a exposição *Moldura sequencial*. No entanto entender cada uma dessas experiências como quadrinho ampliado, acarreta

⁵ Na terceira vinheta o corpo do personagem transforma-se em um *link*. Este dá acesso à quarta e última vinheta. Não é possível acessá-lo pelo arquivo jpg, então, ele foi copiado abaixo: <https://drive.google.com/file/d/1LeJPO5J1Hx9Ke1P6pinPg9G8mtei1joD/view?usp=sharing>

diferentes aproximações: em *Moldura sequencial*, uma convergência entre quadrinhos e artes plásticas, na tirinha-exercício *Inception*, entre quadrinhos e web art. O desafio vindouro pode implicar a exploração de uma maior complexidade na mistura de campos, quem sabe: quadrinhos-artes-plásticas-web art.

Considerações finais

A experimentação em quadrinhos é o que norteia a exposição *Moldura Sequencial* e os desdobramentos que ela começa a produzir. Aqui, foram exploradas as formas, por meio de uma reflexão sobre quadrinho ampliado, através das quais podem convergir a criação em quadrinhos e as artes plásticas. Além disso, é apontado um caminho que permite fazer com que esse trabalho venha a se aproximar ainda mais da seara da arte e da tecnologia, numa perspectiva híbrida na arte contemporânea. A descrição do processo de criação – bem como a apresentação da discussão teórica –, buscou mostrar como foi possível fazer esse trânsito *entre* e propor, na prática, essa dança entre códigos, referenciais e linguagens.

A despeito das imposições deste período histórico difícil, é possível pensar e produzir arte através de diferentes diálogos e atravessamentos. Portanto, não é verdade que, dado o contexto, só resta ao artista ficar à míngua. Produzir quadrinhos em campo ampliado, conceber uma exposição que não pode ser montada de determinada forma, tudo isso ajudou a pensar nas limitações como pontes que podem ligar diferentes áreas do conhecimento, fazendo nascer daí possibilidades cuja riqueza emerge da restrição. Quase da mesma forma como fazemos na vida, com o intuito de encontrar diferentes maneiras e modos de resistir a essas adversidades. O trabalho apresentado, no que o compõe, nas lacunas que abre e nas possibilidades do que pode vir a ser, tem como característica sua ser incompleto e em processo. Encará-lo assim afasta as cobranças e alimenta a insistência em empurrá-lo sem medo em diferentes direções. Também por isso foi tão bom realizá-lo.

REFERÊNCIAS

ASCOTT, Roy. Existe amor no abraço telemático. *In*: DOMINGUES, Diana (org.). Arte, Ciência e Tecnologia – Passado, Presente e Desafios. São Paulo: Editora Unesp, 2009. p. 305-318.

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.

BROERING, Pedro Franz. *Incidente em Tunguska*. Florianópolis. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, Florianópolis, Santa Catarina, 2015.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FARIA, Rogério. *O quadrinho nos quadrinhos*. Blog Criando HQ, 14 dez. 2011. Disponível em: <http://criandohqs.blogspot.com/2011/12/o-quadrinho-nos-quadrinhos.html>. Acesso em: 25 fev. 2022.

GROENSTEEN, Thierry. *O Sistema dos Quadrinhos*. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

GROENSTEEN, Thierry. “Bandes désignée: De la réflexivité dans les bandes dessinés.” CONTREBANDES NARRATIVES (edição especial). *CONSEQUENCES*: magazine des objets réfléchis, 2º trimestre de 1990: 132-165. Disponível em: <https://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article10>. Acesso em: 25 fev. 2022.

KRAUS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. Gávea. *Revista do Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura no Brasil da PUC-Rio*, n. 1, p. 128-137, 1984. Disponível em: https://monoskop.org/images/b/bc/Krauss_Rosalind_1979_2008_A_escultura_no_campo_ampliado.pdf. Acesso em: 20 jan. 2017.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

NOTAS DE AUTORIA

Ícaro Lênin Maia Malveira (icarolmmalveira@gmail.com) - Mestre em Artes pela Universidade Federal do Ceará - UFC (2020), licenciado em Letras/Português pela Universidade Estadual do Ceará - UECE (2011). É integrante do Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte - LICCA/UFC. Professor de Arte-educação e Língua Portuguesa no Colégio Diocesano Pe. Anchieta (2012 - Atual). Desenvolve pesquisa em fanzine e cidade, como fanzineiro lançou os seguintes títulos: "Gramma de Poesia" do número #1 ao #10 (2013 - ago. 2015), "Selva de Pedra #1" (set. 2015), "Selva de Pedra #2" (2016), "Ideário #1" (mai. 2017), "Lino - Fragmentos de uma existência simples" (jul. 2018), "Zine-Óculos: um olhar sobre a sala 109" (set. 2018), "Zine-mala: AMÁ-LA" (nov. 2018), "A Revista"

(abr. 2019), "Zine-Cidade" (ago. 2019 - jan. 2020), de autoria coletiva. É coordenador do Grupo de Criação e Artes, na cidade de Limoeiro do Norte-CE. Tem interesse em zines, quadrinhos, publicação alternativa, ações na cidade, experimentação e criação, serigrafia, literatura, etc.

João Vilnei (joaovilnei@gmail.com) - Doutor (2017) em Arte e Design pela Fac. de Belas Artes da Univ. do Porto/FBAUP, mestre (2009) em Criação Artística Contemporânea pela Univ. de Aveiro/UA e bacharel (2006) em Com. Social Pub. e Prop. pela Univ. Federal do Ceará/UFC. É professor assistente do Campus da UFC em Quixadá e membro do LICCA – Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte, i2ADS – Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade/FBAUP e iD+ - Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura/UA-UP.

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

MALVEIRA, Ícaro Lênin Maia; VILNEI, João. Moldura sequencial: uma investigação sobre quadrinhos experimentais. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 18, n. 1, p. 60-77, 2022.

Contribuição de autoria

Ícaro Lênin Maia Malveira: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

João Vilnei: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Fig. 1 – Vinheta/Moldura. Fonte: acervo do autor.

Fig. 2 – Sobre a vinheta. Fonte: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos*, 1995, p. 98.

Fig. 3 – Canhão. Fonte: acervo do autor.

Fig. 4 – Floração. Fonte: acervo do autor.

Fig. 5 – Estelar. Fonte: Acervo do autor.

Fig. 6 – Dispositivo dos quadrinhos. Fonte: Pedro Franz Broering, *Incidente em Tunguska*, 2015, p. 48.

Fig. 7 – Inception. Fonte: Acervo do autor.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 04/09/2021

Aprovado em: 03/03/2022