RELAÇÕES ENTRE ESPACIALIDADE E TEMPORALIDADE NA CONSTRUÇÃO DE QUADRINHOS ABSTRATOS

RELATIONSHIPS BETWEEN SPATIALITY AND TEMPORALITY IN THE CONSTRUCTION OF ABSTRACT COMICS

Guilherme Lima Bruno E Silveira
UFG / IFPR, Brasil
guilherme.silveira@ifpr.edu.br

Resumo
O presente trabalho pretende discutir as potencialidades da exploração espacial e temporal a partir da abstração nas histórias em quadrinhos. Na produção contemporânea das histórias em quadrinhos, uma série de rupturas se escora em outras linguagens, na tentativa de se desvincular das estratégias narrativas mais desgastadas dessa linguagem, bem como de seus gêneros cristalizados – super-herói, faroeste, aventura, terror, entre outros. Assim, vemos, principalmente a partir dos anos 1980, uma grande aproximação, das histórias em quadrinhos, com as literaturas, artes visuais e música. Seja pela narrativa cotidiana, com personagens não-contínuos, relatos autobiográficos, experimentação visual e textual ou exercícios de sentido pelo ritmo e a mancha da imagem na página, outras linguagens serviram de impulso criativo. O que se busca, por tanto, é a exploração das potencialidades de abstração da imagem e da narrativa, a partir da quebra de ritmo no espaço da página, na imagem e no texto construído. A partir de rupturas com a linearidade narrativa, que passa a não se prender ao cânone de três atos – início, meio e fim – vemos a possibilidade de que as histórias em quadrinhos passem a se apresentar como um conjunto de imagens justapostas coerentes conceitualmente, que pode manter uma narratividade, mas não se prende a ela em sentido restrito. Pretendemos, portanto, levantar essa discussão com o diálogo entre teoria e prática, a partir da pesquisa em arte e processos criativos, a qual pressupõe que da própria produção artística se levantam questões teóricas, numa vinculação simultânea entre ambas. A proposta aqui colocada é da apresentação de diálogos e deslocamentos encontrados no trabalho de diferentes artistas, bem como de exercícios poéticos em que o pesquisador investiga, com a sua produção artística, essa relação entre espaço, tempo e visualidade abstrata de diferentes linguagens e os aspectos teóricos nela implicados.

Palavras-chave: história em quadrinhos; abstração; experimentação; processos criativos.

Abstract
This work aims to discuss the potentialities of spatial and temporal exploration from the abstraction of comics. In the contemporary production of comics, a series of ruptures rely on other languages, in an attempt to dissociate themselves from the most worn-out narratives of this language, as well as from its crystallized genres - super-hero, western, adventure, terror, among others. Therefore, we see, mainly since the 1980's, a great approximation of comics with their literatures, visual arts and music. Whether it is through the daily narrative, with non-continuous characters, autobiographical stories, visual and textual experimentation or exercises about meanings through rhythm and the stain of the image on the page, other languages served as creative impulse. What we are looking for, therefore, is the exploration of the abstraction potentialities of the image and the narrative from the breaking of the rhythm in the space of the page, in image and in the constructed text. From the rupture with the narrative linearity, that does not relate only to the three acts canon - beginning, middle and end - we can see the possibility of comics starting to be presented as a set of conceptually coherent overlapping images, that can keep a narrative but does not relate to it in a restricted sense. Therefore, we intend to raise this debate with dialogue between theory and practice based on the research in art and creative processes, which presupposes that theorical questions are raised from the artistic production itself, in a simultaneous link between them. We propose the presentation of dialogues and displacements found in works of different artists, as well as

SILVEIRA, G. L. B. Relações entre espacialidade e temporalidade na construção de quadrinhos abstratos. In: II Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, 2018, Goiânia. **Anais do Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual.** Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2018. p. 498 - 509.

poetic exercises in which the researcher investigates, through his own artistic production, this relationship between space, time and abstract visuality of different languages and the theoretical aspects involved in it.

Keywords: comics; abstraction; experimentation; creative processes.

Introdução

Os quadrinhos contemporâneos tem aberto espaço para que processos de maior experimentação nos quadrinhos sejam encontrados, abrindo possibilidades para a aparição de novas formas de se trabalhar com a narrativa gráfica, entre elas a abstração aparece dentro da produção quadrinhística com força de presença. A ideia de abstração e de experimentação formal está presente em diferentes linguagens, e pode ser vista, por exemplo, no poema concreto e no poema processo – nas literaturas, no neoplasticismo ou no expressionismo abstrato – nas artes visuais, ou mesmo em experiências no cinema de autor, então, como ela pode se dar nas histórias em quadrinhos?

Sabemos que tal linguagem, que narra pelas imagens, tem no espaço o seu efeito de construção temporal da narrativa, assim, é o ritmo visual, de imagens estáticas, que podem acelerar ou frear a noção passagem temporal, bem como o ritmo de leitura do espectador. Nesse caso, sendo a princípio, uma linguagem visual e narrativa, a ideia de abstração nos quadrinhos, vai mais além do que a simples construção de sequências não-figurativas, uma vez que essa estratégia ainda poderia manter a noção narrativa intacta.

Buscaremos aqui, esboças o início de um processo de experimentação das diversas possibilidades que os construção dos quadrinhos nos oferece em processos de abstração, dando destaque para conceitos de narrativa, temporalidade e espacialidade.

Essa investigação poética se utiliza como parâmetro metodológico da metodologia de pesquisa em arte apresentada por Sandra Reys (1996). De acordo com a autora:

> A arte contemporânea levanta a questão da ausência de parâmetros rigidamente estabelecidos. Não existe um corpo teórico, nem regras universalizantes que possam estabelecer uma conduta traçada a priori pelo artista. (...) O artista contemporâneo, para fazer frente a habilidades e conhecimentos tão diversificados que se apresentam de forma imbricada no processo de criação, passa a constituir a arte como um campo fecundo para a pesquisa e a investigação (REY, 2002, p.125)

Utilizando a definição de Sandra Rey, no artigo “Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes”, temos:

> A pesquisa em artes visuais implica um trânsito ininterrupto entre prática e teoria. Os conceitos extraídos dos procedimentos práticos são investigados pelo viés da

> teoria e novamente testados em experimentações práticas, da mesma forma que passamos, sem cessar, do exterior para o interior, e viceversa, ao deslizarmos a superfície de uma fita de mœbius. (...) É nessa borda, entre procedimentos diversos transpassados por significações em formação e deslocamentos, que se instaura a pesquisa. A palavra teoria deve ser entendida, nesse caso, muito mais como um campo de conhecimento específico e interdisciplinar do que como um aparato teórico estanque, aplicável como norma ou verdade inquestionável. (REY, 2002, p.125-26)

Nesse sentido, e reforçando, mais do que pontuar as certezas das definições, o que se propõe é um eixo problematizador que nos inquiete e permita um terreno vasto de possibilidades para que possamos averiguar o processo de formação da obra, buscando entender como a operação artística – como definida por Pareyson (1991) – expõe uma poética única, pessoal.

Os quadrinhos abstratos

A linguagem das histórias em quadrinhos vem há tempos sendo vinculada à ideia de linguagem dedicada às aventuras jovens, de construção simples e grande circulação. Tal compreensão se dá pela maneira como é vista as maiores – em quantidade – produções quadrinhísticas no mundo: os super-heróis americanos e os mangás japoneses. Ao mesmo tempo em que essas grandes produções de mercado circulam e se mostram predominantes ao observador distante, o sistema dos quadrinhos apresenta, tal qual todas as linguagens, uma ampla gama variações em sua linguagem e nichos temáticos. No âmbito da academia, já há algumas décadas – podemos citar Umberto Eco, já na década de 1960 – as histórias em quadrinhos vem sendo objeto de estudo de diferentes vertentes e, da mesma forma, a linguagem dos quadrinhos em si, vem se desenvolvendo em várias direções que tencionam o entendimento primário do que ela é.

Em meio a essas diversas possibilidades uma das tendências que começa a se desenvolver, de forma dispersa, é de quadrinhos que se aproximam da abstração visual e da quebra de linearidade e da lógica narrativa. Andrei Molotiu em uma análise cuidadosa faz um levantamento desses quadrinhos tornando possível que percebamos de maneira clara um conjunto relevante de experimentações com a abstração, na coletânea “Abstract Comics”, 2009, que parte da década de 1960 até a primeira década dos anos 2000. Molotiu (2009) entende como quadrinho abstrato toda história em quadrinhos formada por (1) uma sequência de imagens não-figurativas e (2) toda sequência com elementos figurativos, mas cuja justaposição das imagens não crie narrativa coerente. Essa definição dos quadrinhos abstratos, que passa cada vez mais a ser objeto de interessa na pesquisa acadêmica, Thierry Groensteen, em seu artigo “La bande dessinée â l’épreuve de l’abstraction” (2011) afirma que apenas a primeira definição de Molotiu pode ser enquadrada como Quadrinhos abstratos, pois a segunda definição seria um quadrinho infranarrativo. Para o autor, mesmo ao pensar no primeira caso de Molotiu, o quadrinho abstrato só existe se o sentido narrativo não for possível, independente do esforço de leitura empreendido.

Entendemos que a questão pode ser explorada mais atentamente, pois a afirmação de que um determinado texto atinge um "grau zero" de possibilidade narrativa, sem levar em conta a liberdade leitora, parece, ao menos, como postulado de difícil aplicabilidade. A leitura pode ter conclusões de sentido para além de questões lógicas e ainda assim criar um sentido – mais ou menos vago – de narratividade. Da mesma maneira uma cena não-figurativa pode ganhar "ares de referencialidade" ao ser colocada em um contexto sequencial narrativo. Em outras palavras, a solidariedade icônica – relação de significação entre as imagens dos quadrinhos, desenvolvida pelo próprio Groensteen (2011) – cria um cenário de interação entre os diferentes códigos que impossibilitam definições restritas e fechadas.

As histórias em quadrinhos, vistas hoje enquanto linguagem autônoma, podem suprir diversas "funções" ainda que não se limite a nenhuma delas. Em tentativa de pensar essa linguagem Hatfield (2005) aponta o fato de que é uma linguagem que tem a habilidade de frustrar qualquer sistema hermético de análise, ou seja, qualquer definição fechada tende a ser ultrapassada por alguma produção em algum momento. Os quadrinhos podem ser trabalhados de modo desafiador, carregados da pluralidade que é tão presente na produção cultural contemporânea. O salto para essa liberdade criativa pode ser apontado nos quadrinhos alternativos, mais intensamente a partir dos enfrentamentos dos anos de 1960 e de forma já estabelecida a partir dos anos de 1980 – isso de maneira mais ampla em todo o mercado dos quadrinhos, porque várias investidas experimentais podem ser encontradas na história da história em quadrinhos. Os quadrinhos alternativos alcançam amplo espaço para a experimentação e a liberdade expressiva, bem como a consolidação de um público leitor adulto e crítico, que via nos quadrinhos um espaço de arte.

É Jan Baetens (2011) quem coloca a questão da abstração à frente da definição de um gênero, quando passa a olhar para os processos de abstração e suas relações com a figuração e com a narrativa. A ideia de uma cena não-figurativa que ganha referencialidade pela sequencialidade, pode ser vista em "La Nouvelle Pornographie". Essa HQ de Lewis Trondheim (2006), se inicia com semicírculos brancos aparecendo sobre um fundo preto; as imagens podem ser definidas como abstratas se olhada isoladamente, mas aos poucos, pelo encadeamento das imagens, passa a ser percebida a narrativa pornográfica – que focaliza, com iconografia minimalista, do ponto de vista interno da vagina as relações sexuais – e não mais se mantém como um simples encadeamento de imagens não-figurativas.

Por isso mesmo, torna-se difícil de decifrar e definir o quadrinho abstrato como uma sequencia absolutamente não narrativa. A mesmo negação à narrativa, por essas produções, seja ela total ou não, soa quase como uma negação da própria história em quadrinhos, chegando ao ponto de uma "história em quadrinhos" sem história, fato não aceito por muitos de seus leitoras. A questão é que, ainda que não se tenha uma história, uma narrativa no sentido tradicional, não ficamos sem quadrinhos, ou seja, o trabalho formal de página e "sequências de imagens justaspotas" (McCloud, 2005), se mantém presentes.

Questão da narrativa, temporalidade e espacialidade

Se entendemos que a capacidade leitora, subjetiva, pode criar relações várias entre as mais opostas imagens, não é a ideia de uma completa falta de narratividade que irá se impor como definidora de um quadrinho abstrato. A abstração, como fato variável e não pontual, possibilita afirmações mais fáceis e outras construções tão fronteiriças que não haverá concordâncias gerais e totalizantes. Fato é que aqui, mais do que encontrar e reforçar essas fronteiras, interessa caminhar por todo o território, cruzando, voltando e misturando as diferentes áreas. As brechas e possibilidades em todas as "tonalidades" existentes entre um extremo e outro – narrativa tradicional e não-narrativa – podem se mostrar interessantes para uma exploração mais cuidadosa.

Ainda assim é factual que os quadrinhos sempre foram tratados como linguagem "essencialmente" narrativa e muitas vezes a ligando de forma natural com a composição da página, a sequencialidade – que, como já dito, Groensteen chamará de solidariedade icônica. Eisner (2001) a chama os quadrinhos de "Arte sequencial", McCloud, muito posteriormente reforça essa ideia: ""imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador" (2005). No Brasil, Moacy Cirne, como já apontamos em trabalho anterior, também trazia de forma clara a importância central da sequencialidade e do trabalho de página:

> a narratividade é pensada como aspecto intrínseco aos quadrinhos, mantendo-se evidente na definição de Eisner – arte sequencial – e, como destaca Moacy Cirne (1975), na definição brasileira dessa forma de expressão.Ao refletir sobre o termo "história em quadrinhos" o autor aponta a representatividade dos "quadrinhos" como elemento narrativo: é por meio da justaposição dos quadros que se constitui a história. (SILVEIRA, 2014, p.)

Ou seja, para esses autores, a narrativa se mostrava como algo imprescindível, e a sequencialidade das imagens na página era o elemento que dava conta dessa narrativa, que a materializava. Charles Hatfield, ainda que deixe claro que é sob o viés da narrativa que irá pensar a linguagem, demonstra que não ela não é o único critério a se buscar nessa linguagem. O autor explica:

> No núcleo deste livro há um interesse em quadrinhos como uma forma narrativa, no sentido mais amplo: ficção, memória, reportagem,exposição. Estas não são as únicas coisas que devem ser procuradas em quadrinhos – a unidade narrativa não é o único, e nem sempre o melhor critério para avaliar uma HQ – mas eu continuo sendo atraído por quadrinhos que contam histórias. (HATFIELD, 2005, p. xiv-xv)

O interessante aqui é a lembrança de que essa é uma opção estritamente arbitrária. Assim como é a escolha do autor em criar ou não uma história em quadrinhos que possua linearidade narrativa, ou mesmo que possua uma narrativa. A possibilidade de uma narratividade,

fora da construção de uma narrativa é uma das possibilidades ao se pensar na abstração, e não apenas o distanciamento da figuração. É nesse sentido que podemos pensar nas questões de temporalidade e de espacialidade.

O espaço é o grande definidor da noção temporal dos quadrinhos. Diferente do cinema, em que a passagem do tempo diegético é construído a partir da passagem temporal da projeção – esta se mantem em um espaço fixo: a tela do cinema – nos quadrinhos a temporalidade se dá pela movimentação do elemento, e do olho do leitor, pelo espaço do suporte: tradicionalmente o papel. A espacialidade portanto, é um dos grande instrumentos de implicação do sentido e velocidade de leitura, podendo alterar a noção de tempo diegético, mas também de retenção de atenção a um determinado elemento ou outro. Além de manter em si, como nas artes plasticas bidimensionais, a relações de pesos e dinâmica do espaço pictórico.

Sobre o espaço da página e o trabalho dos quadros sequenciais, Alt mostra que há uma função diferente nos quadrinhos tradicionais e nos quadrinhos abstratos:

> o modo de quadrinização da página – quer ele seja regular ou não –, sendo facultativo nas HQs figurativas canônicas, e que, nesse caso, geralmente se encontra atrelado a um desenvolvimento narrativo compreensível, não oferece igual flexibilidade no campo das produções abstratas, onde, em grande parte das vezes, particularidades como a temporalidade e a espacialidade diegéticas não exercem função determinada nem determinante no plano narrativo. (ALT, 2017, p.40)

Essa escolha da variação pelo quadrinhista para a história em quadrinhos, dos tamanhos e localização dos quadros, muda completamente quando passamos a falar dos quadrinhos abstratos. Para o autor existe uma perda de flexibilidade do uso. Talvez não haja um uso pragmático das variações, mas podemos perceber na coletânea de Molotiu (2009) que a flexibilidade existe, apenas não se dá à percepção da mesma maneira.

A temporalidade dos quadrinhos abstratos se dá de maneiras muito variadas e, muitos dos casos, mais rudimentar, afinal, não é uma temporalidade lógico-diegética. Ainda pode apresentar a temporalidade em formas que se deslocam espacialmente, ou em movimentos que parecem continuar de um quadro ao outro. Aqui, Alt referencia um tipo específico de temporalidade que pode ser encontrado em imagens estáticas, com ganhos para as imagens abstratas da *action painting*:

> exemplificamos com um fragmento da tela Number 8, realizada em 1947 –, se, por um lado, ela é descolada de qualquer temporalidade diegética, por outro traz gravada, e por conseguinte desvelada, a sequência temporal de construção da obra. Note-se que aqui não é tão somente uma profundidade perspéctica que surge, mas uma "profundidade temporal", definida pela cronologia de execução do quadro (uma cronografia, se desejarmos ser mais precisos). (ALT, 2017, p.163)

Coloca-se como possibilidade a temporalidade do gesto, do encadeamento de matéria que o gesto coloca na superfície: sua velocidade, direção, intensidade. Todas essas características são tão presentes nas narrativas tradicionais, quanto nas abstratas, mas podem ser foco e tema nas últimas.

A produção experimental

Afim de pensar sobre as possibilidades da exploração do espaço da página a partir das ideias de abstração – vista de maneira ampla, das relações entre a figuração e a não-figuração, da narrativa e a não-narrativa – foi colocada a discussão de pontos de vistas teóricos e alguns exemplos poéticos. Esses diálogos e reflexões acabam por ajudar a pensar em potenciais trabalhos poéticos a serem trabalhados de maneira pessoal, mas que amplie e reforce o entendimento e alcance dos "conceitos operatórios" (REY, 1996) abordados.

O interesse e parte dessa produção de quadrinhos abstratos começou a aparecer na minha produção muito intuitivamente, e apenas depois de compilar algumas experimentações é que percebi algum potencial maior a ser explorado, e conexões com trabalhos de outros artistas que estava investigando ao longo dos anos. Por si só o processo de criação é intuitivo e pessoal, sendo indissociável a obra, do criador, ainda que não apareça de forma racional. Fayga Ostrower organiza essa relação entre a criação, a sensibilidade, o consciente e o inconsciente:

> Uma grande parte da sensibilidade, a maior parte talvez, incluindo as sensações internas, permanece vinculada ao inconsciente (...). Uma outra parte, porém, também participando do sensório, chega ao nosso consciente. Ela chega de modo articulado, isto é, chega em formas organizadas. É a nossa percepção. Abrange o ser intelectual, pois a percepção é a elaboração mental das sensações (OSTROWER, 2009, p. 12).

O ato de perceber, de organizar as sensações é um dos grandes propulsores criativos, uma vez que nesse processo de organização, a percepção pode ser elaborada de diversas maneiras, mais ou menos formais, mais ou menos criativas, nas mais diversas linguagens. Aos poucos os elementos de abstração foram se tornando cada vez mais instigantes, e o questionamento sobre o potencial poético impulsionou a criar, e isso se deu por uma dúvida anterior: o que é o sentido de uma obra de arte? Há necessidade de sentido, de uma moral final? Mas nada disso estava tão claro no momento da criação, que é sempre um processo de compreensão envolta ao imprevisto. Assim, a criação, ainda que ordenação, parte do intuitivo, tem nele parte de sua matéria e ações, e se formam em um processo não linear de relações e estabelecimentos de nexos (SALLES, 2008).

Seguem algumas dessas produções, nas quais algumas das questões aqui pontuadas estão apresentadas. Elas apontam caminhos que a tensão da página e do desenho permitem no momento em que não é sobre as convenções tradicionais que me debruço.

"Diário do homem-caixa" (Figura 1), espacialidade da página como plano pictórico. Essas páginas começaram a ser produzidas em 2010, e vem sendo produzidas espaçadamente – 2010, 2014 e 2018. Tem mais proximidade com a HQ tradicional, narrativas e tem um personagem-mote para a série.

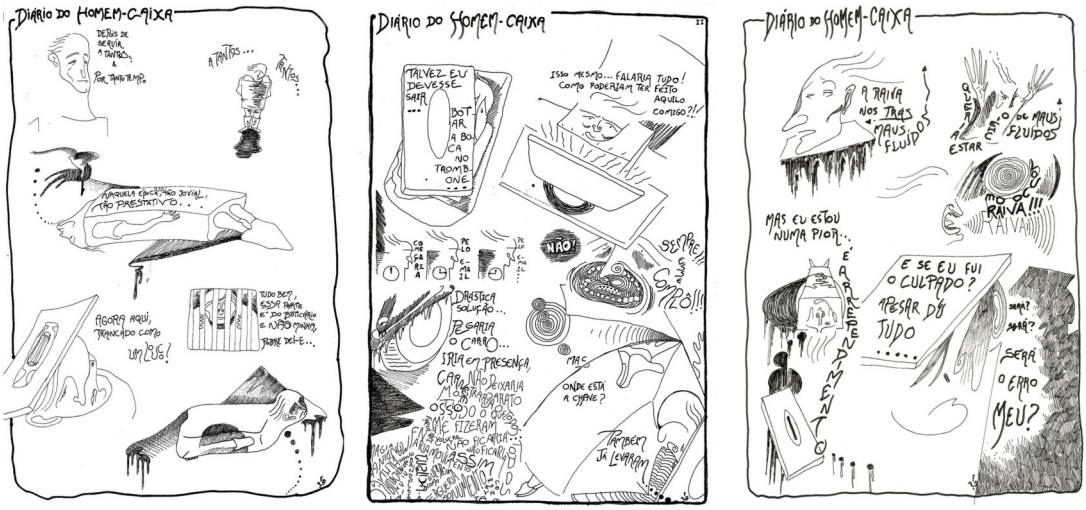

Figura 1: "Diário do Homem-caixa I, II e III", 2010.
Acervo pessoal

Nessas histórias, sempre de páginas únicas, isoladas, um fluxo de consciência paranoico narra verbalmente em um texto que se mescla com as imagens de forma solta na página. Essa era o ponto a ser trabalhado quando da idealização dessa proposta, um quadrinho-pensamento, que seguisse um fluxo livre, permitindo um desenho solto e numa relação texto-imagem o mais próxima possível. A não-linearidade da narrativa se soma à exploração da espacialidade, pois acaba acompanhando uma diagramação da página solta em que se pesam os elementos formais para guiar a leitura.

"Abismo" (Figura 2), temporalidade clara. História em quadrinho de 2011, a ideia surgiu durante a leitura de "A confluência da forquilha", de Lourenço Mutarelli. No álbum, um artista pinta vários personagens (Beethoven, Baudelaire e Larry, dos três patetas) mas a aparência era sempre a mesma, e sua motivação artística vinha do poema "Abismo", de Baudelaire, que versa sobre um medo crescente.

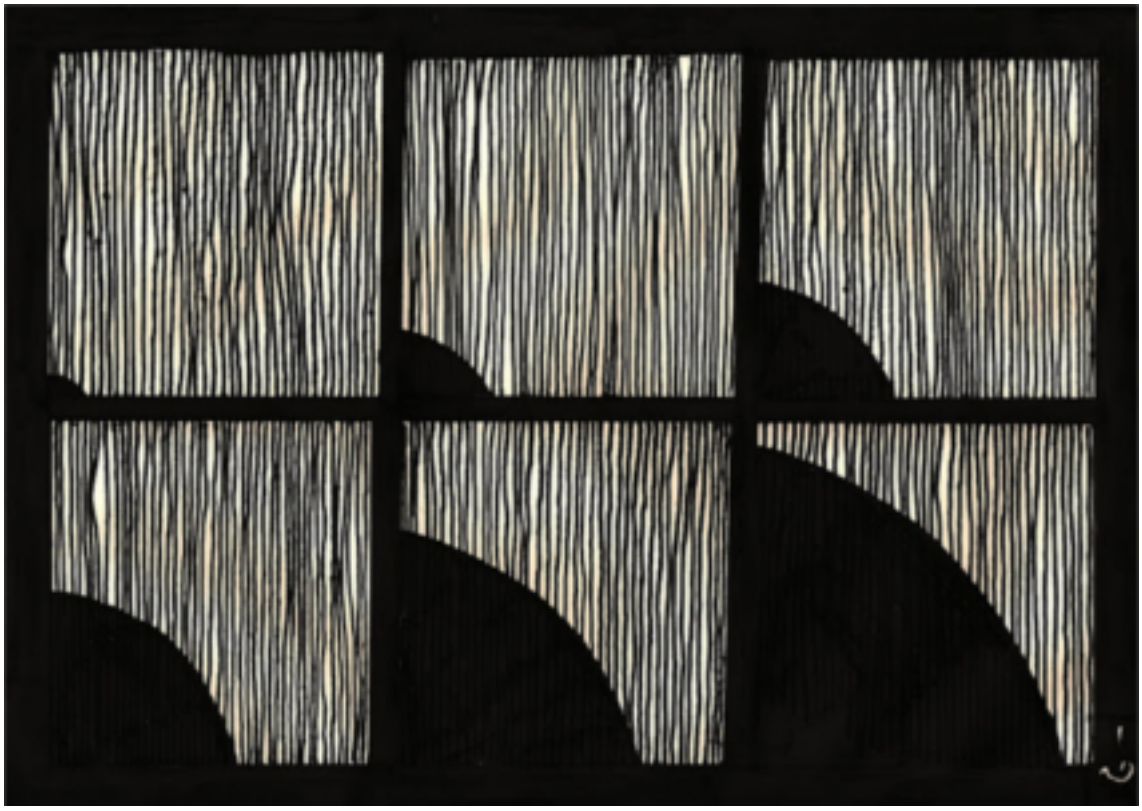

Figura 2: “Abismo”, 2011.
Acervo pessoal.

A sensação da leitura, do desespero de produzir, como o personagem de Mutarelli, a mesma obra incansavelmente e o clima pesado da narrativa, impulsionaram essa HQ de página única. A temporalidade aqui buscou somar ao ambiente a ideia de crescimento, num movimento claro quadro-a-quadro.

“Plano em repouso, plano em tensão” e “Virando Vulto” (Figura 3), experimentando as vanguardas.

Nesses dois casos elementos de abstração estão bem presentes, ambos em diálogo com momentos específicos da História da Arte. No primeiro (“Plano em tensão...”, 2013), trata-se de um jogo pessoal entre a abstração que pode ser trabalhada a partir de elementos geométricos na página, com a tendencia escultórica moderna de trabalhar com o plano. Assim, uma apresentação representativa que se dispõe como uma sequencialização abstrata. Enquanto a segunda: “Virando Vulto”, 2015, busca com um razoável grau de abstração da imagem, uma composição cubo-futurista, para, em paralelo livre com esses movimentos, discorrer sobre a aceleração e multifacetação do mundo, sua mecanização e o isolamento do homem.

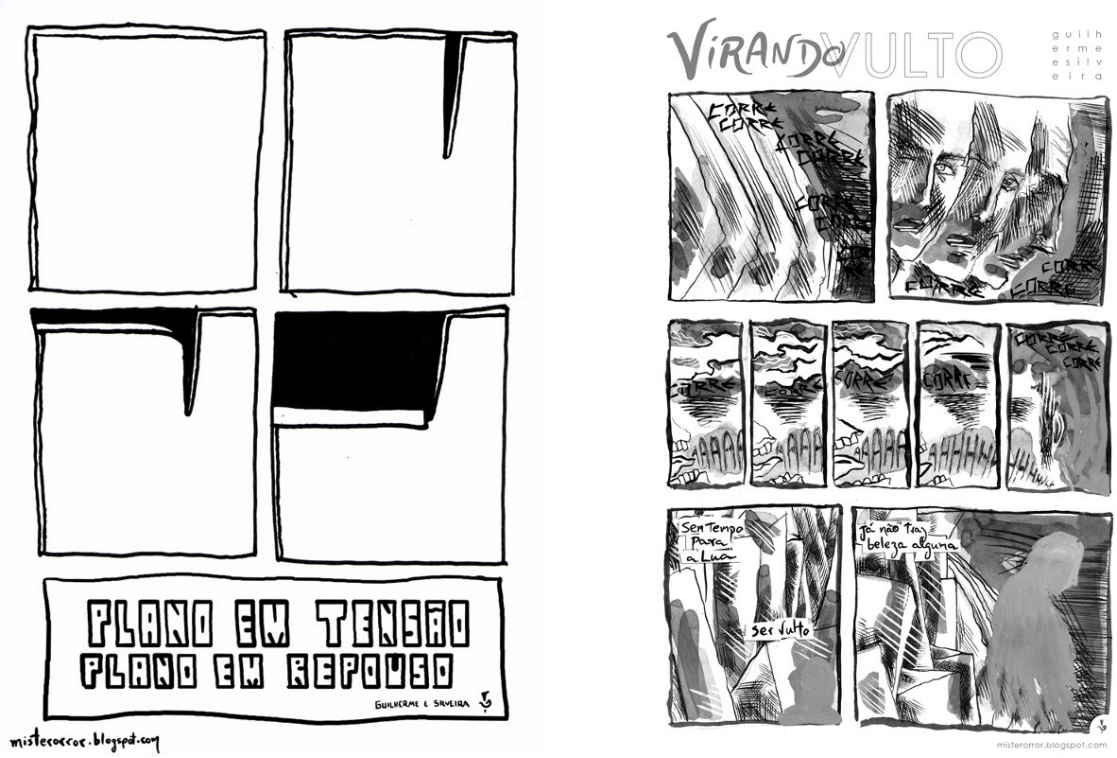

Figura 3: “Plano em tensão, plano em repouso”, 2013 e “Virando Vulto”, 2015.
Acervo pessoal.

Esses exemplos, anteriores à definição dessa pesquisa, e por isso mesmo, impulsionadores da mesma, indicam como alguns elementos de abstração podem aparecer em maior ou menor intensidade nas histórias em quadrinhos , num jogo de muitas possíveis complexidades relacionais, dada a riqueza de elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos.

“Agrupamento” (Figura 4).

O último trabalho que será aqui exposto tem origem nos primeiros movimentos criativos gerados pelos processos criativos atuais. A partir das leituras e análises dos elementos de temporalidade e de espacialidade, busquei trabalhar o diálogo de conjunto e fragmento que os elementos anteriores podem levantar. Como desenvolver nas páginas uma sensação de movimento e união? O explorar das formas circulares foram experimentados afim de buscar a sensação de totalidade, num diálogo entre os requadros – que começam vão do mais ao menos fragmentados – e os círculos – que se soltam enquanto os requadros se unem, numa possível sensação de acalmamento.

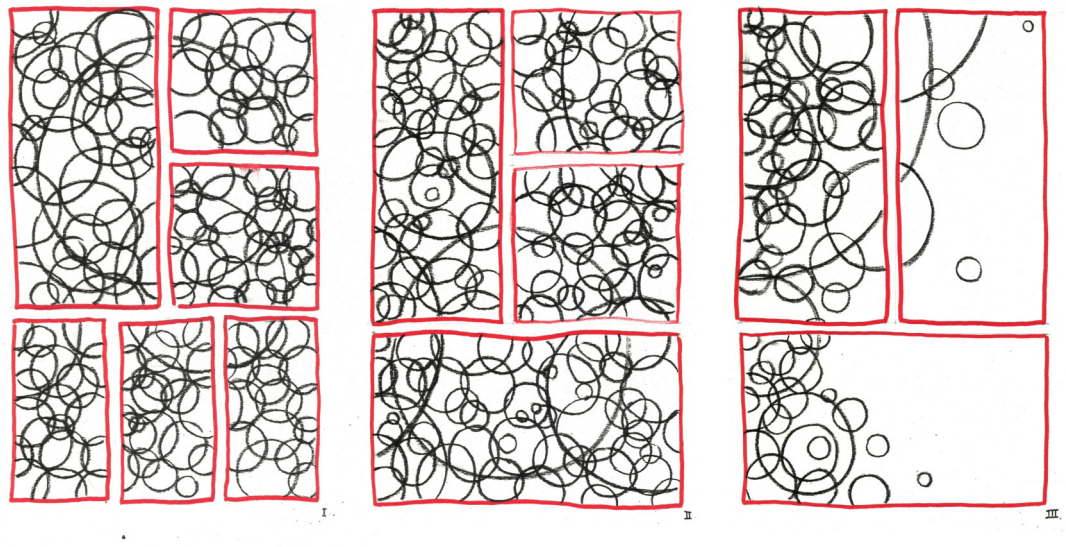

Figura 4: “Agrupamento”, 2018.
Acervo pessoal.

Conclusão

Nessa breve apresentação das características marcantes das histórias em quadrinhos e de como elas se mantém presentes em processos de abstração, pudemos compreender algumas das mais diversas possibilidades que essa linguagem possui. A narrativa não é característica definidora dos quadrinhos, ainda que a sua sequencialidade permita sempre um vislumbre de narratividade.

Nas primeiras experimentações apresentadas procuramos observar como a percepção e a intuição podem levar o ato criador a lugares inusitados, que aos poucos apontam potências a serem exploradas. A partir do impulso intuitivo a produção sistemática passa a tomar corpo num trânsito constante que permite não só aprofundar a produção poética, como também a compreensão das potencialidades da linguagem dos quadrinhos.

Referências

BAETENS, J. Abstraction in Comics. **SubStance,** vol. 40 no. 1, 2011, pp. 94-113. Project MUSE, 2011. Acesso em: 15/07/2018.

ECO, U. **Apocalípticos e Integrados.** Trad.: Perola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1993.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Seqüencial.** Trad.: Luis Carlos Borges. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GROENSTEEN, T. **Bande dessinée et narration:** Système de la bande dessinée, v.2. Paris: Presses Universitaires de France, 2011.

HATFIELD, C. **Alternative Comics:** An Emerging Literature. University Press of Mississippi, 2005.

MOLOTIU, A. **Abstract Comics.** Seattle: Fantagraphics, 2009.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos.** Trad. Hélcio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 2005.

PAREYSON, L. **Teoria da formatividade.** Petrópolis: Vozes, 1991.

REY, S. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais. **Porto Arte:** Revista de Artes Visuais, Porto Alegre, vol.7, n.13, p.81-95, 1996.

SILVEIRA, G. **A narrativa visual de Lourenço Mutarelli:** o uso fragmentado da linguagem dos quadrinhos em seus primeiros romances gráficos. Dissertação – UNESP-Ibilce, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/127555>. Acesso: 03/07/2018.

TRONDHEIM, L. **Nouvelle Pornographie.** Paris: L'Association, 2006.

Minicurrículo

Guilherme Lima Bruno e Silveira
Formado em educação artística com habilitação em artes plásticas (UNESP-Bauru), mestre em Teoria Literária (UNESP-Ibilce), é doutorando no programa de Arte e Cultura Visual (UFG – Goiânia). Atua como arte-educador no IFPR-Londrina. Produz quadrinhos experimentais tendo publicado diversos álbuns e zines, solo e em parceria, entre eles os mais recentes: "Matéria Escura", "Mergulho", "Cartografias do Inconsciente" e "Camiño di Rato #10,5", todos de 2018.