

“OS NOMES E SEUS HOMENS”:

UMA ESCULTURA-HQ E SEUS PROCESSOS DE CRIAÇÃO

“The Names and their Men”: A Comics-Sculpture and its Creation Processes

Fábio Purper Machado¹

Resumo

Este artigo aborda uma situação específica de uma pesquisa poética onde se fundem as linguagens artísticas da escultura e das histórias em quadrinhos (HQs). Projetada em parceria com a artista Tamiris Vaz, inicialmente como uma HQ impressa com fotografias de esculturas, “Os Nomes e seus Homens” resultou numa escultura-HQ: uma peça tridimensional (de arame e papel) com elementos característicos dos quadrinhos como narrativa e balões de texto. Além das transições entre modalidades artísticas que esta narrativa trilhou em sua criação, e das relações disto com o conceito de simulacro (DELEUZE, 2011), são abordadas nesse texto convergências possíveis com obras de artistas que também fazem dialogar narrativa e escultura, como as HQs tridimensionais de Willian Hussar e os dioramas de Karine Giboulo. Tais movimentos e fusões entre linguagens, apesar de aqui estudados a partir de um trabalho específico, envolvem os próprios deslocamentos e inconstâncias das visualidades contemporâneas.

Palavras-chave: Poéticas. Escultura-HQ. Narrativas visuais.

Abstract

This paper emphasizes a specific situation at a poetics research on fusions between the artistic languages of sculpture and comics. “Os Nomes e seus Homens” (The Names and their Men) was projected together with visual artist Tamiris Vaz, initially to be a “sculpture-comics”, a bi-dimensional comics sequence with photographs of sculptures, but it resulted on a “comics-sculpture”: a three-dimensional piece (built on iron and paper) with elements that are common at comics, such as narration and speech bubbles. The transitions between artistic modalities that this narrative has undergone at its creation and their relations with the concept of simulacrum (DELEUZE, 2011) are dealt at this text along with possible convergences with pieces of artists that also put narrative and sculpture into dialog: Willian Hussar three-dimensional comics and Karine Giboulo’s dioramas. Though here studied through a specific work, such movements and fusions between languages involve contemporary visualities’ own displacements and inconstancies.

Keywords: Poetics. Comics-Sculpture. Visual Narratives.

¹ Fábio Purper Machado. Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, orientado pela Prof^a. Dr^a. Rosa Berardo. Membro à distância do Grupo de Pesquisa em Arte, Educação e Cultura (GPAEC), UFSM, Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal de Santa Maria, RS, onde foi orientado pelo Prof. Dr. Paulo Gomes na pesquisa intitulada “Uma Poética entre a Escultura e os Quadrinhos”, de onde deriva este artigo. Portfólio virtual: <fabiopurper.blogspot.com>. E-mail: fabiopurper@gmail.com.

Considerações Iniciais

Este artigo parte dos movimentos entre linguagens artísticas que empreendi dentro da criação de uma das narrativas visuais de minha pesquisa de mestrado em artes visuais, a fim de chegar a uma abordagem sobre alguns conceitos que permeiam de um modo mais abrangente as experiências contemporâneas em arte. Nesta pesquisa em poéticas visuais são postas inicialmente em diálogo as linguagens artísticas da escultura e das histórias em quadrinhos (HQ), em função da criação das narrativas que convenciono chamar “esculturas-HQ”. São construções tridimensionais que se valem de elementos característicos da linguagem dos quadrinhos, como a narratividade e a possibilidade de relações entre imagem e texto, e foram desenvolvidas em paralelo com as “HQs-escultura”, histórias em quadrinhos bidimensionais diagramadas para o meio impresso a partir de fotografias de esculturas.

Esta produção se configura então como uma poética de fronteiras, situando-se em encontros e movimentos entre diferentes modalidades artísticas sem a necessidade de uma identificação plena com cada uma delas. Um paralelo com ideias da geopolítica como o pensamento de fronteiras ² pode ser traçado, ao percebermos semelhanças das divisões entre estes territórios epistemológicos com os limites entre territórios politicamente colonizados ou submetidos a um imperialismo cultural. Borrar essas fronteiras é uma operação que envolve rever determinadas crenças que permeiam nossos modos de agir e pensar o mundo. Algumas destas revisões de crenças estão explícitas nos métodos de construção deste trabalho, enquanto outras são suscitadas em sua própria temática.

Da criação de “Os Nomes e seus Homens”

A escultura-HQ “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. Tanto ela quanto eu, em diferentes momentos de nossas

² MIGNOLO, Walter. *Local Histories/Global Designs: Coloniality, Subaltern Knowledges and Border Thinking*. Princeton: Princeton University Press, 2000.

formações, atuamos como professores de artes visuais em diversos momentos, e esta era uma temática que de certa forma permeava nosso cotidiano.



Figura 1: Detalhes de “Os Nomes e seus Homens”, escultura-HQ em arame e papel (Altura: 31cm). Esculturas por Fábio Purper Machado e texto por Tamiris Vaz.

Como em grande parte de minha produção, valorizei a ação de certos “acasos” que costumam trazer novas narratividades aos trabalhos, de “disputas” travadas com a matéria-prima em torno das marcas no resultado das esculturas. Ao iniciar a modelagem 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. 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 sua temática, sua forma. Entre estes adultos com tamanho de criança (se comparados ao “professor”) fiz um que não estava sentado como os outros.

A intenção até então 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 o enredo inicial. Imersa que estava em questionamentos sobre processos de subjetivação e

na noção de devir segundo Gilles Deleuze³, ela partiu destas questões na escrita, que novamente empreendemos colaborativamente, de um roteiro visual (um *storyboard*)⁴ para três páginas impressas.

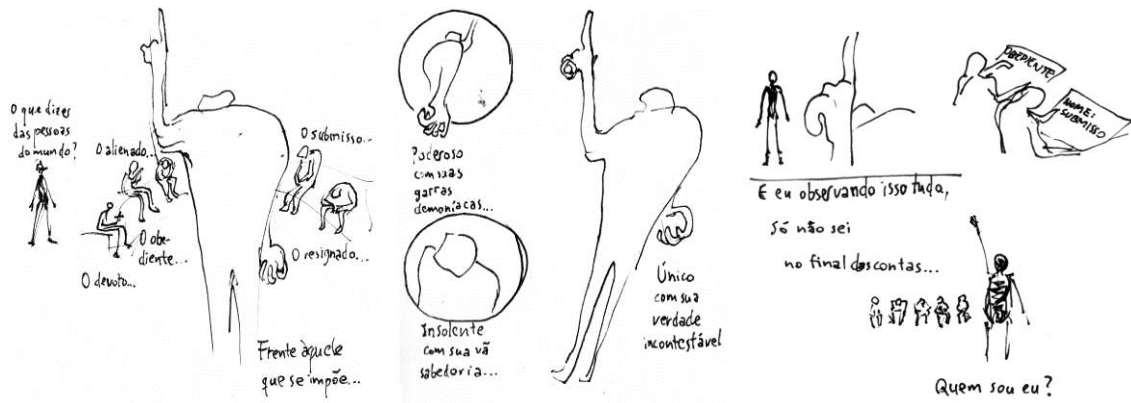


Figura 2: Projeto inicial para versão impressa de “Os Nomes e seus homens”. Desenho a caneta-nanquim sobre papel, por Tamiris Vaz e Fábio Purper Machado.

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. 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).⁵

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, apontadas para o observador externo de uma cena envolvendo um ser maior que com uma das mãos aponta para cima, e outros menores. O texto que Tamiris escreveu para esses balões de fala, e que se encontra

³ DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs*. Capitalismo e Esquizofrenia, Vol. 3. São Paulo: Editora 34, 1996.

⁴ DANTON, Gian. *O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

⁵ 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.

fotografado em minha dissertação,⁶ foi recentemente substituído por uma versão mais sintonizada com os rumos tomados por nossos estudos na filosofia da diferença de Deleuze.⁷



Figura 3: Detalhe de “Os Nomes e seus Homens”, escultura-HQ em arame e papel (Altura: 31cm). Esculturas por Fábio Purper Machado e texto por Tamiris Vaz.

Um viés poético-filosófico tem sido experimentado não apenas nessa narrativa, mas também em diversas outras das que foram desenvolvidas nessa mesma trajetória de pesquisa poética. É possível notar algumas convergências entre estes trabalhos e os de um grupo brasileiro de quadrinistas com os quais venho tecendo frutíferos diálogos e parcerias criativas (Gazy Andraus, Edgar Franco, Matheus Moura, Gian Danton, entre outros de diversas partes do país) e que definem suas criações como HQs poético-filosóficas,⁸ ou seja, narrativas curtas onde também são priorizadas experimentações formais e temáticas voltadas a indagações existenciais. Um ponto em comum entre estes quadrinistas e minha poética é a presença de tais reflexões de um modo que não estejam ilustrando fielmente ideias filosóficas já consolidadas por determinados autores. O próprio roteiro construído coletivamente em “Os Nomes e seus Homens” pode servir como exemplo disso pois, apesar de contar com um diálogo com a filosofia da diferença de Deleuze e Guattari, distancia-se largamente da intenção de funcionar como um manual ou uma explicação para ela. O

⁶ MACHADO, Fábio Purper. *Uma Poética entre a Escultura e os Quadrinhos*. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais. Santa Maria: UFSM, 2013.

⁷ DELEUZE; GUATTARI, 1996.

⁸ 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. Pp.69-99.

conceito filosófico está ali não para ser explicado, mas para despertar novas possibilidades, para ser explorado e até mesmo subvertido.

História em quadrinhos, reprodutibilidade e crenças

As visualidades do século XX são marcadas, em variados aspectos, por elementos oriundos da estética das HQs. Isso ocorre desde a publicação, em jornais do final do século XIX,⁹ de desenhos em sequência feitos por artistas como o ítalo-brasileiro Angelo Agostini (1834-1910) e o estadunidense Richard Outcault (1863-1928), criador do primeiro personagem fixo destas narrativas, o “Yellow Kid”, portador de questionamentos sociais escritos em sua camisola amarela. O subsequente desenvolvimento da linguagem da HQ, em torno dos balões de fala, pensamento e narração, das onomatopeias e linhas de movimento, se dá a partir destas primeiras imagens em sequência e das tecnologias de publicação desenvolvidas com a Revolução Industrial, que também deu vazão à linguagem do cinema e suscitou reflexões como a de Walter Benjamin (1892-1940)¹⁰. Este constatava, nos anos 1930, o crescimento do ritmo que as tecnologias de reprodução de imagem 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 de arte 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. A obra, segundo o autor, não seria desvalorizada por esta possibilidade de ser reproduzida indefinidamente, mas sim lhe seria conferido um valor diferenciado daquele fetiche da obra única sustentado até então, um novo valor democrático, cultural, social.

A exemplo de “Os Nomes e seus Homens”, reconheço minhas experiências com a escultura-HQ como situações que se relacionam diretamente com a linguagem dos quadrinhos, ainda que sem esta reprodutibilidade citada. Um artista cujas experiências ostentam relações semelhantes, e que por isso pode ser citado como um dos referenciais práticos que inspiram essa pesquisa, é o paulista Willian Hussar, que reproduz no espaço tridimensional a estrutura canônica das páginas de quadrinhos.

⁹ SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paula da. História em Quadrinhos e Educação: Histórico e Perspectivas. In: *História em Quadrinhos e Educação: Formação e prática docente*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011. Pp.19-32.

¹⁰ 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.



Figura 4: Willian Hussar. Detalhe de HQ escultórica “South”. Fonte: <willianhussar.blogspot.com>¹¹ | (c) Willian Hussar. Todos os direitos reservados.

O resultado plástico das narrativas de Hussar se assemelha a uma estrutura de prateleira, com os personagens-escultura refeitos tantas vezes quantas forem as cenas onde aparecem (e conforme estas, com novas expressões), colocados sobre cenários bidimensionais colados ou pintados no fundo de cada compartimento. É uma poética que apresenta sequencialidade narrativa e diagramação clássica de HQ, com a sequência de imagens ocorrendo em quadrinhos demarcados e os textos dentro de balões de fala ou recordatórios também tridimensionais. Apesar dessas associações diretas com uma linguagem reproduzível, é possível dizer que tanto as HQs escultóricas de Hussar quanto minhas esculturas-HQ, como já dito, são peças únicas, sendo mínimas as chances de serem reproduzidas a partir de processos mecânicos – a não ser através de conversões para as linguagens da HQ-escultura ou do vídeo (sendo o viés mais recente de minha pesquisa a criação de vídeo-HQ-esculturas), onde o objeto reproduzido já seria de outra natureza, bidimensional. Como diferença básica entre elas, cabe citar uma relação menos direta com a narrativa: enquanto Hussar narra histórias com ambientações específicas e personagens de idade, gênero e mesmo etnia claramente identificáveis, prezo em meus trabalhos por deixar tais características em aberto, a critério do leitor. Trabalho então com o conceito de

¹¹ HUSSAR, Willian. *Trabalhos Premiados*. In: Willian Hussar. Disponível em <willianhussar.blogspot.com/p/historias-premiadas.html>, acesso em 25.mai.2011.

simulacro¹² como uma imagem que preza não pela representação de ideias fixas, mas sim por uma experiência que propõe ao público uma liberdade de criação de relações de associação ou significação.

Da mesma forma que se pode historicamente constatar práticas de colonização geográfica ou de imperialismo cultural em diversos âmbitos da sociedade humana, também se encontram demarcadas certos processos de criação segundo classificações, identificações convencionadas por determinados sistemas. Uma civilização cria um conceito X que se aplica a determinados objetos, então classifica dentro desse conceito objetos semelhantes criados dentro de contextos culturais que não participaram de sua elaboração, nem a acompanharam, e que possivelmente não necessitam dele. Dentro deste contexto, alguns podem adaptar aquilo que já faziam para se enquadrar no tal conceito X, seja pela necessidade de pertencimento a um grupo ou mesmo por lucro material. Outros podem retirar de suas práticas elementos que a associariam a ele, demarcando seu território em outra classificação, Y. E há também aqueles que vêm a nutrir um tipo de “pensamento de fronteiras” que, a partir das próprias diferenças em relação ao “colonizador”, percebem a validade e importância da produção do território considerado subalterno,¹³ estes são os que continuam questionando, pisoteando essas divisas.

Ao abordarmos essas demarcações epistemológicas e as práticas de fronteira que as atravessam, que propõem outros caminhos em relação a elas, cabe falarmos sobre a ideia de crença,¹⁴ enquanto um tipo de confiança, um acordo fiduciário, que se relaciona a uma esperança baseada numa promessa e consagrada por rituais, por tradições. Atributos que, segundo Debray¹⁵, tornam impossível dissociar a crença política da crença religiosa – às quais me atrevo a somar a própria crença nas espinhosas divisões territoriais entre disciplinas acadêmicas, artísticas, profissionais. “Prestamo-lhes fé antes de a pensarmos e pensamo-la porque lhe prestamos fé”,¹⁶ ou seja, predomina a adesão e investimento em determinado feudo ou colônia intelectual não porque ele contempla algo que a pessoa vinha genuinamente criando antes de conhecê-lo, mas sim por motivos como a necessidade, o hábito, o desejo, a dúvida, o medo.

¹² DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

¹³ MIGNOLO, 2000.

¹⁴ FLORES, Victor. *A Imagem Técnica e as suas Crenças*. A Confiança Visual na Era Digital. Lisboa: Nova Vega, 2012. Pp. 37-74.

¹⁵ Apud FLORES, 2012.

¹⁶ GIL, 2003, apud FLORES, 2012, p.38.

Busco então uma criação independente de grilhões que venham a situá-la dentro de um determinado sistema e a reafirmar determinadas crenças nele depositadas. Tradições determinantes do que deve ser uma boa escultura, leis áureas de proporção ou de cadência narrativa que regulem uma história em quadrinhos ou um vídeo, tudo isso pode até ser um assunto interessante de ser estudado a título de se compor uma espécie de arqueologia do saber dentro das áreas com as quais dialogo. Como conhecimento enciclopédico, que não é algo a ser descartado, esquecido, rechaçado, mas também não é fundador de regras régias a serem seguidas cegamente. Prezo por uma posição de não acomodação do artista contemporâneo, como um “avião furtivo”¹⁷ que visita estes locais sem se enraizar, mas reinventando formas de habitá-los temporariamente e de aproveitar determinadas possibilidades dentro de cada um deles.

Assim como em outras narrativas dessa pesquisa poética, a crença também é discutida em “Os Nomes e seus Homens”, pois esta parte de um roteiro que não aponta para morais, para fins esclarecedores, mas que em vez disso traz e suscita indagações. A crença em nomes inerentes ao sujeito dá lugar à interrogação sobre esses nomes. Os nomes não são os sujeitos, mas os produzem.

Uma poética de fronteiras

A partir da “Lógica do Sentido” de Gilles Deleuze¹⁸, Victor Flores¹⁹ descreve o simulacro platônico (*eidolon*) como uma imagem demasiado perfeita que pretende rivalizar com o seu modelo, substituí-lo, ao contrário da imagem ideal platônica (*eikôn*), que assume seu teor de representação, sua relação de correspondência com o mundo das ideias. Afastando um pouco esta imagem de tal tom de perfeição a ela atribuído, é possível ainda apreender dessa escrita de Deleuze que o simulacro, além de fugir de padrões, é dotado de uma potência iconoclasta, questionadora, dionisíaca. Ele nos propõe que apreciemos ou revejamos nossas crenças a partir de novas perspectivas, ele nos possibilita que nos distanciemos daquela “República” ideal de Platão onde o bom profissional é aquele que passa a vida inteira exercendo um único ofício sem nunca experimentar os outros, sem

¹⁷ BOURRIAUD, Nicolas. O que é um artista (hoje)? In: *Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais EBA - UFRJ*. Temáticas. Rio de Janeiro, 2003.

¹⁸ DELEUZE, 2011.

¹⁹ FLORES, 2012.

romper fronteiras entre formas de viver e de pensar. A imagem representativa, ideal, deste coro coletivo platônico onde cada um exerce sua função social organizadamente e de acordo com uma matemática transcendental, se presta para uma esterilidade estática que o simulacro vem a quebrar.

A partir destas reflexões, cabe aqui mencionar meu interesse nas semelhanças formais que encontro em alguns de meus trabalhos com o formato visual conhecido como Diorama. Exercitado em diversos contextos históricos, mas batizado desta forma por Louis Daguerre em 1822,²⁰ este 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 Kamps²¹, foram mostradas experiências artísticas que se aproximam formalmente das casas de bonecas, das maquetes de ferrovias e dos dioramas de museus de história natural.

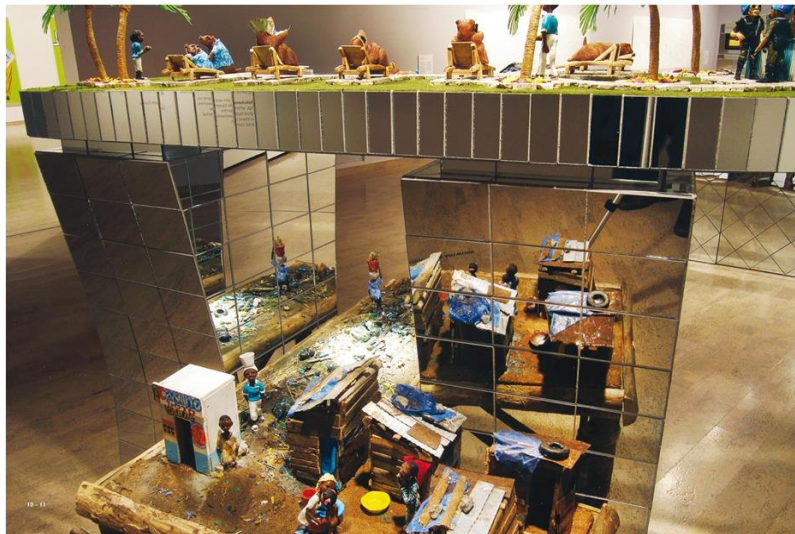


Figura 5: Karine Giboulo. Detalhe do diorama “Village Démocratie”. Fonte: Arpin, 2011.²² | (c) Karine Giboulo. Todos os direitos reservados.

Como uma experiência próxima a este conceito de diorama é possível citar como mais um dos referenciais poéticos para meu trabalho as narrativas tridimensionais da

²⁰ KAMPS, Toby; RUGOFF, Ralph (org.). *Small World: Dioramas in Contemporary Art*. San Diego: Museum of Contemporary Art, 2000.

²¹ KAMPS; RUGOFF, 2000.

²² ARPIN, 2011.

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”.²³ A minuciosa riqueza de detalhes, tanto na expressão das figuras quanto na indumentária, nos objetos e elementos arquitetônicos, proporciona a esse diorama uma clareza comunicacional que cumpre infalivelmente seu objetivo de denúncia de desigualdades sociais.

Através de relações com essas diferentes mídias e modalidades de criação visual, é possível estabelecer uma poética de fronteiras que dialogue com suas características sem a necessidade de identificação com seus nomes e classificações. Demarco diferenças de minha pesquisa em relação a uma funcionalidade atribuída aos dioramas, pois – reafirmando o que já foi dito na comparação com as HQs escultóricas de Willian Hussar – não almejo ilustrar, representar, reproduzir fielmente um ambiente ou estabelecer uma comunicação unívoca através dele. O que proponho é a criação de uma situação narrativa mais próxima daquilo que se pode chamar de simulacro, de 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.

Minhas esculturas-HQ podem ser consideradas incursões de certa forma ainda cautelosas dentro daquilo que se poderia chamar de uma poética de fronteiras. Assim como nas próprias classificações com as quais venho trabalhando (que podem acabar delimitando novas fronteiras), ainda estão claramente referenciados os territórios epistemológicos cujas fronteiras me proponho a diluir. Por mais que estejam sendo pensadas dentro dessa pesquisa alternativas a um tipo de colonização do saber, no nome “escultura-HQ” usado, as colônias ainda se encontram em seus “devidos” lugares, separados por hífens. Isso reflete uma cautela, demonstra a localização dessa pesquisa em um tatear dentro dos meios acadêmico e artístico nos quais ela tem se inserido e uma demonstração de que rever crenças não significa rechaçá-las. Apesar de nelas haver um fundo desvencilhado da experiência e da fundamentação racional, que tenciona crença e realidade, “sobretudo

²³ ARPIN, Marjolaine. *Dioramatic Visions*. The complexifying constructions of Karine Giboulo. Québec, Canadá: Plein Sud, setembro a outubro de 2011 (Catálogo), p.12 (Tradução Nossa).

naquilo que desta última sobressair como mais recente e inovador”,²⁴ é possível extrair da concepção fichteana da crença²⁵ uma relação desta com a imaginação.

Quando nos propomos a acreditar em algo que não foi comprovado racionalmente, realizamos uma atividade imaginativa, que intervém na crença para a ela acrescentar sempre algo. A crença é uma fonte geradora de comportamentos, um hábito que mobiliza o ser humano a agir perante uma situação concreta, uma fórmula de agir que se relaciona a segurança, estabilidade, ordem, sossego. Uma imaginação e um desejo de crer que é “mais forte que todas as perplexidades”²⁶ são alimentados em nome dessa paz almejada ou prometida. “Agarramo-nos tenazmente não apenas a crer mas em crer naquilo que cremos”,²⁷ e aquilo que cremos se dá em versões, em interpretações desviantes daquilo que nos é dado a crer. Então, se em minha produção questiono e com isso ao mesmo tempo involuntariamente reafirmo crenças relacionadas a delimitações territoriais entre linguagens artísticas, creio o estar fazendo para além de territorialidades estanques, busco o estar fazendo de uma forma que não sejam unívocas as características de cada uma dessas linguagens que estarão sendo percebidas em cada contato com o público. A imaginação estará presente mesmo ao visualizarmos a obra a partir de noções arraigadas culturalmente do que é escultura e do que é HQ.

O período conhecido historicamente como moderno, principalmente a partir do século XX e da já abordada era da super-reprodutibilidade técnica da imagem,²⁸ concede uma prioridade epistemológica à visão,²⁹ à qual o mito da caverna de Platão associava a ideia de coerção, de enganação em relação ao que seria uma experiência “real”. Aristóteles reverteria essa noção, encarregando a imagem da organização das informações sensíveis através das representações (*phantasma*), mas tendo em vista um fenômeno que chamava “desrealização” das representações, que as faz oscilarem entre o verdadeiro e o falso, aproximando-se ou se distanciando dos “objetos do mundo” representados. É nesta falibilidade, nesta natureza enganadora da visão e dos seus objetos, como denunciado também por Heráclito e Parmênides, que reside todo seu potencial de simulacro. Sua

²⁴ FLORES, 2012, p.42

²⁵ FLORES, 2012.

²⁶ SOARES, 2004, apud FLORES, 2012, p.46.

²⁷ PEIRCE, 1998, apud FLORES, 2012, p.46

²⁸ BENJAMIN, 1990.

²⁹ FLORES, 2012.

liberdade de não necessitar representar objetos ou ideias imanentes ou pertencentes a um plano superior. Sua interação, cabe novamente dizer, com a imaginação de seu público.

Considerações Finais



Figura 6: Detalhes de “Os Nomes e seus Homens”, escultura-HQ em arame e papel (Altura: 31cm). Esculturas por Fábio Purper Machado e texto por Tamiris Vaz.

Os seres que figuram em “Os Nomes e seus Homens”, apesar de terem sido modeladas a partir da intenção inicial de aludir a uma narrativa específica, conquistaram com sua materialidade de arame e papel a possibilidade de se relacionarem abertamente com o público que com eles vier a ter contato, de nessas relações suscitarem a criação de diversas outras histórias. Além desta característica de simulacro e do próprio fato de constituírem uma criação de fronteiras, que dilui as demarcações entre disciplinas artísticas, eles ainda questionam a própria divisão por mim convencional: Afixado em uma das laterais da base da escultura-HQ encontra-se um elemento de aproximação à modalidade da HQ-escultura, uma fotografia de outra cena envolvendo alguns dos mesmos personagens que figuram em seu topo, em uma situação ligeiramente diferente da que ocorre neste. Mais uma vez me furto de impor minha interpretação do trabalho, deixando ao público decidir a ordem entre as cenas ou os possíveis enlacs narrativos entre elas, permitindo que a imagem engane, dissimule, desrealize, e que com isso seu potencial poético-filosófico aflore e nos permita criar algo novo a partir do contato com ela.

Referências

- ARPIN, Marjolaine. *Dioramatic Visions*. The complexifying constructions of Karine Giboulo (trad. Marcia Couëlle). Québec, Canadá: Plein Sud, setembro a outubro de 2011 (Catálogo). Disponível em <www.plein-sud.org/publications/opus2011/opus_giboulo.html>, acesso em 23 ago.2012.
- 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. p. 209-240.
- BIBE-LUYTEN, Sonia Maria. Onomatopéia e mimesis no mangá: a estética do som. In: *Revista USP*, São Paulo, n.52, dezembro/fevereiro 2001-2002, p. 176-188. Disponível em <www.usp.br/revistausp/52/19-sonia.pdf>, acesso em 12 abr.2011.
- BOURRIAUD, Nicolas. O que é um artista (hoje)? *Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais EBA - UFRJ*. Temáticas. Rio de Janeiro, 2003.
- DANTON, Gian. *O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs*. Capitalismo e Esquizofrenia, Vol. 3. São Paulo: Editora 34, 1996.
- FLORES, Victor. *A Imagem Técnica e as suas Crenças*. A Confiança Visual na Era Digital. Lisboa: Nova Vega, 2012.
- HUSSAR, Willian. Trabalhos Premiados. *Willian Hussar*. Disponível em <willianhussar.blogspot.com/p/historias-premiadas.html>, acesso em 25 maio.2011.
- KAMPS, Toby; RUGOFF, Ralph (orgs.). *Small World: Dioramas in Contemporary Art*. San Diego: Museum of Contemporary Art, 2000.
- MACHADO, Fábio Purper. *Uma Poética entre a Escultura e os Quadrinhos*. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais. Santa Maria: UFSM, 2013. Disponível em: <cascavel.cpd.ufsm.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=5233>, acesso em 08 nov.2013.
- MIGNOLO, Walter. *Local Histories/Global Designs: Coloniality, Subaltern Knowledges and Border Thinking*. Princeton: Princeton University Press, 2000.
- SANTOS NETO, Elydio dos. O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro. *Revista Visualidades* v.7 nº1. Goiânia: Editora da UFG, p.69-99, 2009. Disponível em <www.revistas.ufg.br/index.php/VISUAL/article/view/18120/10809>, acesso em 11 ago.2013.

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