

Luciana Cordeiro Dias

## **Entre Quadros**

Uma pesquisa poética em história em quadrinhos experimental abstrata.

Brasília.

2013.

Luciana Cordeiro Dias

## **Entre Quadros**

Uma pesquisa poética em história em quadrinhos experimental abstrata.

Trabalho de conclusão do curso de Artes Plásticas, habilitação em Bacharelado, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

**Orientador: Prof(a). Ma. Raquel Nava**

Brasília.

2013.

## SUMÁRIO

### Lista de Imagens

### INTRODUÇÃO

<b>1. O QUE É HQ?</b> .....	06
1.1 HQ procurando uma definição.....	06
1.2 Correspondências históricas.....	07
<b>2. HQ UMA ARTE MODERNA</b> .....	10
2.1 Período de mudanças.....	10
2.2 Os Pioneiros.....	13
<b>3. DO TRADICIONAL AO EXPERIMENTAL</b> .....	16
3.1. <i>Maenstream</i> .....	16
3.2. <i>Underground</i> .....	18
3.3. Arte sequencial.....	21
3.4. <i>Graphic Novel</i> .....	22
3.5. <i>Web comics</i> .....	22
3.6. Quadrinho experimental.....	23
<b>4. SOBRE O TRABALHO</b> .....	26
4.3. Entre quadros.....	26

### CONCLUSÃO

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

## LISTA DE IMAGENS

<b>Fig01.</b> Trecho do Livro de Neferibrê.....	08
<b>Fig02.</b> Pintura da via sacra.....	09
<b>Fig03.</b> Número 1, 1949.....	12
<b>Fig04.</b> <i>Brush Stroke</i> .....	12
<b>Fig05.</b> <i>Les Amours de Mr. Vieux Bois</i> .....	14
<b>Fig06.</b> Revista Ilustrada.....	15
<b>Fig07.</b> <i>The Yellow Kid</i> .....	16
<b>Fig08.</b> Capitão America.....	18
<b>Fig09.</b> AX.....	20
<b>Fig10.</b> 12x9.....	25
<b>Fig11.</b> BioCyberDrama. ....	25
<b>Fig12.</b> <i>Étude em jaune Violeta</i> .....	26
<b>Fig13.</b> <i>Plastic Girl</i> .....	28
<b>Fig14.</b> <i>Seven times</i> .....	29
<b>Fig 15.</b> Entre Quadros.....	30

## INTRODUÇÃO

No presente trabalho, de caráter teórico/prático, busco analisar o conceito e o processo pelo qual as histórias em quadrinhos se desenvolveram ao longo da história, desde a antiguidade aos dias atuais, em que a linguagem com o suporte dos meios industriais, encontrou na modernidade um cenário propício para se desenvolver promover discussão e experimentação.

O trabalho se caracteriza como uma pesquisa poética que utiliza a linguagem das histórias em quadrinhos em sua estrutura básica: imagens justapostas. Para isto busquei nas correspondências históricas exemplos que trouxessem o referencial da linguagem. Do antigo Egito até a modernidade, procurei evidenciar a presença da narrativa gráfica e de como veio a se desenvolver como quadrinho, através das grandes mídias e da cultura das massas na modernidade. Criando uma linearidade dos quadrinhos tradicionais aos experimentais para melhor representar o amadurecimento e o pensamento crítico que foi se criando em torno da linguagem.

O processo de modernização da sociedade durante o sec. XIX e XX foi um período de exímia importância para os quadrinhos, visto o surgimento de processos industriais que favoreceram a propagação dos mesmos, como também o abandono de antigos preceitos artísticos em representar a realidade, contribuíram para a estilização e os traços caricaturais dos primeiros quadrinhos .

Como principais movimentos do modernismo estavam à arte pop e o abstracionismo, que protagonizam uma dualidade antagônica, visto que o uso da cultura das massas e da figuração da arte pop se divergia da proposta do abstracionismo em expressar condições intimistas através da abstração. Na arte pop por sua vez fica evidente o uso da representação dos quadrinhos como ícone da cultura das massas, mas não o valoriza como linguagem, por sua vez o quadrinho abstrato vem explorar esse viés entre a linguagem dos quadrinhos e a abstração das formas.

O aparecimento das HQs alternativas e também as experimentais, como os quadrinhos abstratos, trouxeram um novo olhar para a linguagem, visto ser o que procuro evidenciar com o presente trabalho. As histórias em quadrinhos são uma

linguagem rica e desenvolvida dentro da cultura das massas, que apesar da censura e de seu mau uso como entretenimento descartável, também é capaz de ser usada como um meio pelo qual também se possa professar a arte.

Desta maneira, apresento a obra como resultado de experimentos em quadrinhos abstratos em que utilizo elementos básicos dos quadrinhos, como o quadro e a página numa estrutura de imagens justapostas. Utilizo a abstração para descaracterizar, ainda que parcialmente, a ideia de narrativa e o suporte de livro, que remete ao lugar comum da linguagem, mas que favorece a leitura de uma arte em sequência.

Pensar em arte nos dias atuais é uma proposta desafiadora, uma vez que a contemporaneidade nos oferece uma maior liberdade de expressão e experimentação. Contudo, motivada a encontrar no meio da cultura das massas uma possibilidade poética, me propus analisar o contexto em que as histórias em quadrinhos surgem e a vivenciar o processo em que se resulta minha investigação a respeito dos quadrinhos com uma estética abstrata.

## 1. O QUE É HQ?

### 1.1. HQ procurando um conceito

Durante a pesquisa, procurei definir o que seriam os quadrinhos em sua forma mais básica, ou seja, o conceito referente à linguagem, que abrangesse as perspectivas para além do quadrinho tradicional. Encontrei na antiguidade correspondências históricas que ajudaram a compreender o processo de desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos até dias atuais.

Mas, afinal, o que são histórias em quadrinhos? Segundo a definição do Dicionário Aurélio de Língua Portuguesa, seriam “Narração de uma história, ou de aventura ou mesmo romance, feita por meio de desenhos e legendas dispostas em uma série de quadros” (FERREIRA, 2010, p.1102). Mas tal definição não abrange, por exemplo, quadrinhos que utilizam a fotografia ou somente narrativa gráfica, sem texto.

Contudo, segundo a definição difundida pelo quadrinista e pesquisador Scott McCloud, os quadrinhos seriam “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 1995, p. 09). Dentro desse pressuposto, os quadrinhos são narrativas gráficas<sup>1</sup> de forma e conteúdos diversos e linguagem própria, atentos a uma narrativa de imagens justapostas, em que o uso de elementos como balão de fala, uso de personagens ou o próprio quadro delimitador pode ser opcional. Desta maneira, ainda que a definição de McCloud não considere uma narrativa gráfica de um quadro só como quadrinho, é a que mais tem tido aceitação entre os pesquisadores da linguagem.

Deste modo, pesquisadores como McCloud vão à antiguidade buscar referências que introduzam a experiência com imagens justapostas a compor uma narrativa gráfica, visto que o homem, desde que começou a representar graficamente seu cotidiano, já demonstrava predisposição à narrativa. Assim, como se refere o professor Stephen Farthing :

---

<sup>1</sup> Narrativas Gráficas, como o próprio termo sugere, é uma narrativa por imagens. (EISNER, 2013)

Ao longo da história, nenhuma sociedade, por mais baixo que se tenha sido seu nível de existência material, deixou de produzir arte. Representações e de decorações, assim como a narração de histórias e a música, são tão naturais para o ser humano quanto construções de ninhos são para os pássaros. (FARTHING, 2011, p. 8)

O professor ainda aponta que as formas de arte realizadas durante a história variam de acordo com a época e o lugar, sob a influência de diferentes culturas e sociedades. Desta maneira, encontram-se correspondências de narrativas gráficas sequenciadas em diferentes culturas antigas, entre elas a sociedade egípcia que, numa época em que se desenvolvia a escrita, mantinha a imagem e texto numa só relação.

## 1.2 Correspondências históricas

As referências ao antigo Egito e suas significativas contribuições estéticas para as narrativas gráficas denota que é possível encontrar, na antiguidade, correspondências e semelhanças referentes aos quadrinhos atuais, o que contribui para evidenciar a presença da linguagem ao longo do registro histórico da humanidade.

Numa sociedade marcada pela arquitetura das pirâmides, pelo culto a deuses e o surgimento dos hieróglifos, há, neste último, um importante referencial gráfico no que corresponde à origem da linguagem escrita e da narrativa, visto que se encontra, naquelas imagens, o registro das crenças e costumes daquele período, além de conterem um significado mítico referente à eternidade. Segundo o historiador E.H Gombrich (1909-2001), no livro *História da Arte*, "... essas obras não eram feitas para serem desfrutadas; também elas se destinavam a 'manter vivo'" (GOMBRICH, 2006, p. 51), visto que as imagens tinham a capacidade de perpetuar seus significados ao longo do tempo. Para isso, a confecção das imagens seguia normas bem rígidas, privilegiando a caracterização dos personagens e o domínio da técnica de representação, de acordo com as convenções da época, e não uma imitação da realidade, pois desenhavam de memória os contornos e também seus significados. Gombrich aponta que o importante, para eles, não era a beleza, mas a



integridade da imagem. Um exemplo disso, “Livro dos mortos”, um papiro confeccionado para orientar o morto em sua viagem ao outro mundo: sua leitura era feita ao desenrolar o papiro da direita para esquerda, em cada capítulo havia uma ilustração consagrada ao alto, como mostra a imagem do livro de Neferibrê (fig. 01). O personagem deste livro, no caso, o morto, segue voltado para esquerda e presta reverência aos deuses, senhores do outro mundo, que se encaminham para direita (PIERRAT-BONNEFOIS, 2001).



(fig. 01) Trecho do Livro de Neferibre, Papiro Pintado. Baixa época, 664-332 ac. Alt. 30cm x75 de comp. Acervo Museu do Louvre. Autor desconhecido. Fonte: A Arte Egípcia no Tempo dos Faraós<sup>2</sup>.

A relação de cumplicidade entre imagem e texto que se encontra neste exemplo nos remete àquela das histórias em quadrinhos, uma vez que ambas as linguagens, ainda que distintas, em relação aos códigos e convenções de cada época, relacionam imagem e texto de forma integrada e sequenciada. Os hieróglifos permitem uma leitura visual, uma vez que não se diferem da imagem, que também acrescenta ao texto. Como sugere os escritores Baines e Málek:

Os sinais hieróglifos são eles próprios figuras cujas convenções, para além da linguística e ornamentação que regem sua justaposição, não são muito diferentes da representação. Pelo contrário, a maior parte dos quadros contém textos hieróglifos que podem comentar a cena, fornecer informação

<sup>2</sup> PIERRAT-BONNEFOIS, Geneviere. **A Arte Egípcia no Tempo dos Faraós**. Acervo do museu do Louvre. Fundação Alvaro Pentead e. Museu de arte Brasileira –MAB. Exposição de 02 de março a 22 de julho de 2001. Autor desconhecido.

não pictórica ou então dominar por completo a componente visual ,como acontece em alguns relevos de templos.Nos relevos tumulares, a figura principal é um hieróglifo muito aumentado,substituindo um sinal omitido no texto,que da nome a pessoa. Figura e texto são mutuamente dependentes (BAINES; MÁLEK. 1996. p 56)

Com a evolução da escrita, os pictográficos, que são as escritas em formas de figuras, como eram os hieróglifos, vão perdendo lugar para os ideogramas, abstrações das formas anteriores, usados para se relacionar significados e tornar prática a forma da escrita e da transmissão de informação. Contudo, a imagem, como narrativa gráfica, nunca deixou de representar um importante papel como registro histórico, mitológico, ou educativo, tal como eram as representações medievais. As imagens, no que diz respeito às estatuetas de santos, às pinturas e à própria arquitetura que compunham as igrejas da época, tinham um propósito e uma narrativa com mensagem de cunho religioso. A imagem abaixo (fig.02) é um exemplo de antigas tradições que ainda permanecem e em que se caracteriza o uso da imagem de forma sequencial, tal como confirma Manguel:

Durante a idade média, um único painel pintado poderia representar uma sequência narrativa, incorporando o fluxo do tempo nos limites de um quadro espacial, como ocorre nas modernas histórias em quadrinhos, com um único personagem aparecendo várias vezes em uma paisagem unificadora... (MANGUEL, 2009. Pg24)



(fig. 02). Pintura da via sacra. Manuel. P. Silva. Capela-Mor da igreja de Stª Luzia. Viana do Castelo, Portugal. 1946. Fonte: blog pereira-da-silva<sup>3</sup>

Embora a narrativa gráfica só tenha se desenvolvido como histórias em quadrinhos após a invenção da imprensa no sec. XV, o veículo possibilitou uma produção de grande alcance popular, principalmente através das tiragens de jornais diários no sec. XIX período de mudanças econômicas e sociais, e cenário propício para o aparecimento das primeiras HQs da modernidade.

## **2. HQ UMA ARTE MODERNA.**

### **2.1.Períodos de mudanças .**

Movimento vindo da Europa após a revolução industrial, o modernismo promovia mudanças de mentalidade e estilo de vida que estavam em curso desde o sec. XIX, transformando os comportamentos, a forma de consumo e a cultura. Com novos paradigmas, os artistas vinham propor outra maneira de se fazer e pensar arte.

A revolução industrial proporcionou uma grande mudança na história da humanidade e do modernismo. Com a ascensão e difusão das máquinas, houve um aumento e barateamento dos bens de consumo. O capitalismo proporcionou mudanças no estilo de vida do camponês, que deixava a área rural e migrava para a área urbana, formando uma sociedade industrial consumista e individualista. Neste contexto, constitui-se o conceito de modernismo, que se caracteriza por correntes artísticas que acompanhavam as mudanças ocorridas na sociedade e rompiam com os modelos clássicos. Neste sentido, acarretaria com a “morte da arte”, proposta pelo crítico e filósofo Arthur Danto (1924-2013), que, por sua vez, não significa uma morte no sentido literal, mas uma libertação de antigos preceitos. Para Danto (2006), no modernismo não só houve um rompimento com a representação narrativa das

---

<sup>3</sup> <<http://pereira-da-silva.blogspot.com.br/2008/05/frescos-da-capela-mor-da-igreja-de-st.html>>. DATA: 26/11/13.

obras do passado, mas também as representações se tornaram o próprio assunto, uma vez que a arte passou a criticar a si mesma. A arte pop se coloca em contraponto ao abstracionismo ao discutir a apropriação de imagens dos meios de comunicação de massa.

O artista Wassily Kandinsky (1866-1944) foi considerado fundador do abstracionismo com o movimento de sua autoria *Der blaue Reiter* (O cavaleiro azul), em 1911. O movimento denota o momento em que a arte se distancia da necessidade de representar o mundo pela figuração, uma vez que se utilizava da tinta e formas abstratas para corresponder às necessidades psicológicas ou internas em uma “comunicação intersubjetiva” (ARGAN, 1992, p. 321) entre o espiritual, o subjetivo e o mundo real. Sobre Kandinsky, o historiador Giulio C. Argan comenta:

A consciência para o qual Kandinsky dirige seus estímulos visuais não é uma consciência em absoluto ou em abstrato; é a consciência típica do homem moderno, e não reflete sobre o agido, mas é ação consciente. (ARGAN, 1992, pg.321)

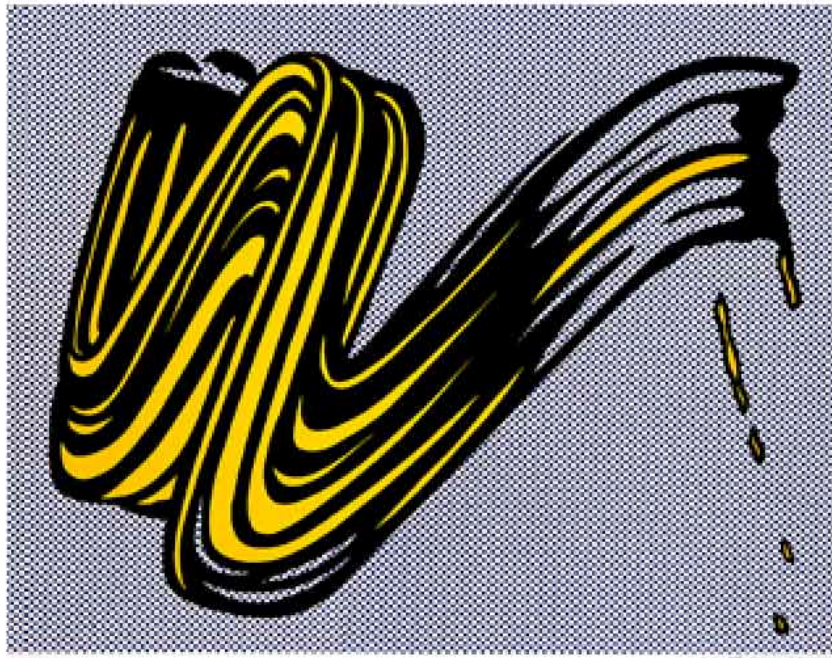
A arte passa a valorizar o gesto, o fenômeno e a consciência de transmutar matéria subjetiva em matéria concreta, que seria a própria obra. No entanto, após o fim da Segunda Guerra, a Europa deixa de ser o centro cultural, enquanto os EUA tomam uma posição de protagonista. Ainda que o abstracionismo tenha tido sua origem com Kandinsky na Europa, foi nos EUA que o expressionismo abstrato veio se desenvolver como vertente, vindo a se tornar o primeiro movimento americano a ter repercussão internacional. A *action painting* (pintura de ação) (fig. 03), do pintor Jackson Pollock (1912 -1956), reflete a liberdade do movimento, do gesto e total despreendimento das técnicas convencionais ou de representação, características que a arte pop se utilizava à revelia para construir a sua identidade junto à cultura das massas.

A arte pop foi um movimento que buscava na cultura popular um referencial plástico, que recusava uma separação da arte e do cotidiano. Roy Lichtenstein (1923-1997), artista da arte pop, buscava nas histórias em quadrinhos a narrativas e a referência da cultura norte americana dos anos 30. A obra *Brush Stroke* (fig. 04) faz referência à arte abstrata pela representação de uma pincelada em um estilo estético correspondente aos quadrinhos da época, com uso de retículas e traços

marcados. Lichtenstein não se importava em fazer referência ao que na época sofria de descrédito por se tratar de cultura popular; pelo contrário, a arte pop procurava aproximar os dois eixos, popular e erudito.



(fig. 03) Número1,1949. POLLOCK, Jackson. esmalte e tinta de alumínio sobre tela (160 x 259 cm) O Museu de Arte Contemporânea, em Los Angeles. 1949.Fonte: artchive <sup>4</sup>



(fig. 04) **Brush Stroke**. LICHTENSTEIN, Roy . 22 3/16 x 28 7/16 inches Screenprint. 1965.Fonte:abstract-art<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> <[http://www.artchive.com/artchive/P/pollock/pollock\\_1\\_1949.jpg.html](http://www.artchive.com/artchive/P/pollock/pollock_1_1949.jpg.html)>. Data:22/11/13

O período moderno vinha direcionar a sociedade para uma nova realidade urbana e cultural em que a arte propunha novos paradigmas estéticos e conceituais. Numa época de mudanças permanentes, a arte pop trouxe à tona a defesa de elementos da cultura das massas que as artes nobres haviam renegado, como por exemplo, os quadrinhos, ainda que só de forma representativa. Da mesma maneira que o abstracionismo buscava um novo modo de experiência estética, a arte pop vivenciava o mundo a sua própria maneira e linguagem. Assim como, os quadrinhos que, ao longo dos séculos XIX e XX se fizeram presentes na cultura das massas e em movimentos alternativos de contracultura. Ainda que a presença dos quadrinhos em livros de história seja escassa, estes se fizeram presentes na história de cada época e cultura.

## 2.2. Os Pioneiros dos quadrinhos

A chegada da modernidade permitiu o acesso a tecnologias de reprodução e propagação, o que possibilitou o desenvolvimento das histórias em quadrinhos e de convenções que lhes foram dando forma e características específicas. Entre os trabalhos dos pioneiros, se encontram a presença de personagens fixos e desenhos que compunham uma narrativa sequenciada, além de conteúdo cômico (daí o termo *comics* dado aos quadrinhos americanos), que caracterizavam as primeiras HQs. Diante disso, produções feitas durante o sec. XIX na Suíça, Alemanha, Brasil e EUA precederam os quadrinhos como o conhecemos hoje, e foram primordiais para que a linguagem pudesse se desenvolver dentro de uma sociedade em modernização.

Entre os pioneiros, está o suíço Rudolph Topffer (1799-1846), que inicialmente queria ser pintor, mas um problema de visão o impediu. Ficou famoso como escritor com o álbum “*Histoires em Estampas*” (1846-47), que chegou a receber elogios de Goethe. Em seu livro “*Arte e Ilusão*”, Gombrich, se refere a Topffer como um artista que procurava a expressão, não a representação, ou seja, procurava não fazer referência à natureza, uma vez que seus experimentos em

---

<sup>5</sup> <[http://www.abstract-art.com/abstraction/l2\\_grnfthrs\\_fldr/g037b\\_Lichtenstein\\_Brush.html](http://www.abstract-art.com/abstraction/l2_grnfthrs_fldr/g037b_Lichtenstein_Brush.html)> Data: 26/11/13.

reduções fisionômicas<sup>6</sup>, tarefa aprendidas com as caricaturas da época, o levaram a usar as expressões emotivas nos personagens como um código capaz de expressar suas aspirações sobre o mundo. Segundo Gombrich (1986, p. 294) era onde se criava a ilusão de vida sem qualquer ilusão de realidade, pois a caricatura tinha a capacidade de se tornar um ícone em que se ampliam os significados essenciais, aumentando sua capacidade de comunicação, tal como ocorreu com o desenvolvimento da escrita, dando expressão e dinamismo a formas de maneira que um desenho realista não contemplava.

O pioneirismo de Topffer era demonstrado por meio da forma como desenvolvia a narrativa gráfica que, diferente das outras caricaturas da época, trazia para seus desenhos a impressão de movimento entre as imagens sequenciadas. Contudo, García (2012, p. 57) o considera um autor vocacional, pois não sofria com pressões comerciais ou editoriais: era livre de toda exigência que não fosse sua própria inspiração, era um artista experimentando em uma linguagem em desenvolvimento e uma importante referência aos quadrinhos atuais.



(Fig. 05) Les Amours de Mr. Vieux Bois. TOPFFER, Rudolph, Genebra, 1837. Fonte: semorelha<sup>7</sup>

Entre outros aspirantes da época, estava o alemão Wilhelm Bush (1832-1908), pintor, poeta e caricaturista, considerado um dos responsáveis pelo desenvolvimento

<sup>6</sup> Para Gombrich (1986), reduções fisionômicas se referem à interpretação visual de uma fisionomia, onde se busca o máximo de semelhança, sem buscar realismo, mas sim uma equivalência, buscando exagerar nos traços ao se fazer uma caricatura.

<sup>7</sup> < <http://www.semorelha.com.br/b-d/rudolph-topffer-serie-historias/> > Data:24/11/13.







(fig. 07) **The Yellow Kid e seu novo fonógrafo.** OUTCAULT, Richard Felton. New York Journal.1896. . Fonte: [cartoons.osu.edu](http://cartoons.osu.edu)<sup>9</sup>

Desta maneira, as HQs estavam presentes na cultura visual, baseando-se em uma linguagem de fácil compreensão ao relacionar texto/imagem e explorando condições tipicamente humanas. Com o aumento de sua produção e consumo, os quadrinhos se propagaram onde fosse possível desenvolver um mercado e, com isso, demonstraram ser uma linguagem tão flexível a ponto de adaptar-se a qualquer cultura. Com isso, buscaram-se, em regiões distintas, denominações diferentes para se referir aos quadrinhos como, por exemplo, *Comics* nos EUA, *banda desenhada* em Portugal, *Fumetti* na Itália, *Hq* no Brasil, *mangá* no Japão, entre outras expressões e separações de gênero.

### 3. DO TRADICIONAL AO EXPERIMENTAL.

#### 3.1 *Mainstream*

Em diferentes países, os quadrinhos se desenvolveram de acordo com cada, cultura, originando novos estilos e gêneros. No entanto, um ponto importante a se analisar é o fator social que a linguagem abrange, pois existem quadrinhos voltados para o entretenimento e para o mercado, em contraponto aos quadrinhos

<sup>9</sup> [http://cartoons.osu.edu/digital\\_albums/yellowkid/1896/1896.htm](http://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1896/1896.htm) Data:12/11/13.

alternativos<sup>10</sup> e independentes, que gozam de uma maior liberdade e que ainda são minoria nos meios comerciais.

*Mainstream* é uma denominação para se designar um estilo vigente que predomina no mercado, no caso das HQs, é o que caracteriza o estilo comercial. Ao começar a propagação em larga escala por meio de jornais e revistas de humor, a linguagem foi se condicionando a exercer um papel de entretenimento. Tamanho era seu apelo diante das massas, que rapidamente surgiram publicações exclusivas, dentre elas, predominavam os gêneros de terror, crime, romances e as de super herói, muito populares na década de 30 nos EUA e que contribuíram ao adicionar novos ânimos à população que passava pela “crise de 29”<sup>11</sup>.

*Superman*, de Joe Shuster e Jerry Siegel, foi o primeiro herói a ganhar popularidade e teve sua primeira aparição na revista *Action Comics* nº 1, de 1938. Com sua força sobre humana, bondade e moral inabalável, *Superman* se sustentava como um símbolo do orgulho norte americano. Outro herói que também representava os mesmos ideários era o Capitão America, personagem de Jack Kirby e Joe Simon, de 1941, que foi um dos heróis que se mobilizaram em prol dos aliados dos EUA na Segunda Guerra. As suas revistas chegavam aos soldados, nas frentes de batalhas, e à população, como um meio de incentivo e propaganda nacionalista. Como imagem mais emblemática deste período, está a capa da primeira revista em que se encontra o herói americano socando Hitler (fig.08).

Contudo o que os quadrinhos de heróis relatam não é diferente das narrativas de arte da antiguidade clássica, em que deuses e heróis retratavam uma mitologia, uma espiritualidade e necessidades psicológicas do ser humano. Para o pesquisador Joseph Campbell (1999), pode-se afirmar que o que existe é um herói mítico, arquetípico<sup>12</sup>, cuja forma se multiplicou em réplicas e em culturas e povos diferentes. O psiquiatra Carl G. Jung também considera que os heróis têm uma relação psicológica profunda com os indivíduos comuns, pois afirma que suas

---

<sup>10</sup> Quadrinhos alternativos seriam os quadrinhos que não seguiam os padrões comerciais. (Garcia, 2012.196p)

<sup>11</sup> A crise de 1929 foi uma crise acarretada pela superprodução da indústria em crescimento nos EUA e que afetou também vários países. Fonte : <http://www.infoescola.com/historia/crise-de-1929-grande-depressao/> Data15 /12/13.

<sup>12</sup> Arquétipo de uma forma mais simplificada se remete a uma imagem já instaurada, um modelo a ser seguido.

Fonte: <http://www.dicio.com.br/arquetipo/data:> 12/ 12/ 13

personalidades se veem projetadas na figura do herói, que evolui de maneira a refletir cada estágio da evolução humana (JUNG, 2002). Portanto, o herói é um exemplo a ser seguido, um personagem com qual se promove uma identificação, um ícone, um arquétipo que transcende de ser comum ao divino para então voltar a sua condição comum no fim de cada jornada. O herói, acima de tudo, é reconhecível como humano, independente de ser um semideus, alienígena ou estudante universitário. É a representação de antigos mitos que ainda permanecem na contemporaneidade.



(fig. 08) Capitão America número 01. KIRBY, Jack; SIMON, Joe. Marvel Comics. Março de 1941. Fonte: história e Hq <sup>13</sup>

Desta maneira, pode-se explicar porque a narrativa em geral é tão popular, pois parte da necessidade do ser humano de travar suas próprias batalhas psicológicas. E o Capitão America é um exemplo de *mainstream* e de como os quadrinhos poderiam ser usados como ferramenta de manipulação das massas, tanto que esse poder foi restringido com a censura anos depois.

### 3.2 O Underground

Após o fim da Segunda Guerra, a primeira geração que cresceu lendo quadrinhos chegava à maturidade e a nova procurava outros meios de identificação.

<sup>13</sup> <<http://historiaehq.wordpress.com/2012/05/31/capitao-america-as-construcoes-de-um-icone-parte-i/>>  
>Data: 12/11/13.

No entanto, ainda havia a ameaça da Guerra Fria, e uma onda moralista se colocava em oposição a tudo o que seria maligno à juventude, inclusive os quadrinhos. E indo contra a moralização demasiada, o *Underground* se tornou uma vertente dentro da contracultura.

Se ainda hoje, os quadrinhos sofrem descrédito, este tem a contribuição do psiquiatra Fredric Wertham, que publicou o ensaio "*Seduction of the innocent*", em 1954, onde culpava os quadrinhos pela delinquência juvenil. Esse episódio fomentou toda uma discussão entre pais, pedagogos e religiosos. O resultado da perseguição naquele período foi a implantação do *Comics Code*, um código de ética que censurava os quadrinhos americanos. Com isso, foram normatizados e o código os restringia a um conteúdo puramente infantil, impedindo-os de desenvolver um material crítico nas mídias tradicionais, relegando-os à clandestinidade.

Entre 1960 e 1970, surgiram nos EUA, em pleno movimento de contracultura, os quadrinhos *undergrounds*. Em vias de seguir contra o que eram impostos pela censura, os *undergrounds* tinham publicações independentes e marginais, às vezes, reproduzidas em simples xérox, exploravam temáticas adultas, com estéticas carregadas e obscuras. Por ignorar todo e qualquer apelo da censura vigente, tais quadrinhos, frequentemente, eram denunciados por conter excessos e obscenidades, diferente dos quadrinhos comerciais, que tinham seus conteúdos normatizados.

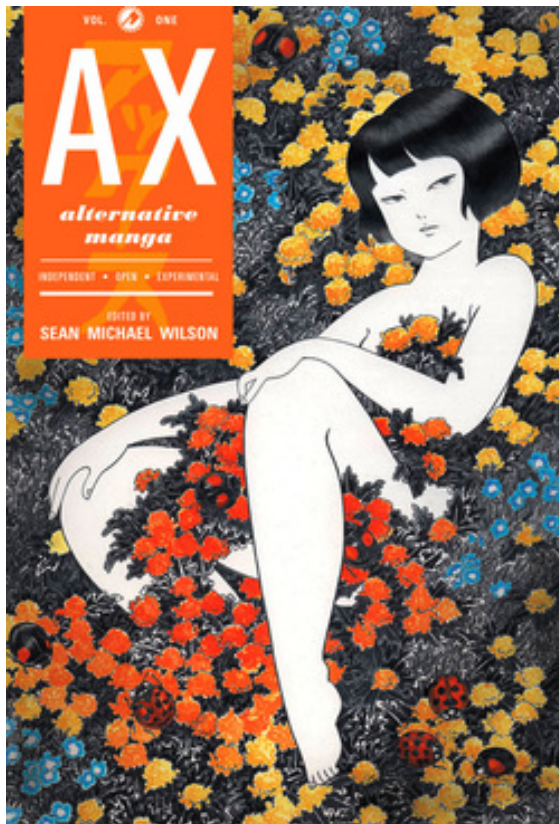
Robert Crumb (1943) é descrito como sendo o precursor dos quadrinhos *undergrounds*. Segundo Moya (1986), Crumb nunca se enquadrou nos padrões estabelecidos, pois ele sempre se pautou pelo prazer de desenhar, e não para fazer dinheiro (Moya,1986). Publicando de forma independente a revista *Zap Comics*, de 1967, e vendendo nas ruas com um carrinho de bebê, Crumb fez sucesso entre os aspirantes da época, sendo referência para quem buscava nos quadrinhos uma forma de expressão e que passaram a publicar quadrinhos dos mais variados.

Foi neste período que, no Japão, surgiu a *Garo*, uma revista de *mangá* alternativo, fundada por Katsuichi Nagai em 1964. A revista abrigava publicações que não se enquadravam nos padrões comerciais, o que permitia a seus artistas uma maior liberdade. As publicações foram diversas, mas muitas vezes tinham

características autobiográficas, surrealistas, eróticas ou grotescas. Mas o que a *Garo* proporcionava era que seus artistas tivessem um espaço de exposição. No entanto, com mudanças de proprietário, a revista perdeu sua popularidade e força. Em 1996, com a morte de Nagai, seus colaboradores saíram da *Garo* e fundaram a *AX*.

Eles a chamaram de *AX*, porque até mesmo o menor machado (“axe”) pode cortar uma grande árvore. Nagai teria aprovado seu manifesto, impresso na capa de cada exemplar: “O MANGÁ deveria ser independente, o MANGÁ deveria ser aberto, o MANGÁ deveria ser experimental”. (GRAVETT, 2006. P.141)

Cada vez mais, os quadrinhos se desenvolvem enquanto meio expressivo, uma vez livre das amarras comerciais se tornam um meio popular de expressão. Como se refere o escritor e jornalista Paul Gravett, muitos *mangakás*<sup>14</sup> colocam os quadrinhos e a auto-expressão acima de ganhos comerciais e graças à existência de um mercado tão grande e diversificado como o japonês, que se torna viável a publicação de revistas como a *Garo* ou a *AX*, pois existe público maduro e crítico para desfrutá-los (GRAVETT, 2006).



(fig. 09) **AX** Volume 1 - A Collection of **Alternative Mangá** - 2010 . vários autores. Top shelf. Fonte: seanmichaelwilson<sup>15</sup>.

<sup>14</sup> *Mangakas* são quadrinistas de *mangá*, quadrinhos japoneses. Fonte: <http://www.infoescola.com/desenho/origem-do-manga/> Data: 15/12/13.

<sup>15</sup> <<http://seanmichaelwilson.weebly.com/ax.html>> Data: 12/ 11/13

No entanto, o *Mainstream* continua mantendo sua forte influência na indústria cultural tanto no Japão como nos EUA, dois grandes pólos de produção de quadrinhos. A presença do *underground* foi um ponto importante para se registrar a contraposição entre os quadrinhos tradicionais e os alternativos e a exemplificar que a linguagem não estava presa aos fatores condicionantes, mas que é preciso iniciativa para dar outros direcionamentos a ela, com pensamento crítico e criatividade.

### 3.3 Arte Sequencial

Quando se referem à arte sequencial, é a respeito dos quadrinhos que se faz alusão, no entanto, pouco se discute a respeito do termo ou o que ele pode representar em seu sentido mais amplo. O termo “arte sequencial” deu à linguagem a capacidade de ampliar seus conceitos, explorar novos meios e abrir espaço para novas interpretações.

Will Eisner, nascido em 1917, criador da tirinha dominical “*The Spirit*”, é conhecido por ser um dos primeiros a reconhecer o potencial criativo e poético dos quadrinhos, difundindo o termo “arte sequencial”, que, para Eisner, seria “uma série de imagens dispostas em sequência” (EISNER, 2013, p.06), com o intuito de diferenciar o seu trabalho do que era produzido na indústria. No entanto, o termo foi usado por muitos aspirantes e curiosos da área como um mero sinônimo para quadrinhos. Contudo, McCloud chama atenção para o uso do termo, pois a ideia de arte em sequência também poderia englobar o cinema, animação, uma série fotográfica ou uma série pictórica. Porém, o que Eisner almejava era projetar outra visão a respeito do seu trabalho e dos quadrinhos como todo, pois, assim como Crumb, ele não se identificava com os quadrinhos que o mercado produzia naquela época, visto que almejava um público maduro que pudesse absorver suas ideias. Desta maneira, Eisner utilizou técnicas narrativas que enfatizavam o lado humano dos personagens. Ao lançar *A Contract With God*, em 1978, inovou no formato de publicação, abrindo espaço para as *graphic novels*, e tirou os quadrinhos da

---

classificação de subliteratura, indo das bancas de jornal para as livrarias. Will Eisner morreu em 2005 deixando um legado histórico para os quadrinhos e um acervo cultural como poucos.

### **3.4 *Graphic Novel***

*Graphic Novel*, ou Novela Gráfica, numa tradução literal, desde o início cria controvérsia pela terminologia ou pelo que representa. De quadrinho adulto a manifestação cultural, as *graphic novels* vinham provocar mais discussão do que uma definição de si.

Como visto anteriormente, Will Eisner lançava seu *A Contract With God* sobre o título de uma *graphic novel*, mas o termo usualmente é usado para quadrinhos no formato de livro, sem discriminar conteúdos. Em “O *Graphic Novel* Manifesto”, Eddie Campbell (2004), conhecido quadrinista da atualidade, relata que estamos a criar uma arte completamente nova, que não se limita pelas regras da arte tradicional, e que romance gráfico representa mais um movimento do que forma. Não é o formato ou o local de propagação, mas uma ideia, um conceito, uma militância que faz com que pesquisadores como McCloud, vejam nos quadrinhos uma ferramenta para experimentação. A *graphic novel* adentrou as livrarias, proporcionando status literário aos quadrinhos, mas ainda havia outros lugares, conceitos e formas a serem explorados como o *web comics* vieram evidenciar.

### **3.5 *Web Comics***

Com os adventos de novas tecnologias, como a internet, os quadrinhos também se direcionaram a explorar novos caminhos, seja nas perspectivas estéticas, com uso de programas de edição de imagem, seja na utilização da plataforma virtual como meio de transmissão de dados, possibilitando um comércio e troca virtual, ou até usando a plataforma como suporte.

A *Web comics* é similar aos *fanzines*<sup>16</sup>, em que a maioria da produção é de amadores, visto que a facilidade de acesso possibilita qualquer pessoa a produzir os mais distintos tipos de estilos e formas de apresentação. Aqueles que utilizam a internet como suporte podem usufruir de uma infinidade de recursos, como: animações, fotografia, 3D, interação com o usuário, etc.

McCloud, mantém um site próprio onde expõe seus experimentos com *web comics*. Ao encerrar o livro *Reinventando os Quadrinhos*, ele diz:

É hora dos quadrinhos finalmente crescerem e descobrirem a arte por trás do ofício... É hora de os quadrinhos nivelarem as balanças verem o mundo e alargarem seus horizontes. E é hora , a começar por agora , de um novo conjunto de sonhos encontrar novos caminhos rumo a uma nova geração numa forma além da imaginação.Os quadrinhos são uma idéia poderosa , que no entanto foi desperdiçada, ignorada e mal compreendida por gerações . (McCloud ,2006, p. 236)

Assim como a *web art* tem buscado interação e manifestação artística através da internet, os quadrinhos também procuram um terreno fértil para explorar diferentes manifestações.

Desta maneira, os experimentos feitos com os quadrinhos vieram tirá-los de seu lugar comum para um lugar onde se pode compartilhar experiência. Com o advento da internet, os quadrinhos alternativos ganham cada vez mais espaço, e o meio virtual vem se tornando suporte para experimentação. Desta forma, a partir da década de 60, os quadrinhos têm ganhado características conceituais, e muitas pesquisas têm sido feitas na área, o que proporcionam aos quadrinhos maior respeitabilidade e visibilidade.

### **3.6. Quadrinho Experimental.**

Desta maneira, ainda que no Brasil não tenha uma produção cultural de quadrinhos tão grande quanto a Americana ou a Japonesa, existem pesquisadores que veem nos quadrinhos possibilidades para ir além do convencional.

---

<sup>16</sup>Fanzine é a junção de *fanatic magazine*: uma revista de produção independente podendo ter diferentes conteúdos como quadrinho amador autoral ou não. Fonte: <http://www.infoescola.com/curiosidades/fanzine/> data: 15/ 12/ 13



Moacy Cirne, nascido em 1943, em São Jose do Seridó, professor aposentado da Universidade Federal Fluminense, é considerado o maior pesquisador brasileiro de quadrinhos, tendo escrito vários livros sobre o assunto, e é um dos fundadores do Poema/Processo<sup>17</sup>. Cirne defende o uso político e consciente dos quadrinhos de forma experimental e libertadora. Propõe o uso do quadrinho experimental como discurso artístico e desafio estético.

Não se pode falar de uma arte experimental sem que haja, aí embutida, a consciência política do autor; não se pode falar consciência política sem que haja, pelo menos como projeto teórico, a possibilidade do saber militante. Ou seja, para os artistas, o poeta /escrito e o quadrinheiro não bastam ser politizados. Têm que ser experimentais. Tem que ousar – com sabedoria – em forma, conteúdo e substancia criativa. (CIRNE, 2000, p.189)

Entre outros que pensam quadrinhos como uma linguagem na qual se podem experimentar outras estruturas, está o poeta, crítico filósofo Álvaro de Sá (1935-2001). Sobre seu livro de artista, 12x9,( fig 10) de 1967, Cirne comenta: “Não estamos diante da mera cópia aplicada (Pop-art): Álvaro de Sá penetra em sua metalinguagem, para terminar na comunicação direta de quadro para quadro, retícula para retícula.” (Cirne, 1975, p. 67). O poeta utiliza em seu livro o balão de fala, ícone característico dos quadrinhos, para dialogar com a própria linguagem e provocar uma narrativa própria.

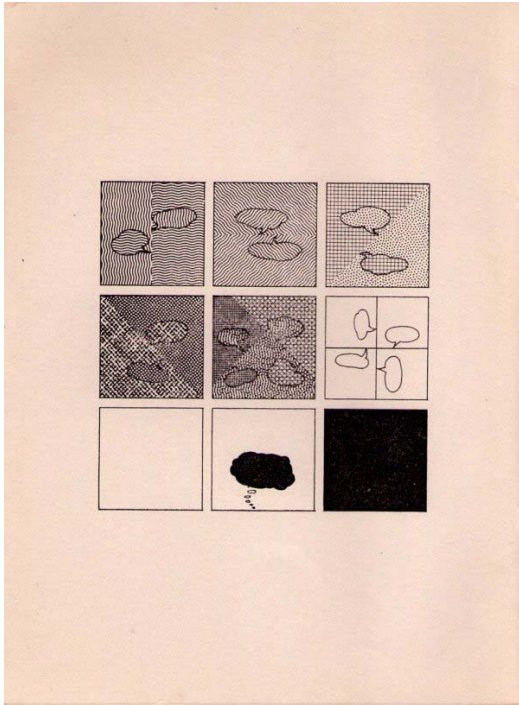
Entre outros brasileiros, também temos Edgar Francos, formado em arquitetura, doutor em artes e professor da faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, que desenvolve uma linguagem com seus quadrinhos poético-filosóficos, que o autor chama de “Aurora Pós-humana”.(fig 11) A seguir, Franco descreve seu processo de trabalho:

Eu tomo como base as prospecções da tecnologia e das artes de ponta para reestruturar constantemente as características deste universo, a partir dele já foram desenvolvidos uma série de trabalhos artísticos em diferentes mídias e suportes... (FRANCO, 2012, p. 1)

---

<sup>17</sup> “O poema processo foi um movimento artístico desenvolvido no período de 1967 a 1972, decorrente do concretismo. Wladimir Dias-Pino, um dos expoentes do poema processo, participou da Exposição Nacional de Arte Concreta, no Museu de Arte Moderna de São Paulo, em dezembro de 1957, e no Rio de Janeiro, em fevereiro de 1957.... Em 1967, rompeu com o grupo concreto e lançou o poema processo, com Álvaro de Sá e Moacy Cirne.”

Fonte: <http://atrasdosolhos.wordpress.com/category/poema-processo/>. Leticia Féres em setembro 4, 2006.



(fig. 10) 12x9, SÁ, Álvaro de. 1967. Fonte: seminário livro de artista <sup>18</sup>.



(fig. 11) **BioCyberDrama**. FRANCO Edgar; COUTO Mozart Nº1 . Editora UFG. 2013. Fonte: isthmus <sup>19</sup>

<sup>18</sup> <<http://seminariolivrodeartista.wordpress.com/2010/10/24/alvaro-de-sa-poemicals/>> Data:13/11/13.

Já entrando na área da abstração, o artista Andrei Molotiu faz uma antologia de quadrinhos abstratos de 1967 a 2009, que se encontra na publicação “*Abstrat comics*”, e também mantém atualizado um blog homônimo com manifestações artísticas de vários outros autores.



(fig. 12) *Étude en jaune Violeta*, Matthias fausse Monnaie. , 2013. Fonte: *abstrat comics* <sup>20</sup>

Todo esse apanhado de quadrinhos experimentais – *web comics*, metalinguísticos, poético-filosóficos, abstratos, entre outros – vem expor o que tem sido feito e o que ainda pode estar por vir, visto que hoje temos mais facilidade de trocar informações e experiência, um cenário propício à experimentação.

## 4. SOBRE O TRABALHO.

### 4.1 Entre Quadros

---

<sup>19</sup> Fonte: <<http://www.isthmus.com.br/ufg/index.aspx>>Data 26/11/13.

<sup>20</sup> <<http://abstractcomics.blogspot.com.br/>> Data: 26/11/13

O presente projeto se caracteriza por uma pesquisa artística na linguagem dos quadrinhos enquanto seu caráter experimental e poético. Para isso foi realizado um trabalho teórico/prático em que me propus criar um panorama histórico para contextualizar o trabalho poético. Foquei no conceito de McCloud sobre quadrinhos e sua forma mais básica para analisar a sua estrutura primária: o quadro e a página numa identificação com o *abstract comics* e me utilizando do suporte de livro de artista para realizar um trabalho que traduzir-se minha relação com os quadrinhos.

As histórias em quadrinhos sempre se fizeram presente no meu cotidiano e a vivência com os mesmos me motivou a realizar o presente trabalho. Procurei analisar seu histórico, sua correspondência na antiguidade e sua difusão na modernidade, para demonstrar como a linguagem se desenvolveu e apontar que existem possibilidades de se explorar como poética.

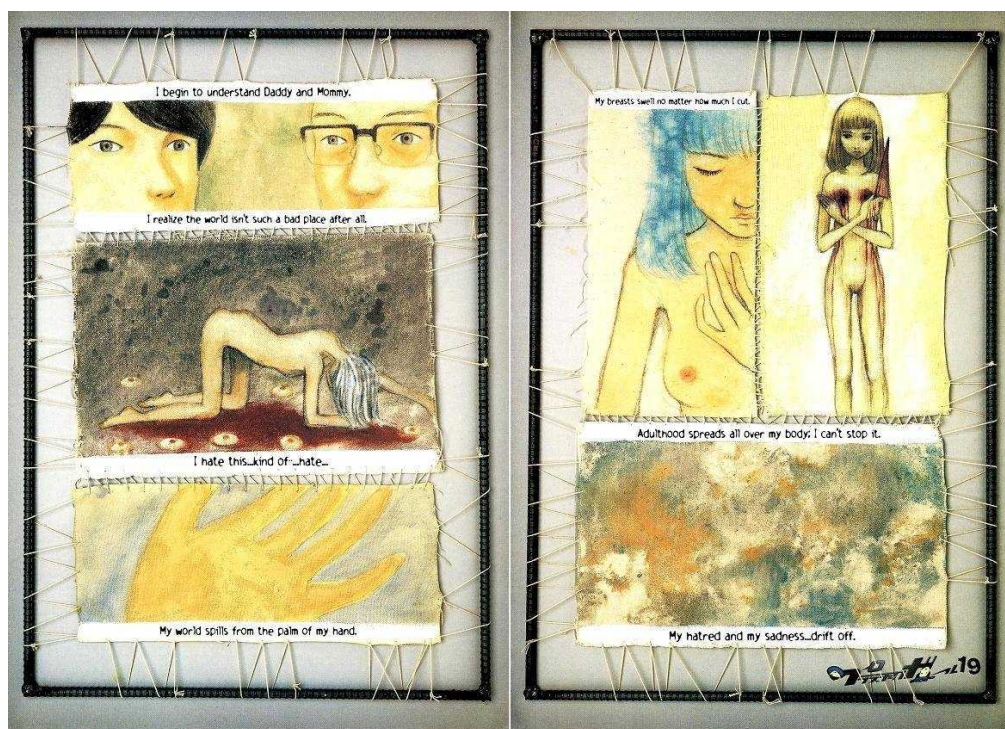
Desta maneira, o *Entre Quadros* é um obra resultante do processo de pesquisa poética em que busquei explorar o uso da sequência de imagens, o quadro a quadro e a referência do *Abstract comics* veio aparecer como um convite à experimentação, visto que, como a arte abstrata, que procurava não fazer referência a realidade externa, os quadrinhos abstratos procuram na abstração da linguagem uma relação experimental. A referência de imagens justapostas é mantida, mas a narrativa se torna um elemento subjetivo.

No trabalho em questão propus o uso do quadro a quadro, não como uma forma rígida, mas como elemento que constitui uma narrativa pela fluidez da sequencialidade. O uso de diferentes elementos estéticos, como o recorte, colagem e tinta, contribuem para dialogar com as composições em um espaço unificado, cuja leitura depende das relações que cada um tem com os quadrinhos, da cognição, memória e sensibilidade de cada apreciador.

A possibilidade de se explorar a linguagem dos quadrinhos sem utilizar o recurso da figuração tornou mais evidente o que pretendia explorar, uma vez que a abstração desobriga a representação figurativa, dando espaço para distintas interpretações. Vi-me diante da possibilidade de explorar espaços e formas a elucidar percepções que tenho da leitura dos quadrinhos e vivenciar a construção de um objeto que é consequência de outras experiências ao longo do curso.

O livro de artista foi minha escolha de suporte, mas esta não foi uma escolha aleatória, visto que o livro de artista como gênero artístico existe desde meados dos anos 70/80, e já serviu de suporte para experimentos com quadrinhos, como os de Álvaro de Sá, citado anteriormente. O livro em si me pareceu condensar todo o caos que se paira no campo das ideias e permitiu dar linearidade e sequencialidade a uma história imagética subjetiva. Além, é claro, de representar para mim um artefato de fetiche afetivo é um excelente suporte para se explorar diferentes elementos.

Um artista de quadrinhos que me chama a atenção pela experimentação de elementos é Usumaru Furuya. Nascido em 1968, em Tóquio, Furuya é conhecido quadrinista de *mangá underground*. Em seu trabalho *Plastic Girl* de 2000, é um quadrinho em que se narra a história de uma garota vítima de abuso. Usando uma estética peculiar, introduz elementos pouco usuais aos quadrinhos convencionais, mas que dialogam com a mensagem da narrativa. Como mostra a imagem (fig15).



This image is hosted at mangafox.com, we take no credit for the creation or editing of this image. All credit goes to the appropriate parties involved in the creation or editing of this image.

(fig. 13) Plastic Girl. Usumaru, Furuya. 2000, p. 28. Fonte: mangafox<sup>21</sup>

Outro artista que me chamou atenção por trabalhar com sequencialidade é Hreenn Fridfinnsson, nascido em 1943, em Baer Dölum, Islândia, Fridfinnsson na

<sup>21</sup> <[http://mangafox.me/manga/plastic\\_girl\\_furuya\\_usamaru/v01/c000/1.html](http://mangafox.me/manga/plastic_girl_furuya_usamaru/v01/c000/1.html)>Data: 26/11/13

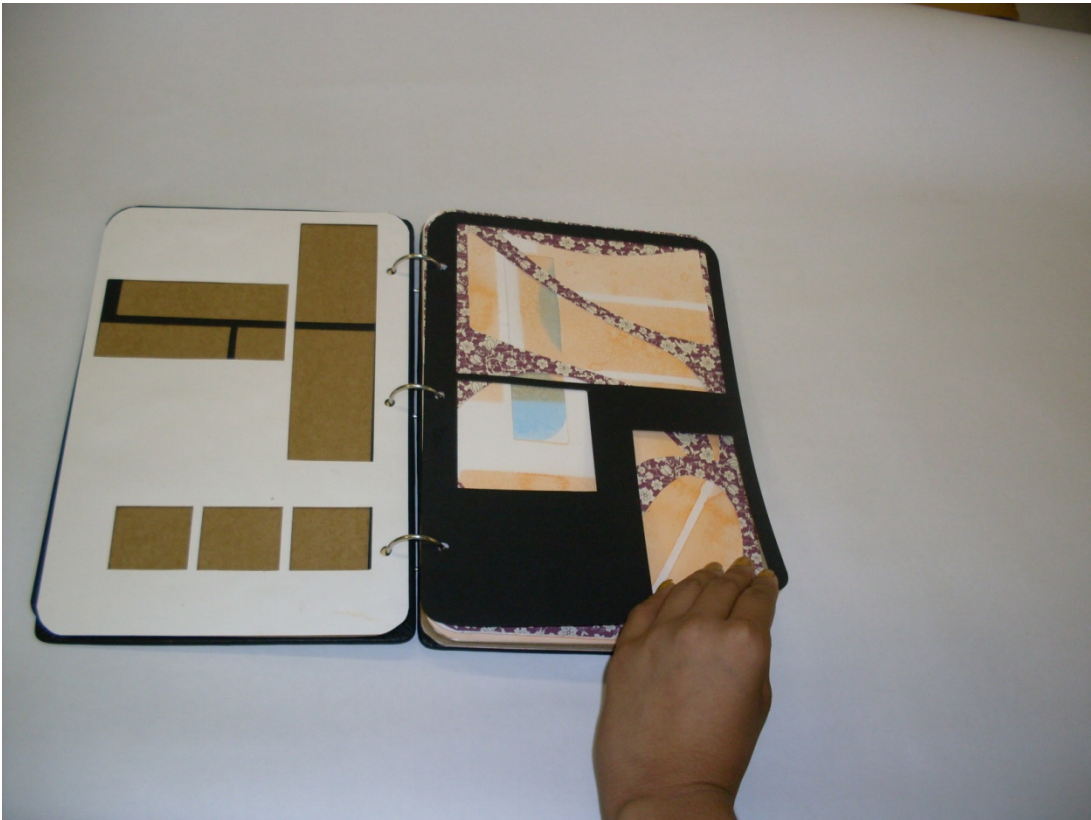
obra “*Seven Times*” propõe uma relação com a memória, que se encontra numa narrativa sequenciada. Embora sua motivação não seja fazer história em quadrinhos, propriamente, ele investiga a relação entre uma imagem e outra, assim como o vazio que se tem entre os quadros o que proporciona a percepção da narrativa.



**(fig. 14)** Seven times. Hreenn Fridfinnsson, 1972. Sete fotos de 32 x 30. Coleção particular. Fonte: 30ª Bienal das Artes em São Paulo 2012. Foto própria.

Desta maneira, o trabalho foi realizado a fim de demonstrar experimentos feitos a partir da linguagem, fruto de motivações pessoais, visto que vejo nos quadrinhos elementos da narrativa que podem ser explorados e investigados sob uma perspectiva poética, e assim chamar atenção para a riqueza da linguagem. Este é o resultado desta jornada.

Imagens do trabalho.









(Fig15) Entre Quadros. DIAS, Luciana. C. Foto livro. 2013. 6 Fotos próprias.

## **CONCLUSÃO:**

Com o presente trabalho, busquei analisar o processo pelo qual as histórias em quadrinhos se desenvolveram ao longo da história, assim como sua diversidade cultural atribuída a versatilidade de se utilizar a linguagem como meio artístico. Certamente esta é só uma análise primária diante das inúmeras correlações que a linguagem vem a gerar, mas que espero, com isso, elucidar o processo pelo qual se constrói minha relação com o mundo, onde percebo na linguagem uma possibilidade poética.

Sem dúvida, ainda tenho um longo caminho, no entanto, tiro proveitos valiosos de todo esse processo, visto que, ao longo de minha pesquisa histórica e poética, pude analisar o panorama cultural, sociológico e conceitual que se atribui às histórias em quadrinhos desde a antiguidade aos dias atuais, e pude encontrar na base da linguagem a proposta do trabalho poético.

Do ponto de vista histórico, pude verificar a relação das HQs com a modernidade, que através dos adventos dos meios industriais permitiram a disseminação e o consumo dos mesmos. Protagonizado por Topffer e seus contemporâneos, os quadrinhos ganharam a forma que conhecemos hoje, ainda que sua linguagem encontre-se relacionada a correspondências históricas desde a antiguidade.

Verifiquei a relação que este meio se desenvolveu dentro da cultura das massas, como as mídias corporativas a manipularam e de que forma a arte pop se apropriou disto. Demonstrei que, dentro do grande público, poderiam surgir manifestações que nem sempre se demonstram ser receptivas ou passivas diante do que era comunicado pelas mídias dominantes, passando a promover suas próprias mídias, opiniões e ideologias. Estes diferentes lados da sociedade ora agiam com repressão ou com rebeldia, mas ajudaram a dar espaço às mídias alternativas que, se contrapondo as mídias conservadoras, contribuíram para constituir os quadrinhos como forma de expressão, não só como entretenimento. A segunda metade do século XX se mostrou ter sido um período de grande efervescência cultural, em que os quadrinhos acompanharam com igual desempenho pensamento críticos das gerações que surgiram após a guerra.

Desta maneira saliento a importância de nomes como Topffer, Crumb, McCloud e Cirne, que ajudaram a conceituar os quadrinhos e quebraram antigos pré-conceitos. E Eisner, que pôde ver na linguagem uma possibilidade poética, mesmo sem desenvolver um conceito mais aprofundado do que seria “arte sequencial”, foi quem iniciou a ideia de ver os quadrinhos como arte. Desta maneira, caracterizo os quadrinhos experimentais abstratos, como arte sequencial, conforme proponho meu trabalho.

## BIBLIOGRAFIA:

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna: Do iluminismo aos movimentos contemporâneos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996. 709 p.

BAINES, John; MÁLEK, Jaromír. **O Mundo egípcio : Deuses, Templos e Faraós**. volume I . Madrid. Edição Delprado, 1996. 119p. (Grandes impérios e civilizações, 1)118p.

CAMPBELL, Eddie. **O Graphic Novel Manifesto**, traduzido por Pedro Moura. 02 p. Fonte: <<http://quadrinhosetc.wordpress.com/2012/02/03/graphic-novel-manifesto/>>

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill D; FLOWERS, Betty S. **Poder do mito(o)**. 17. ed. São Paulo: Palas Athena, 1999. 242p.

CIRNE, Moacy. **Quadrinho, Sedução e Paixão**. Petrópolis -RJ Editora Vozes. 2000.p.220

\_\_\_\_\_. **Explosão criativa dos quadrinhos(a)**. Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 1970. 60 p.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo: EdUSP, 2010.292p.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 152 p.

\_\_\_\_\_. **Narrativas Gráficas**. São Paulo. Devir, 2013. 176p.

FARTHING, Stephen. **Tudo sobre Arte.**: Os Movimentos e as obras mais importantes de todos os tempos. Rio de Janeiro. Sextante, 2011. 576 p.

FERES, Letícia. **Poema Processo**. 2006. Fonte: <http://atrasdosolhos.wordpress.com/category/poema-processo/> Data: 15/12/13

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda; FERREIRA, Marina Baird; SILVEIRA, Alzira Malaquias da (Coord.). **Dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 5.ed. Curitiba: Positivo, 2010. 2272p.

FRIDFINNSSON, Hreenn. **Seven times**. 1972. Sete fotos de 32 x 30. Coleção particular. Fonte: foto tirada na 30ª Bienal das Artes em São Paulo 2012.

FRANCO, Edgar. **Historias em quadrinhos Poético-filosóficas inspiradas por perspectivas pós-humanas**. 9º Arte, São Paulo, vol. 1n1, 49-58, 1º semestre 2012. <<http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/article/view/4>>

GÁRCIA, Santiago. **A Novela Gráfica**. São Paulo. Martins fontes-selo Martins, 2012. 243p

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo. Editora Corad, 2006. 182p.

GOMBRICH, E. H. **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes 1986. 383p.

\_\_\_\_\_. **A História da Arte**. Rio de Janeiro. LTC, 2013. 1946p

INFOESCOLA. **Crise de 1929**. Fonte: <http://www.infoescola.com/historia/crise-de-1929-grande-depressao/> Data: 15/12/13.

\_\_\_\_\_. **Fanzine**. Fonte: <http://www.infoescola.com/curiosidades/fanzine/> Data: 15/12/13.

\_\_\_\_\_. **Mangakas**. Fonte: <http://www.infoescola.com/desenho/origem-do-manga/> Data: 15/12/13.

JUNG, C. G. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002. 316p.

MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens: uma história de amor e ódio**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. 358p.

MCCantdy, David. **Arte Pop**. Tradução de Otacílio Nunes. São Paulo. Cosac Naify. 2002. 80p.

MC CLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo. Editora MakbonBooks. 1995. 215p.

\_\_\_\_\_. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo. M.Books do Brasil Editora Ltda. 2006. 342p.

MOYA, Álvaro de. **História das Histórias em quadrinhos**. Espírito Santo. L&PM Editores S/A. 1986. 240p.

PIERRAT-BONNEFOIS, Geneviere. **A Arte Egípcia no Tempo dos Faraós**. Acervo do museu do Louvre. Fundação Álvaro Penteado e. Museu de arte Brasileira –MAB. Exposição de 02 de março a 22 de julho de 2001. 1V.

SILVEIRA, Paulo. **A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista**. 2. ed. Porto Alegre: UFRGS, 2008. 319 p.

