

Quadrinhos e processo incompleto¹

Comics in uncompleted process

Lucas Muniz Reis²

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Irene de Mendonça Peixoto³

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)



10.11606/2316-9877.Dossie.2023.e218444

Resumo

Apresenta reflexões sobre algumas características do processo particular de criação desenvolvido a partir do pseudônimo “Sem Cabeça”, onde são feitas experimentações com as possibilidades criativas da linguagem dos quadrinhos. Uma característica marcante dessa poética é a abertura que acontece desde o começo do processo, ao experimentar livremente em cadernos e livros de artista, até as etapas finais, onde esses materiais são editados para compor publicações que, no entanto, não apresentam uma finalização. Afinal ainda guardam algo incompleto, inacabado, em continuidade... estimulando novas possibilidades tanto para leitura quanto para futuras criações.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Processo criativo. Experimentação. Poética.

Abstract

It presents reflections on some characteristics of the particular creative process developed from the pseudonym “Sem Cabeça” (headless), where experiments are made with the creative possibilities of the language of comics. A striking characteristic of this poetics is the openness that happens from the beginning of the process, when freely experimenting with artist notebooks and books, until the final stages, where these materials are edited to compose publications that, however, do not present a closure in the process. After all, they still keep something incomplete, unfinished, on going... stimulating new possibilities both for reading and for future creations.

¹ Apresentado na Sessão Temática 9 - “Quadrinhos e Linguagem 3”, modalidade remota, em 22 ago. 2023. Apresentação disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8Rk_zwSgf2c. Acesso em: 14 jan. 2024.

² Graduado em Comunicação Visual - Design pela Escola de Belas Artes (EBA) da UFRJ. Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD EBA/UFRJ) na linha de Design e Cultura. E-mail: semcabeca.mnz@gmail.com.br. ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-6950-5207>.

³ Graduada em Comunicação Visual - Design pela EBA/UFRJ. Pós-graduada pela École Supérieure des Arts Modernes – Paris. Mestre pela Escola de Comunicação da UFRJ. Doutora em Artes Visuais pelo Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da UFRJ. Professora e pesquisadora do PPGAV e do PPGD, na EBA/UFRJ. E-mail: contato@irenepeixoto.com.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5923-8169>.

Keywords: Comics. Creative process. Experimentation. Poetics.

Introdução

Procuramos explorar algumas possibilidades para a pesquisa e criação de histórias em quadrinhos, a partir de uma investigação poética da própria prática de um dos autores deste artigo, Lucas Muniz Reis, com essa linguagem. Essa proposta segue principalmente dois artigos de autores que atuam como quadrinistas pesquisadores, Guilherme E Silveira e Valter do Carmo Moreira (Silveira, 2018; Silveira; Moreira, 2022), explorando a hibridização da linguagem dos quadrinhos e seu potencial de combinar características de outras linguagens a partir de suas particularidades criativas:

Dessa proposição emergem dois caminhos: o da pesquisa teórica e crítica sobre uma obra, ou conjunto de obras, em seu potencial expressivo, sua gênese ou diálogo possíveis (talvez a linha mais explorada hoje, os estudos comparativos); e o da investigação poética em si mesma, que problematiza a substância da criação em sua formatividade. A primeira (sobre), aborda o rio corrente, formado, enquanto a segunda (em) aborda sua nascente – voltada para o quadrinhista-pesquisador. A pesquisa poética *sobre* e *em* quadrinhos a partir de uma perspectiva artística depende de um olhar sensível sobre o objeto e seus elementos pictóricos, como por exemplo: a sua materialidade, fatura e grafismo, que dialogam e nos conectam com outros elementos constitutivos da linguagem dos quadrinhos, como a narrativa e o processo de leitura. (Silveira; Moreira, 2022, p. 144,145).

Os autores buscam propor caminhos possíveis para uma investigação poética dos quadrinhos, partindo das propostas de metodologia de pesquisa “em” e “sobre” arte, de Sandra Rey, assim como da conceituação do termo poética, proposta por Valéry. Vale recorrer à citação que os autores colocam em seu texto, a fim de elucidar o que está se compreendendo como poética, que é, portanto,

[...] tudo o que se relaciona com a criação ou com a composição de obras em que a linguagem é ao mesmo tempo substância e meio – e não com o sentido restrito de recolha de regras ou preceitos estéticos relacionados à poesia (Valery, 2018, p.13 *apud* Silveira; Moreira, 2022, p.147).

A fim de dar prosseguimento à proposta metodológica dessas pesquisas, com enfoque na pesquisa “em” quadrinhos, buscamos por aspectos subjetivos da prática que, por sua vez, contribuem para o aprofundamento teórico da linguagem dos quadrinhos. Ao procurar refletir sobre os limites dos quadrinhos em uma pesquisa na área do design, acabamos questionando também os limites para o design em si, além de expandir as possibilidades de pesquisa nessa área ao investigar seu potencial criativo.

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 vice versa, ao deslizaros a superfície de uma fita de moebius. (...) 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 *apud* Silveira, 2018, p. 499-500)

Ao desenvolvermos e nos aprofundarmos sobre publicações que misturam um fazer ou pensamento artístico com algumas questões da produção gráfica, transitando entre trabalho manual e tecnologia, permeiam-se os limites entre definições e indefinições existentes na relação entre design e arte. Somam-se às referências apresentadas, que estão diretamente relacionadas aos quadrinhos, textos de Couchot (1993), Anne Sauvagnargues (2015), Anne Sauvagnargues (Raniere, Hack, 2020) e Jean Luc-Nancy (2013), trazidos por sua vez para estreitar os limites teóricos entre arte e design, além de apresentarem propostas de criação e conceituação abertas a possibilidades, ajudando a refletir sobre os processos de criação e compreensão sobre quadrinhos.

Os textos apresentam teorias de arte, tanto no contexto da criação artística quanto em seu desenvolvimento histórico, apresentando mudanças ocorridas na percepção do que é considerado artístico, sobretudo nas relações entre criação manual e tecnologia. Nesse ponto, relacionam o design e seus limites com a arte, estimulando uma série de questionamentos relacionados ao enfoque metodológico que interessa a essa pesquisa, de explorar trabalhos que

estejam nessa fronteira indeterminada. Esperamos assim, expandir aspectos teóricos e práticos de ambas as áreas, compreendendo a linguagem dos quadrinhos como parte desse limiar.

1 - Mecanismos dos quadrinhos e seu potencial para hibridização

Antes de falar sobre o pseudônimo e processo de criação de “Sem Cabeça”, feitos por seu autor, é importante mencionar a relação estabelecida entre design, arte e quadrinhos. No texto “Design machines and art machines”, Anne Sauvagnargues (2015) apresenta uma aproximação entre os dois primeiros, mostrando que o termo design foi sendo relacionado a uma categorização atribuída aos projetos de criação técnica e tecnológica, enquanto a arte passou a ser relacionada à criação com valor artístico. Tal divisão se mostra cada vez mais frágil e subjetiva na prática, ainda mais se analisarmos produções que sempre estiveram entre seus limites, como é o caso das histórias em quadrinhos.

Podemos considerar que o surgimento das histórias em quadrinhos tal como conhecemos hoje se dá no mesmo período em que surge o termo design, mencionado por Sauvagnargues (2015). Ambos são fruto de categorizações atribuídas conforme as revoluções industriais, que vão modificando a ideia do que é arte. Ao analisar alguns quadrinhos contemporâneos, torna-se difícil a categorização deles, já que partilham características e transitam em diferentes contextos atribuídos à criação e pesquisa em arte, design, literatura, comunicação, filosofia, entre outros.

Assim como algumas peças de arte e design, a classificação como quadrinhos é dada mais de acordo com o contexto ou validação por seus pares, sendo possível encontrar exemplos de trabalhos que partilham diversas classificações, tais quais zine, publicação independente, livro de artista, dentre tantas outras derivações:

No campo das artes visuais, tem se tornado mais comum o uso do termo mais abrangente “publicação” para se referir ao material impresso, demonstrando uma mudança de enfoque do objeto (o livro de artista) para o seu processo de produção e circulação, de modo que a publicação é considerada um aspecto de uma atividade artística, podendo assumir formatos tão diversos como o zine, o cartaz, o folheto ou até mesmo os quadrinhos. Mas existe uma produção recente de livros de artista

que se situam em uma zona de fronteira com os quadrinhos e que por isso continuam praticamente desconhecidos. (Cadôr, 2020, p.2)

Anne Sauvagnargues (2015) remete ao momento de divisão, durante a Renascença, que se dá na Arte (com A maiúsculo), entre belas-artes e arte voltada à tecnologia, posteriormente relacionando-a ao design. Apresenta como se desenvolveu essa distinção e como as identifica no desenvolvimento do termo design, definindo o que chama de “*design machine*” a partir do conceito de “*art machine*”. Nesse sentido, a autora faz uma interpretação do conceito apresentado por Deleuze, utilizando-o para se referir ao processo de separação das artes plásticas (fine arts), que as distanciam das outras artes, produtos artificiais, técnicos e tecnológicos (Sauvagnargues, 2015, p. 66).

Para a autora, o paradigma de que arte e tecnologia têm naturezas distintas muda com o design, que segundo ela resume o processo que define o último conceito de “*art machine*”. Além disso, seu texto enfatiza a ideia de criação aberta, oposta ao encerramento dessas definições, apontando as semelhanças entre artistas com qualquer outro profissional envolvido com produções criativas. Assim, propõe enfatizar o potencial do design para explorar os modos de existência dos objetos técnicos, pensando sua aplicação para além das produções industriais. Para Sauvagnargues (2015) o design pode ajudar a transformar a concepção sobre produção, modificando o campo daquilo que é conhecido como “cultura material”.

Os quadrinhos, mesmo em algumas produções relacionadas diretamente à indústria, estariam em posição semelhante à do design em relação ao que é compreendido pelo “*art machine*”. Poderia-se pensar então em um “*comics machine*”, fazendo uma associação livre a partir do conceito original. Nesse contexto, quadrinhos direcionados ao que se entende por “*mainstream*” estariam mais relacionados a uma concepção fechada da linguagem e utilização de seus elementos tradicionais (como requadros, balões, sarjetas, personagens, onomatopéias, dentre outros), estariam buscando subvertê-los, expandindo a compreensão sobre o termo. Esses movimentos são difíceis de identificar nos quadrinhos, já que algumas criações que buscam ser vanguarda acabam sendo cooptadas pelo mercado.

Sempre que declaramos que algo é vanguardista – uma compreensão colonial da transformação de valor – definimos uma identidade baseada na natureza da arte. A triste sucessão de vanguardas do século XX, apoiadas na mesma paixão reacionária da primeira, que pode ser encontrada na arte africana, na paleontologia ou nos artistas ou designers da última moda, assemelha-se à sucessão de produtos que a indústria utiliza incansavelmente para reavivar o consumo. (Sauvagnargues, 2015, p. 73, tradução nossa⁴)

Nesse sentido, pensar um “*comic machine*” envolve investigar como o desenvolvimento dos quadrinhos está relacionado a ambos os conceitos apresentados por Anne Sauvagnargues (2015), já que as características e o desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos compartilham processos atribuídos tanto à arte quanto ao design. É possível identificar um mercado ou indústria dos quadrinhos com seus próprios mecanismos de validação, setores e padrões específicos.

Sauvagnargues (2015) também comenta a relação entre design e desenho, mais clara no italiano (*disegno*), onde há um duplo sentido entre desenhar e projetar, que segundo ela atribui a relação do trabalho manual com o pensamento, já que a criação é formada a partir das ideias - para ela, “Com o seu duplo significado em italiano, de desenho e design, ‘disegno’ atribui firmemente ao trabalho manual o estatuto de criação informada por uma ideia.” (Sauvagnargues, 2015, p. 72, tradução nossa⁵). Os quadrinhos, por sua vez, também foram tradicionalmente associados ao desenho, utilizando técnicas de ilustração e pintura.

Ao longo de seu desenvolvimento, os quadrinhos transitam entre arte e design, tendo uma estreita relação com a produção gráfica e editorial. Desde a concepção de projeto e planejamento à produção, edição, impressão e publicação, um quadrinhista pode usar técnicas, tecnologias e processos equivalentes aos de artistas e designers.

⁴ Whenever we declare something to be avant-garde - a colonial understanding of the transformation of value - we define an identity based on the nature of art. The dreary succession of avant-gardes in the twentieth century, relying on the same reactionary passion as the first, which can be found in African art, palaeontology, or the latest trendy artist or designer, resembles the succession of products the industry uses tirelessly to revive consumption.

⁵ With its double meaning in Italian, of drawing and design, ‘disegno’ firmly assigns manual work the status of creation informed by an idea.

Por permitir tal amplitude de definições, o desenho no quadrinho poderia estar relacionado também às características mencionadas em *The pleasure in drawing* (Nancy, 2013) citadas a seguir, que poderiam ser extrapoladas para indicar não apenas as ilustrações em si mas também o gesto, a poética presente em diferentes etapas de um quadrinho, desde seu processo de criação à leitura:

O desenho é a abertura da forma. Isto pode ser pensado de duas maneiras: abertura no sentido de início, partida, origem, expedição, impulso ou esboço, e abertura no sentido de disponibilidade ou capacidade inerente. Segundo o primeiro sentido, o desenho evoca mais o gesto de desenhar do que a figura traçada. Segundo a segunda, indica a incompletude essencial da figura, um não fechamento ou não totalização da forma. De uma forma ou de outra, a palavra desenho guarda um valor dinâmico, energético e incipiente que não existe em palavras como pintura, filme ou cinema. Por outro lado, palavras como música, dança e poesia, ou palavras como discurso e canção, chegam mais perto de preservar uma dinâmica ou potencial dentro de qualquer valor real ou estático. (Nancy, 2013, p. 1, tradução nossa⁶).

Pode-se afirmar, então, que os quadrinhos guardam potenciais de abertura similares aos do desenho, sua leitura evoca mais o gesto do que as figuras e indica a incompletude essencial das figuras, que possuem “um não fechamento ou não totalização da forma”, nas palavras de Nancy (2013). Os quadrinhos evocam o gesto ao instigar a formação de uma narrativa possibilitada pela incompletude, que em alguns casos permite uma série de interpretações.

Buscaremos nos aprofundar nesse ponto ao comentar aspectos referentes a um processo de criação de quadrinhos incompleto, onde tentamos estimular a abertura através de gestos incompletos, combinando os dois sentidos mencionados por Nancy (2013), pensando, portanto, em “desenho como abertura da forma”, entendendo desenho não apenas como desenhar/ilustrar, mas também como design.

⁶ Drawing is the opening of form. This can be thought in two ways: opening in the sense of a beginning, departure, origin, dispatch, impetus, or sketching out, and opening in the sense of an availability or inherent capacity. According to the first sense, drawing evokes more the gesture of drawing than the traced figure. According to the second, it indicates the figure's essential incompleteness, a nonclosure or non-totalizing of form. In one way or another, the word drawing retains a dynamic, energetic, and incipient value that does not exist in words like painting, film, or cinema. By contrast, words like music, dance, and poetry, or words like speech and song, come closer to preserving a dynamic or potential within any actual or static value.”

Como complemento às referências mencionadas até então, trazemos o texto “Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração” (Couchot, 1993) que apresenta a transição das artes figurativas entre os dois momentos indicados pelo título, representação e simulação. O primeiro, mais relacionado às mudanças de compreensão do que é arte e design, manufatura e tecnologia e dos conceitos usados por Anne Sauvagnargues (2015). Já o segundo extrapola a ideia apresentada pela autora, do design que elimina essas distinções por explorar maior hibridização entre objeto, imagem e sujeito, identificando que esse processo se intensifica nas produções criativas a partir de sua integração ao digital/virtual.

Tal hibridização se faz presente em quadrinhos que extrapolam os limites da linguagem e pode ser estimulada pela proposta de processo incompleto, ao qual atribuímos a poética que é investigada pelos autores deste artigo. Nos trabalhos que serão apresentados se faz presente a relação conflituosa e contraditória entre o artista e os modelos, mencionada por Couchot (1993) ao se referir ao embate com regras reconhecidas e compartilhadas.

A busca por romper com formas predefinidas de produção não necessariamente destaca determinado trabalho das definições de arte, design e quadrinhos, sendo discutível sua relevância. Ao explorar processos de criação subjetivos pode-se tanto abrir quanto encerrar as possibilidades de leitura – pensando-se não em uma leitura linear ou clara, mas sim em alguma possibilidade de formação de um processo de relação do leitor com a obra -, mesmo quando intencionalmente não se busque apresentar um sentido claro. A fim de esclarecer tal reflexão é interessante trazer as palavras do autor se referindo à adaptação dos modelos de criação no meio virtual:

Uma soma de modelos não resulta em obra de arte. Os modelos numéricos são para o artista meios poderosos e limitadores: ele terá que arrancá-los de sua performatividade científica e técnica, interpretá-los e traduzi-los em seu próprio sistema simbólico (Couchot, 1993, p.46)

2 - Abertura à hibridização: reflexões sobre o processo incompleto em quadrinhos de “Sem Cabeça”

Podemos dizer que o processo incompleto investigado pela poética de “Sem Cabeça”, evoca a ideia do “prazer do desenho” apresentada por Nancy (2013), sendo também extrapolada para outras formas de criação. A ideia de desenho e criação que abre a forma para sua própria formação, evoca o gesto mais que a figura e indica que a incompletude da figura está presente em diferentes etapas de criação e da leitura dos trabalhos de “Sem Cabeça”, pseudônimo que também nomeia o processo do autor da história em quadrinhos.

Essa ideia de desenho como gesto que indica a incompletude pode ser vista desde o começo dos trabalhos, ao partir do ato desenhar em si, algumas vezes apenas rabiscando sem muita reflexão. Assim como quando rasga, coleta, combina e cola recortes intuitivamente ao fazer uma colagem, mancha ou pinta livremente, manipulando materiais encontrados facilmente ou que estão ao alcance, tornando-se suportes e meio para as experimentações, que geralmente tomam a forma de cadernos ou livros de artistas (figura 1).

Figura 1 - Cadernos e livros de artista criados no processo de “Sem Cabeça”.

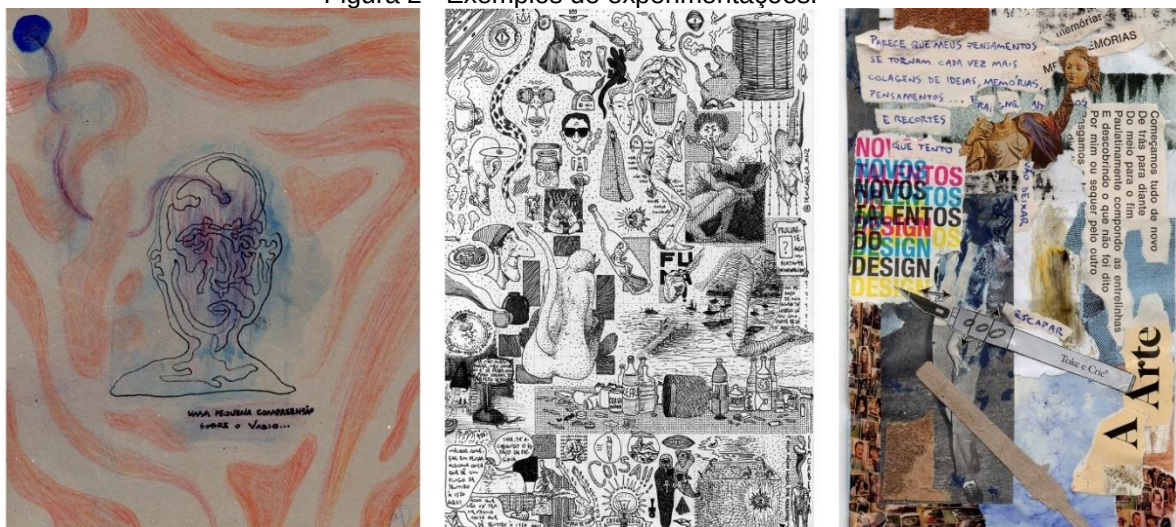


Fonte: acervo do autor Lucas Muniz Reis.

Apresentamos, na sequência de imagens a seguir, exemplos de suportes e conteúdos que misturam desenho, pintura, colagem, texto e elementos da linguagem dos quadrinhos. Foram feitos de forma espontânea e de acordo com fluxos particulares de relações geradas ao acaso, que não se preocupam em definir ou concluir os gestos iniciados, mas abrir possibilidades de criação,

podendo levar a transitar entre diferentes trabalhos, uma vez que sua incompletude pode sempre estar a sugerir novas ideias e relações a serem exploradas.

Figura 2 - Exemplos de experimentações.

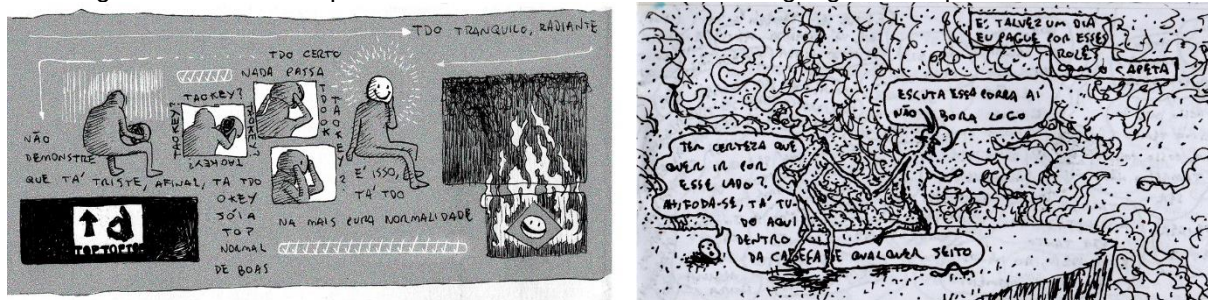


Fonte: acervo do autor Lucas Muniz Reis.

Mesmo ao registrar anotações e escrever durante o processo, identifica-se que esses textos não encerram significados. A escrita, seja na forma ou no conteúdo, se aproxima do gesto incompleto atribuído por Nancy (2013) ao desenho e à poesia, algumas vezes sendo graficamente ilegível e em outras ausente de sentido claro. Dessa forma, ainda que analisando alguns dos trabalhos de “Sem Cabeça” mais claramente identificados como quadrinhos, em algum ponto se mostram como gestos incompletos.

Já os exemplos abaixo podem ser mais claramente identificados como quadrinhos, já que apresentam elementos clássicos da linguagem. Possuem balões, personagens e quadros, porém estes apresentam ainda uma série de indefinições, seus diálogos e personagens servem como abstrações de reflexões pessoais, pensamentos e diálogos internos acerca de diferentes temas.

Figura 3 - Trabalhos que usam elementos tradicionais da linguagem dos quadrinhos.



Fonte: acervo do autor Lucas Muniz Reis.

Seja tratando de reflexões sobre a poética relacionada ao processo, personagem e pseudônimo “Sem Cabeça”, ou divagando em assuntos variados, a vagueza ao abordá-los indica um sentido incompleto, que guarda potencial criativo de atualização. Essa incompletude, buscada de forma intencional, geralmente estimula mais de uma atribuição de significado, incentivando uma interação pessoal do leitor com a obra, que se dá numa relação semelhante com a improvisação explorada pela criação do trabalho.

A essa associação da poética de “Sem Cabeça” ao prazer de um gesto incompleto, também relacionamos algumas características do processo de Sauvagnargues, mencionadas em sua entrevista “somos mais que imagens” (in Raniere; Hack, 2020), na qual a autora atribui a ideia de processo criativo como algo incompleto, relacionado a um processo de subjetivação, uma criação como abertura ou mesmo sintoma de uma impossibilidade ou bloqueio sofrido pelo sujeito na sociedade. Esse bloqueio representa para ela uma contradição, já que simultaneamente impede e instiga as condições para criação.

Ela relaciona subjetividade não a um ato, mas a uma paixão ativa demonstrada pela passividade de uma repetição que, no entanto, não busca exatamente o mesmo, se interessando pelas diferenças do processo, se aproximando também do conceito que apresenta de colecionador que se interessa pelas diferenças:

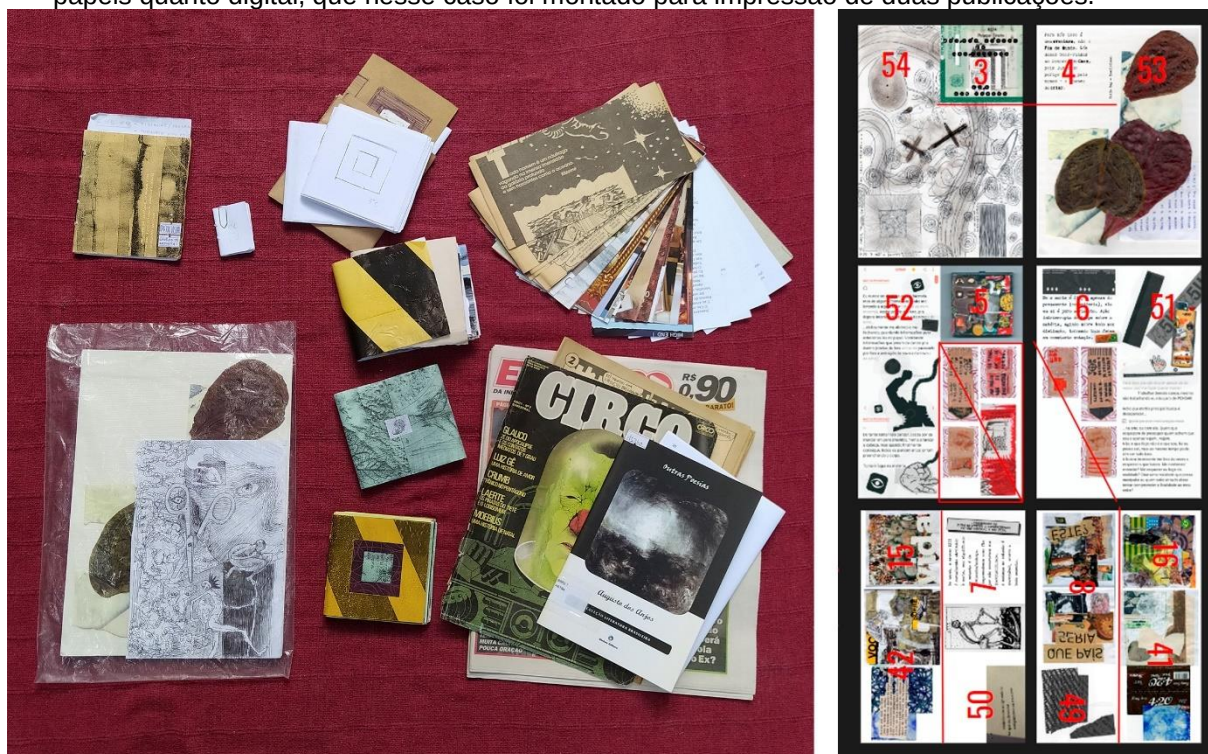
O colecionador não vê senão as diferenças. (...) Mas a filosofia ocidental tem a tendência de valorizar o mesmo e o eterno quando relacionados com a repetição, enquanto, para Deleuze, qualquer repetição desencadeia um hábito, e então toda repetição está sob a ponta de uma diferença. Portanto, o que produz a repetição é a diferença. E assim, a partir do momento em que pensamos sobre isso, há mais partilha, se quisermos,

entre a diferença e a repetição. Pois a repetição é transformativa. (Sauvagnargues *in* Raniere; Hack, 2020, p.14)

Nessa lógica, mesmo que o gesto feito se repita, de certa forma, ao longo do processo, o resultado produzido varia decorrente dos acasos estimulados pela abertura desse gesto. Seja ele um risco, um rasgo, uma mancha, uma costura, dobra e até mesmo uma digitalização ou edição, geralmente atribuídos a etapas mais definidas e lógicas do processo, mas que no caso de produções abertas à experimentação também são influenciadas pela maneira subjetiva que o artista usará para abordar sua criação, remetendo à relação com os modelos mencionada por Couchot (1993).

Na sequência de imagens a seguir está um exemplo de edição manual, nesse caso de uma publicação que em seu formato final conta com partes aleatórias de jornais, revistas e livros coletados ou buscados para integrar as edições de trabalhos pessoais, retirados de diferentes cadernos, usados também para planejar como serão feitas as publicações. Depois, um exemplo de como foi feita a montagem digital dessa mesma publicação, que na preparação das pranchas para sua impressão possibilitou encaixar outro trabalho com formato menor, aproveitando os espaços que seriam descartados no refile. Esse tipo de possibilidade muitas vezes só pode ser percebido durante o processo, quando o desenvolvimento de diferentes projetos ocorre em paralelo.

Figura 4 - Etapas de edição, tanto analógica ao usar diferentes materiais impressos e tipos de papéis quanto digital, que nesse caso foi montado para impressão de duas publicações.



Fonte: acervo do autor Lucas Muniz Reis.

A página colorida e as duas imagens que iniciam a próxima sequência exemplificam brevemente a possibilidade de trabalhar digitalmente o que foi escaneado, aplicando cores e efeitos variados. A digitalização também possibilita a publicação virtual, que pode ser feita em diversas plataformas e formatos.

Figura 5 - Diferentes formas de trabalhar o material original digitalmente.



Fonte: acervo do autor Lucas Muniz Reis.

Assim, pode-se dizer que o processo “Sem Cabeça” produz uma coleção de fragmentos, seja de coisas criadas ou de materiais que vão sendo encontrados pelo caminho. Trata-se de uma coleção também de referências pelas quais seu autor tem interesse, entre outras associações possíveis, com tudo que guarda de alguma forma e que possa servir para inspiração ou fazer parte da montagem dos seus trabalhos. Ainda que essa junção final seja feita muitas vezes de forma quase intuitiva, assim como as etapas iniciais, passíveis de um gesto subjetivo e incompleto.

Podemos nos ver como um sujeito contraindo tudo o que está em nosso entorno. Contraindo em uma pequena nuvem que define uma singularidade. Portanto, sim, é uma paixão ativa, uma passividade ativa. Estamos no limiar da linha de fronteira entre um sujeito que age, ou um sujeito que se mantém passivo, porque estamos a caminho de pensar uma passividade constituinte. Isso não quer dizer que eu jamais faça nada, mas quer dizer que tudo que eu faço é feito a partir de uma nuvem que eu constituo, que eu represento. (Savagnargues in Raniere; Hack 2020, p. 17).

No caso do processo “Sem Cabeça” existem algumas variações que dependem do fluxo criativo, que nem sempre parte de uma ideia em si, mas da vontade ou mesmo obsessão por fazer algo. A produção, nesse caso, se

assemelha à teoria da subjetividade como um interstício mencionada por Sauvagnargues (Raniere; Hack, 2020), não é apenas subtração, mas produção em um intervalo.

A teoria ao qual a autora se refere foi feita por Deleuze ao buscar uma filosofia das imagens, que por sua vez se baseia em um texto de Bergson em *Matéria e Memória*. Nesse texto, Bergson reflete sobre a percepção e a define “sem dizer ‘há alguém que percebe’, ‘uma coisa que é percebida’”. E para evitar o sujeito e o objeto, Bergson diz: ‘suponhamos que existem apenas imagens’ (Sauvagnargues *in* Raniere; Hack, 2020, p.20). A última frase, destacada por Anne Sauvagnargues, dá título à entrevista e abre uma série de reflexões que podem ajudar a compreender melhor como se dá o processo de criação.

Isto é, suponhamos que não há nada além disso que vemos, disso que sentimos. E Bergson diz: há uma diferença, em todo caso, entre a imagem que eu sou, meu corpo, e as outras imagens. E esta diferença é muito simples: se eu fechar os olhos as outras imagens desaparecem. Então ele diz, há uma imagem que enquadra as outras imagens, e meu corpo é apenas um sistema perceptivo que enquadra, e que, portanto, pode parar de enquadrar. Contudo, nós não fazemos nada além de imagens, imagens, imagens... E aqui Deleuze propõe uma teoria da subjetividade como um interstício. Então, não se trata apenas de subtração, mas de produção em um intervalo. E eu acho isso fascinante. De repente temos uma concepção subtrativa da subjetividade por intervalos, que se produzem quando podemos ter um novo enquadramento uma nova linha de perspectiva (Sauvagnargues *in* Raniere; Hack, 2020, p.20).

Por sua vez, a ideia de sujeito como uma sucessão de imagens produzidas em intervalo, mencionada pela autora, relaciona-se ao pensamento que atribuímos à linguagem dos quadrinhos, de leitura formada pela intercalação entre os elementos da página e pelas sarjetas (enquadramentos). Nos trabalhos desenvolvidos, a ideia de sarjeta é extrapolada, compreendendo também as ausências de sentido nas relações que se dão entre ilustração, texto e suporte.

A criação seria segundo a autora uma marcação da existência, numa externalização de uma interioridade formada pela exterioridade. Compreende que quanto mais múltiplos somos, mais chances temos de criar, atribuindo a criação não a uma produção do espírito, relacionada a uma ideia que vem da essência/alma do artista, mas sim a essa relação de subjetividade entre interior e exterior, entre todas as imagens que somos e que vemos. Enfatizamos que

Sob o mesmo ponto de vista, as publicações de “Sem Cabeça” estimulam o fator de acaso na leitura, abrindo possibilidades narrativas que só irão se formar a partir de um exercício de passividade ativa por parte do leitor. É necessário que desenvolva um processo de relação pessoal com o trabalho, no qual sua própria subjetividade crie relações com a obra, por sua vez formando uma narrativa particular a cada interação com o trabalho (figura 6).

[illegible]

Para Anne Sauvagnargues (*in* Raniere; Hack, 2020), a arte não é imaginária, compreendendo a imaginação como forma de produzir realidade, transformar e criar condições. Para ela a arte possibilita recolocar e construir

relações diferentes, mesmo em situações de bloqueio, referindo-se ao sistema técnico como definidor da maneira como o artista vê o mundo, remetendo à interpenetração entre arte e técnica apresentada pela mesma em seus mecanismos, aos quais complementamos com a ideia de hibridização proposta por Couchot (1993).

A forma particular que buscamos de interagir com os modelos também pode ser vista como resposta às limitações de recursos, conhecimento técnico ou relacionadas ao fluxo criativo particular de cada projeto. Indo além dos limites impostos pelos mecanismos, ao testar as possibilidades para os quadrinhos. Bem como ampliando as possibilidades para estudo de quadrinhos e de design, numa relação mais artística de pesquisa e prática.

Considerações finais

Esperamos estimular possibilidades de criação e estudo dos quadrinhos, através dos conceitos esboçados de processo incompleto como estímulo à hibridização e libertação dos mecanismos. Ao desenvolvermos um processo não linear, que busca estimular o acaso tanto na criação quanto na leitura, pode-se dizer que estamos constantemente numa lógica de trabalho relacionada às ideias de simulação de Couchot (1993) e processo subjetivo de Sauvagnargues (*in* Ranière; Hack, 2020).

Nenhuma etapa do processo “Sem Cabeça” apresenta um encerramento ou ideia definida, característica que relacionamos a um processo incompleto. As publicações instigam a retornar às etapas iniciais, estimulando novos projetos e reformulações de conteúdos já feitos. Além de terem uma leitura sempre incompleta, por mais que seja atribuída uma narrativa ou sentido por parte do leitor, acredita-se que ele pode variar. Sendo possível que um mesmo leitor construa diferentes possibilidades de interpretação e relação com as publicações.

Identificamos o pseudônimo/processo “Sem Cabeça” como uma ilustração do espaço entre interior e exterior que se apresenta no objeto/coisa, surgido na criação. As ideias que compõem os trabalhos não são algo pensado, planejado inteiramente por um único indivíduo, levando em conta que elas vêm sempre de fora e passam por uma internalização que muitas vezes não

compreendemos, ligada às relações inconscientes, ocasionais e espontâneas que surgem ao estarmos abertos aos efeitos do acaso. Aproximamos, dessa maneira, o processo de criação com a vida no geral, buscando com que as criações tenham uma existência própria, se desenvolvendo para além dos interesses pessoais que temos ao fazê-las.

Referências

CADÔR, Amir Brito. Quadrinhos conceituais. In: CONGRESSO INTERSABERES EM ARTE, MUSEUS E INCLUSÃO, 3º, 2020; ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP NORDESTE, 3º, 2020; BIENAL INTERNACIONAL DE ARTE POSTAL, 8ª, 2020. Anais... João Pessoa(PB): 2020. Disponível em: www.even3.com.br/anais/3ciamiufpb2020/264588-QUADRINHOS-CONCEITUAIS. Acesso em: 08 dez. 2022.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993. p. 37-48.

RANIERE, Édio; HACK, Lillian. *Somos nada mais que imagens: entrevista com Anne Sauvagnargues*. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/PolisePsique/article/view/97503>. Acesso em: 24 abr. 2023.

NANCY, Jean-Luc. *The pleasure in drawing*. New York: Fordham University Press, 2013.

SAUVAGNARGUES, Anne. Design machines and art machines. In: MARENKO, Betti; BRASSETT, Jamie. *Deleuze and design*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2015. p. 65-83.

SILVEIRA, Guilherme Lima Bruno. Relações entre espacialidade e temporalidade na construção de quadrinhos abstratos. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM ARTE E CULTURA VISUAL, 2º, Goiânia, 2018, Goiânia. Anais... Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2018. p. 498-509. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/LB_GUILHERME_SILVEIRA_IISIPACV2018.pdf. Acesso em: 8 dez. 2022.

SILVEIRA, Guilherme Lima Bruno; MOREIRA, Valter do Carmo. Objeto, superfície, matéria e mergulho: a investigação poética “em” quadrinhos e “sobre” quadrinhos. *Revista Quadrinhos Conexões e Intermédias*. Leopoldina, MG, v. 1, p. 143-161, 2022.

Recebido em: 04.12.2023.

Aprovado em: 12.01.2024.

