

ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS: ARMADILHAS CONCEITUAIS

Paula Mastroberti

Professora Adjunta do Depto. de Artes Visuais do Instituto de Artes
da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Email:
paulamastroberti@g_mail.com



**Artes gráficas e
sequenciais, artes
gráficas teoria e
conceitos,
ilustração, zine e
quadrinhos,
animações e jogos
eletrônicos, artes
gráficas e plásticas.**

Resumo: Este ensaio tem por objetivo propor, sem esgotar, uma reflexão sobre aquilo que se define por artes gráficas ou artes sequenciais e os objetos categorizados sob essa denominação, ou seja, objetos culturais relacionados a ilustrações, quadrinhos, zines, animações e jogos eletrônicos. Minha intenção, além de localizá-los no interior do sistema de artes, é, ao mesmo tempo, apontar para uma dificuldade em estabelecer limites entre as diversas modalidades quanto maior é a aproximação do pesquisador. Para produzir este trabalho, recorri a uma grade teórica multidisciplinar, advinda das artes visuais, da história e teoria crítica da arte, dos estudos culturais midiáticos, do design, entre outros. Contudo, este ensaio resulta também da minha experiência como ministrante dos cursos de extensão Quadrinhos e Artes Sequenciais e Ilustração e Livro-arte, ofertados na UFRGS entre 2015 e 2016, além de uma observação atenta às produções gráficas realizadas nas principais cidades brasileiras e algumas capitais da Europa. A partir disso, procuro acompanhar os rumos que essas modalidades e seus estudos acadêmicos vêm tomando nos últimos anos. Para mim está claro que, para além da abordagem teórica, a categorização de uma obra como arte gráfica e/ou arte sequencial, bem como a qualificação de seus valores poéticos, implica uma avaliação crítica dos processos e contextos de sua produção e de sua publicização, avaliação esta ainda dependente de um local acadêmico específico para a consagração das artes gráficas e sequenciais e sua sistematização.

GRAPHIC AND SEQUENTIAL ARTS: CONCEPTUAL TRAPS

**Graphic and
sequential arts,
graphic arts,
theory and
conception,
illustration, zines
and comics,
cartoon movies
and games art,
graphic and fine
arts.**

Abstract: This essay proposes, without exhausting, a reflection about the definitions of graphic and sequential arts and their objects — like comics, illustrations, zines, cartoons and electronic games. My intention is to point to a difficulty to establish boundaries among that modalities, besides to situate this pieces into the art system. To produce this work, I've resorted to an extensive bibliography, came from visual arts, arts history and theory, design and media culture. However, this essay mainly results from my experience as a minister of two seminaries about comics and illustration at UFRGS in 2015 and 2016, and from an attentive observation of the graphic productions in Brazil and Europe. I've been trying to follow, as well, the directions that modalities and its academic studies have been taking on the last years. It's clear to me that, beyond the theoretical approaching, the categorization of a piece as graphic art or as sequential art, as well the qualifications of their poetic values simply a critical valuation of the processes and contexts of its production and its propagation. This valuation is still depending on a specific academic place to promote the graphic and sequential arts or to systematize them.



1. [Des]construindo [pré]conceitos

Para fins exclusivos de inserção no sistema disciplinar, este que custa a abolir as fronteiras entre os diversos saberes e modalidades, chamo de artes gráficas aquelas compreensivas de toda produção artística categorizada como quadrinhos, *zines*¹, ilustrações, animações, jogos eletrônicos se suas derivações², destinadas à reprodução em larga ou pequena escala, em geral vinculadas explicitamente a um discurso ou enunciado verbal e/ou sonoro.

As artes gráficas podem também ser referidas sob a denominação de artes aplicadas ou artes de ofício, expressões que evitarei, pois implicam, historicamente, uma conotação pejorativa com relação à produção operária e anônima, destinada à mera decoração, serialização ou à ampla veiculação midiática na sóciocultura. Tais noções, como sabemos, têm repercutido não apenas no valor que lhes destina a pesquisa acadêmica, como no próprio ensino de artes, da escola à universidade, cujas diretrizes e programas custam a reconhecê-las em suas qualidades estéticas e poéticas. As artes gráficas, assim, se diferenciariam daqueles artefatos cuja publicização ocorreria exclusivamente por via de exposições em galerias ou espaços consagrados tais como museus, fundações e instituições culturais.

Alguns poderão confundi-las também como parte das atribuições aferidas pelas disciplinas inseridas no Design Gráfico; de fato, o limite entre ambas é tênue — na verdade, tanto para o designer quanto para o artista, eu diria que uma complementação profissional mínima em ambas as formações seria imprescindível, até para o reconhecimento de suas respectivas especificidades. Talvez seja interessante nos determos por um momento nessas profissões, na expectativa de contribuir para esclarecer suas bases e pontos de partida.

Philip B. Meggs e Alston W. Purvis (2009) preferem incluir, dentro de uma perspectiva histórica do design, já as primeiras comunicações coletivas (pinturas em cavernas, murais e outros), passando, por fim, pela invenção da escrita e da gravura até o desenvolvimento da indústria gráfica moderna e contemporânea. Através dos capítulos da conhecida obra *História do design gráfico*, percebe-se o reconhecimento de uma origem em comum com a literatura

¹ Usarei a expressão *zines*, conhecida popularmente, para me referir aos impressos independentes, em geral de baixo custo, não limitados apenas aos tradicionais *fanzines* (publicações temáticas realizadas por fãs de algum produto cultural de entretenimento), mas que têm por conteúdo quadrinhos, ilustrações, poesias e outros.

² Em virtude das tecnologias eletrônico-digitais, há que se pensar nas web-comics, no gif-art, memes e toda a produção gráfica disseminada online.

e as artes, e a paulatina diferenciação entre elas a partir do século XX, com a sectarização dos processos de produção de livros, material decorativo e publicitário. É quando o profissional do design assume a função de interpretar e modular elementos gráficos previamente dados — entre eles as ilustrações, gravuras, fotografias, textos e tipografias — combinando-os e aplicando-os em materiais que os substanciarão em uma dada ambiência estética, buscando valorizá-los em suas próprias qualidades.

Assim, é possível depreender que o designer gráfico será aquele que ficará mais atento aos suportes ou interfaces para comunicação de conteúdo, como um maestro em regência de uma sinfonia executada por uma orquestra composta de instrumentos variados em timbres e tessituras, onde cada integrante contribuirá com sua própria linha melódica. Temos, dentro da área de regência do Design Gráfico, o designer de impressos — livros, revistas, cartazes e outros —; o designer de jogos e o web-designer. Nas animações, o diretor de arte assume a função de coordenar e planejar os animadores e cenaristas em torno de um projeto geral — sua função pode ser comparada, em certa medida, ao do designer. Já ao artista gráfico exerce a função do instrumentista, cuja linha melódica alimenta o sistema sinfônico a partir de certos paradigmas formais — uma regência — que lhe serão fornecidos.

Cito, por exemplo, o conto criado por mim chamado *Adormecida*: cem anos para sempre (8Inverso, 2012), uma produção em quadrinhos realizada em técnica de nanquim e ecoline sobre aproximadamente 35 folhas de papel soltas. Esses originais foram organizados pela designer Martina Schreiner³ em um objeto estético e narrativo que incluiu uma edição das artes, escolha da tipografia, projeto da arte de capa e outros detalhes que resultaram no álbum impresso, os quais, sem dúvida, enriqueceram e qualificaram o meu trabalho e, por conseguinte, o objeto editorial comercializado.

Contudo, ao buscar uma possível distinção entre a profissão de artista gráfico e a profissão de designer em suas respectivas competências para cada função, verifico que, na prática, o artista também pode ser ou atuar como designer, ou vice-versa —muitos assim o fazem, incluindo eu mesma, que passei boa parte de minha vida projetando meus próprios livros, além de escrevê-los e ilustrá-los; da mesma forma, Martina Schreiner atua também como ilustradora. Reconheço, ainda assim, o quanto pode ser enriquecedor para ambos o trabalho à quatro mãos, quando ocorre a troca de ideias a partir dos respectivos olhares.

³ Martina Schreiner é de Lajeado, RS, estudou Desenho Industrial na UFSM e atua como ilustradora e designer editorial.

Prosseguindo um pouco mais, vou me deter diante do artista gráfico em sua posição/função diante do artista plástico⁴, na medida em que os princípios criativos formais para a abordagem dos materiais de uso são os mesmos. A diferenciação entre ambos poderia, quem sabe, ser encontrada em seus objetivos ou suas finalidades. O artista plástico tem por ponto de partida majoritário uma ideia ou impulso criativo particular, podendo interromper o seu processo a qualquer momento, dando a obra por acabada; o artista gráfico parte em geral de uma ideia anterior ou com ele compartilhada, ao qual o seu processo se agrega e não se interrompe ao dar por finalizado o trabalho, mas prossegue na etapa posterior em que entram o designer e os sistemas de editoração, reprodução e midiatização. O estímulo inicial de um artista gráfico advirá, portanto, de um discurso gerador qualquer, como um texto literário, um roteiro, ou até mesmo uma música. E tal estímulo, com frequência, não deriva de uma opção particular do artista gráfico (embora isso também possa ocorrer) mas é um desafio que lhe é proposto (ou imposto); a partir daí esse artista desenvolve suas criações. É claro que nada impede o artista plástico de produzir uma obra a partir de um discurso gerador; contudo, esse discurso dificilmente será integrado efetivamente à obra final ou nela evidenciado, a não ser por deliberação do artista, que o incorpora como um elemento constituinte da própria obra. Para o artista gráfico, é menos provável que isso ocorra.

Mas é preciso recorrer às exceções: para citar o meu próprio caso, quase sempre trabalhei como ilustradora ou quadrista a partir ou em concomitância à produção dos meus próprios textos; outros ilustradores, por iniciativa própria, elaboram ilustrações para textos de domínio público, como Rui de Oliveira, em *A tempestade* (Cia das Letrinhas, 2000). Ainda assim, haverá um momento em que somos obrigados a abrir mão do controle sobre o resultado final da obra: é quando ela passa para as mãos da equipe de produção editorial ou para as mãos dos técnicos de impressão e acabamento. De qualquer maneira, o trabalho de um artista gráfico deve, necessariamente e em algum momento, retornar ao discurso gerador,

⁴ As diferenças entre ambas as definições provêm muito mais do modo como cada profissional se posiciona diante das diversas instâncias do mercado, ou pelas funções que lhe são atribuídas por uma dada sociocultura, como veremos, do que pelos materiais ou mídias que utilizam. Atribuir ao artista gráfico habilidades restritas ao desenho ou pintura em papel também me parece limitante, tendo em vista a diversidade de materiais e técnicas utilizados pelo profissional dessa modalidade, como fotografia, colagens e outros, analógicos ou digitais; da mesma forma, prefiro artista *plástico* e não artista *visual*, em atendimento às propriedades hápticas, sonoras, cinéticas e até mesmo olfativas que constituem os artefatos artísticos da contemporaneidade, como pertinentemente aponta W. T. J. Mitchell (2009).

de modo a fazer-lhe referência explícita. O intertexto resultante seria, em tese, mais evidente aqui do que o de um artefato inserido no contexto das plásticas.

Ainda no que diz respeito às finalidades, também é possível verificar alguns encaminhamentos diversos para obras plásticas e obras gráficas: o artista plástico até pode, tal como o artista gráfico, trabalhar dentro dos critérios de reprodução, porém todas as instâncias da reprodução fazem parte de um processo pessoal, onde não entram outros critérios que não os aprovados ou reunidos em torno de sua autoria. Já o artista gráfico trabalha pensando o seu produto como parte de um processo coletivo, além de levar em consideração a multiplicação de cópias e uma dimensão comunicativa, pois trabalha tendo em vista satisfazer os conceitos que lhe são antecipados pelo designer, editor ou diretor, que por sua vez têm em vista o público que desejam atingir. Assim, desde o princípio, o artista gráfico está ciente de que sua participação é colaborativa, coautoral.

Mais uma vez, porém, é meu dever contrapor e observar: essas normas não são rígidas, se pensarmos no aumento de propostas colaborativas em arte contemporânea, incluindo as propostas relacionais que necessitam da participação do público (BOURRIAUD, 2009a), assim como é preciso ter em vista a produção gráfica independente, de cunho absolutamente autoral, em que o artista gráfico controla e retém para si todos os processos, da criação ao da veiculação, sem outra preocupação que a de expressar ideias próprias (fenômeno que se verifica na produção de zines e de livros-arte). Esse é um comportamento cada vez mais frequente, em virtude não só das facilidades de produção, finalização e de divulgação via mídias eletrônico-digitais, seus dispositivos, aplicativos e redes de comunicação, mas também de uma opção deliberada pela recuperação de antigos processos de montagem de clichês e de processos de impressão, como fazemos grupos O Homem do Saco⁵, de Lisboa, ou Miolo Frito⁶, de São Paulo, ou de Rodrigo Okuyama⁷, também de São Paulo, ou ainda artistas como o casal Anna Hellsgard e Christian Gfeller⁸, de Berlin.

Da mesma forma — e cada vez mais —, os artistas gráficos têm penetrado em espaços de publicização em geral associados às artes plásticas, expondo originais ou cópias assinadas para apreciação de aficcionados e colecionadores. Alguns espaços se especializaram nesse sentido, oferecendo-se não apenas para a venda de livros, álbuns ou material gráfico

⁵<http://sacoman.tumblr.com/>

⁶<http://cargocollective.com/thiagoams/REVISTA-MIOLO-FRITO>

⁷https://www.flickr.com/photos/rodrigo_okuyama/

⁸<http://www.gfellerhellsgard.com/>

independente, mas também para exibição de obras gráficas. Cito, nesse caso, a Livraria e Galeria Hipotética⁹, em Porto Alegre, a Livraria e Espaço Cultural Ugra¹⁰, de São Paulo ou, no exterior, a Re:Surgo¹¹, de Berlin. Há também todo um comportamento museológico, mais recente, vinculado a crescente valorização do design gráfico como expressão cultural de valor histórico, preocupado em montar um acervo de artes gráficas originais criadas para fins diversos, tais como cartazes, capas e miolo de livros, quadrinhos, *storyboards* e *concepts*¹². Só no Brasil, a edição de obras sobre teoria e história do design e da ilustração editorial vêm aumentando desde o final dos anos 1990, constando nos catálogos de editoras como a extinta Cosacnaify, a Rosari e a Verso Brasil. Da mesma forma, curadorias ocupadas com a organização de mostras dentro da temática acabam por contribuir para com a valorização da modalidade e do artista gráfico como autor¹³. As animações e os jogos eletrônicos também têm se imiscuído no espaço de exposições destinados às demais modalidades contemporâneas, surgindo ao lado de instalações, pinturas, esculturas, videoarte, entre outros; basta, para fins de verificação, acompanhar, dentro do Brasil, as edições mais recentes das bienais internacionais de arte. O Festival Internacional de Arte Eletrônica — FILE — tem trazido, a cada ano, propostas inovadoras em artes gráficas estáticas ou cinéticas para suportes eletrônico-digitais¹⁴.

Ainda sobre as autorias, aponto que as obras gráficas, tais como livros ilustrados ou filmes de animação, integram vários profissionais trabalhando em regime de cooperação mútua, creditados sob o título e a mídia que as reúne: o escritor ou roteirista, o músico, o ilustrador, o animador, o cenarista, o designer ou o diretor de arte, entre outros. Entretanto, na arte moderna e contemporânea, trabalhos coletivos têm surgido, seguindo os mesmos procedimentos, embora a assinatura individual ainda seja a opção de preferência dos artistas plásticos. Em contraponto, em virtude do acesso às tecnologias digitais, produzir um livro

⁹<https://hipotetica.com.br/>

¹⁰<https://ugrapress.wordpress.com/>

¹¹<http://www.resurgo-berlin.com/>

¹²*Storyboards* são estudos gráficos produzidos para planejamento de roteiro e cenas de filmes, jogos e animações; *concepts* seriam estudos artísticos para composição de dossiês de personagens e cenários tendo em vista a aplicação em filmes, jogos e animações.

¹³ Além de exposições nas galerias já aqui nomeadas, cito a Feira Gráfica sediada no MARGS — Museu de Arte do Rio Grande do Sul — em 2016, concomitante a exposição Página Viva!, que exibiu inúmeros livros-arte, livros-objeto, cadernos de artista e outras modalidades sequenciais.

¹⁴ Objetos como web-comics, gif-art, game-art, jogos e animações produzidos em 2D ou 3D (com ou sem uso de óculos *rift*), além de instalações, objetos e esculturas animados ou interativos, fazem usualmente parte dos trabalhos selecionados pelo Festival que acontece anualmente em São Paulo, Rio de Janeiro, Curitiba e Belo Horizonte. Mais sobre o FILE: <http://file.org.br/?lang=pt>

inteiro ou uma animação pode constituir-se perfeitamente tarefa de um único autor; as mesmas tecnologias têm favorecido trabalhos plásticos cooperativos para publicização em exposições físicas ou mediante acesso online, sobretudo quando pensamos nas modalidades de web-arte, game-arte e instalações em arte eletrônica, que inclusive agregam profissionais de áreas humanas e exatas em regime interdisciplinar.

Antes de concluir minhas divagações sobre o que seriam artes gráficas ou como poderíamos diferenciá-las em relação às demais produções artísticas, uma outra questão emerge ao delimitá-las como *corpus* de investigação: a inclusão ou não da fotografia e da gravura. Ambas as modalidades costumam compor as grades curriculares dos cursos de artes plásticas e têm sido consagradas mediante os mesmos meios de publicização. Sem entrar na própria história da indústria gráfica, cuja origem nos levaria à xilogravura já conhecida pelos chineses desde o século VI, até os procedimentos de replicação por via de fotolitos e cromos de impressão, reconheço que a fotografia e a gravura, a depender igualmente da função e das atribuições conferidas por seu autor, pode atuar, sim, como arte gráfica. Essa afirmação tem por base a produção de *zines*, fotonovelas, ilustrações fotográficas ou histórias em quadrinhos que se valem, eventualmente, decolagens, fotocópias e outros meios de impressão doméstica, às vezes mesclados ao desenho ou à pintura, sendo eu mesma um exemplo a ser citado como uma artista que se vale de alguns desses processos¹⁵. Também é preciso contar com o uso deliberado de matrizes e tipografias antigas de impressão, incluindo tipos de madeira ou metálicos.

Entre as modalidades de gravura, haveria ainda que se pensar naquela gerada a partir de matriz digital, de difícil aceitação pelo mercado de arte mais tradicional, preocupado com uma suposta facilidade de reproduzir, falsificar ou editar originais. Acredito, porém, que isso se deve muito mais a um desconhecimento gerado pela ausência de uma formação e atitude profissionais para os cuidados de produção, registro e arquivamento dos arquivos-matrizes do que propriamente à desqualificação dos recursos e suas ferramentas.

Resta agora discorrer sobre o que se chama arte sequencial. A princípio, poderíamos atribuir essa definição a qualquer produção cujas partes ou elementos minimamente reconhecidos como tal estejam integrados em torno de uma temática discursiva, seja ela poética ou prosaica, ou cuja ocupação espacial implique uma dimensão de tempo. Em termos

¹⁵ Sugiro, para verificação, uma visita ao meu site: <http://www.mastroberti.art.br>

de artes gráficas, tal proposição ajudaria, em princípio, a diferenciá-las de qualquer outra unidade avulsa, como um desenho, fotografia, gravura ou pintura emoldurados, por exemplo. O caráter sequencial de uma obra artística, contudo, não impede sua publicização nos espaços de galerias, instituições e eventos expositivos; basta observarmos a presença, entre outras, de obras em vídeo ou animadas, ou ainda a web-art interativa. De modo que a expressão “arte sequencial” parece não dizer muita coisa— ou pelo menos não poderia restringir-se ao universo das artes gráficas, ou a um sinônimo de histórias em quadrinhos, mas incluir todas as modalidades que trabalham com sistemas cuja *poiesis* se oferece em uma linha de tempo, em que as unidades constituam uma série narrativa visível.

2. O que ou a quem importa essa discussão, afinal?

Se caio na armadilha de tentar definir o que são artes gráficas e sequenciais, como linguagem, modalidade ou objeto cultural, é porque tenho em vista justamente a eliminação das diferenças e de alguns preconceitos residuais e persistentes. O fato é que, ao nos depararmos com uma obra ilustrada ou um zine, uma história em quadrinhos, uma animação ou um jogo, em geral os identificamos de imediato.

Assim, parece-me claro que as definições das modalidades artísticas dependem muito mais de uma postura por parte dos autores diante do trabalho artístico, do seu endereçamento ou, ainda, de um reconhecimento social, do que de uma conceituação externa, puramente teórica. Poderíamos então estabelecer que serão os critérios de autoria e de propriedade, bem como de finalidades, ou funções, como observa Gérard Genette (2001), tais como os modos de relacionamento com os sistemas de publicização e de socialização de uma dada obra, os determinantes na hora de atribuir diferenças, se é que as há, entre um artista/obra gráficos e um artista/obra plásticos. Contudo, embora as práticas artísticas comprovem a diluição dos limites de atuação profissional, é preciso realçar que, em instância teórica, perseveram as categorizações hierárquicas, diminutivas dos valores das artes voltadas para serialização e veiculação em larga escala, bem como a linha divisória que as separam da chamada “grande arte”. Assim, falta ainda eliminar os resquícios de um pensamento anterior sobre o qual essas categorizações foram erguidas — apoiadas, sobretudo, em pensadores como Adorno e Horkheimer — e que hoje já não fazem mais

sentido, como evidencia, por exemplo, Johanna Drucker (2010) em seu artigo *Art*¹⁶. Isso viria a aumentar não apenas a formação para a criação, mas o estudo teórico sediado nos cursos de graduação ou de pós-graduação de Artes Plásticas sobre quadrinhos, ilustrações e animações, atualmente advindos em grande parte da Comunicação ou Design, da Educação e das Letras, entre outras áreas, humanas ou exatas¹⁷. Sem desmerecer essas abordagens, a raridade de olhares especializados sobre os aspectos artísticos das artes gráficas me preocupa no sentido em que a lacuna repercute na formação profissional do artista gráfico, preterida em favor de um interesse estritamente voltado para as publicizações da produção artística via galerias, museus e instituições culturais.

Infelizmente, os mesmos pressupostos que subestimam o valor poético dos objetos criados pela indústria cultural — sobretudo a de entretenimento — apoiam uma visão pedagógica de que a cultura midiática (cujo campo abriga, senão toda, a grande maioria da produção gráfica) é um objeto de investigação válido apenas quando serve de “escada” para acesso à “grande arte”, devendo ser descartada logo em seguida, em nome da inserção dos jovens e crianças na “alta cultura” avalizada por museus e demais instituições artístico-culturais. Da mesma forma, a apropriação das artes gráficas como objeto de estudo de áreas não especializadas em poéticas plásticas contribui, direta ou indiretamente, para que essa modalidade só apareça como apêndice didático ou paradidático das disciplinas de línguas, como ilustração de conhecimentos científicos humanos e naturais ou como elemento constituinte das mídias publicitárias e jornalísticas. Na Educação, veremos a introdução dos quadrinhos, por exemplo, apenas para servir aos propósitos de leitura literária adaptada, ou como mediação lúdica de transmissão de conteúdos informativos. Desenhos animados serão projetados na educação infantil com vistas a preencher um intervalo de tempo recreativo, sem nenhuma reflexão crítica; jogos eletrônicos serão vistos com desprezo quando não com

¹⁶ O artigo está publicado na obra *Critical terms for media studies*, obra organizada por William J. T. Mitchell e Mark B. N. Hansen.

¹⁷ Em virtude de não possuírem um campo próprio de estudo, os pesquisadores que se debruçam sobre as artes gráficas e sequenciais valem-se de bases teóricas advindas de diversas áreas. Quase todos dispõem das artes gráficas como um *corpus* transparente, ponto de partida para tratar de outras temáticas, ou seja, raros trabalhos voltam-se para o objeto exclusivamente, analisando-o em suas qualidades culturais e estéticas próprias. Independente da área, é importante ressaltar uma preocupação recorrente e comum em investigar aspectos pedagógicos, tendo em vista as relações entre jovens e crianças com a cultura midiática dita visual e que inclui animações, jogos, livros ilustrados e quadrinhos.

desconfiança; e até mesmo os livros ilustrados serão preteridos após a alfabetização completa, tendo em vista a prioridade da leitura de textos mais longos e sem figuras.

É em atenção a esses equívocos que prosseguirei definindo o campo das artes gráficas e sequenciais como o lugar das artes plásticas onde o profissional artista atuará tendo em vista os mercados editoriais e publicitário, a indústria gráfica, cultural e de entretenimento (que inclui jogos e o cinema de animação).

Assim, voltando à arduosa apresentação desse trabalho e sua tentativa de definir a área maior à qual ele se integra: eu diria que as Artes Gráficas, agora pensadas em maiúsculas, como o nome próprio de uma categoria artística específica e integradora de atividades relacionadas à produção, pesquisa, leitura e educação de histórias em quadrinhos, *zines*, ilustração, animação e jogos eletrônicos, poderia, em si mesma e em virtude da complexidade e especificidades já apontadas, constituir uma habilitação universitária desde o nível de graduação, tal como já ocorre com o Design. Defendo essa ideia com base nas seguintes justificativas: primeiro, elas se diferenciam por obedecer ao regime da replicação industrial; em segundo, e por decorrência, também é diferente o modo como se relacionam com o mercado de trabalho e com as mídias socioculturais; terceiro, elas exigem um comportamento profissional diverso do artista de exposição.

Sobretudo e, principalmente, as Artes Gráficas demandam conhecimentos interdisciplinares. Os interessados necessitam, entre outras, desenvolver competências na escrita criativa para roteirização e na leitura exegética de textos alheios e em técnicas que envolvem desde a produção artística de matrizes ou originais até conhecimentos da área de edição, pós-produção e encaminhamentos para fins de reprodução industrial. Tal formação requisita um corpo docente de educadores especialistas advindos não apenas das artes plásticas e do design, mas da literatura e da linguística, da semiótica e da comunicação social; assim, a formação do artista gráfico, a partir de um curso de graduação que preparasse o futuro profissional para as artes gráficas, seja para fins de criação, de produção crítica e teórica ou de educação, viria de encontro à satisfação de um desejo que sinto não ser somente meu, mas de muitos brasileiros artistas, autores e educadores que trabalham para a promoção das artes concebidas para reprodução midiática. Enquanto as Artes Gráficas e seus derivados usarem por empréstimo as moradas da Comunicação, das Letras, do Design e das Artes Plásticas ou Visuais, prosseguirão diminuídas como objeto de estudo e prosseguirão oferecendo resultados parciais em termos educativos e de profissionalização.

Nesse sentido, as metodologias que eu tenho desenvolvido para o ensino de artes gráficas e sequenciais através da minha linha de pesquisa¹⁸ e da extensão universitária onde atuo como professora lotada no Departamento de Artes Visuais — principalmente aquelas em atendimento às duas das modalidades mais populares (quadrinhos e ilustração)¹⁹ — comprovam a necessidade de se pensar um lugar para sua formação na universidade. Sem desmerecer a extensão como prática ou oportunidade, as ações já oferecidas atenderam apenas parcialmente, em virtude de sua sazonalidade e extradisciplinaridade, os interesses da comunidade artística da área gráfica, que deseja ser reconhecida formalmente em sua diferenciação do artista plástico ou visual. Em especial, saliento a observada dificuldade de se colocar os quadrinhos como tema de cursos extensivos, em virtude da densidade de conteúdos teóricos e práticos, os quais requisitariam a composição de um programa estruturado com ajuda de coordenadores auxiliares.

Por outro lado, verifiquei que a comunidade artística é grande e faminta por formações acadêmicas extensivas, como comprovam o número de inscrições recebidas em ambos os cursos e as avaliações dos alunos cujos portfólios foram selecionados²⁰. As cartas de intenção — igualmente requisitadas no ato de inscrição — transparecem o desejo pela formalização ou pelo aprofundamento de conhecimentos adquiridos muitas vezes de forma autônoma, uma grande necessidade de discutir seus processos e percursos, uma necessidade de apoio mútuo, para realização de projetos comuns.

Minha experiência em coordenar, sozinha, ambos os cursos de extensão, ofereceu-me a oportunidade de confirmar a necessidade de entrelaçar especialistas em outros conhecimentos para compor um curso em artes gráficas eficiente. E, embora eu mesma tenha competência interdisciplinar, pois sou graduada em Artes (em subárea do Desenho) e pós-graduada em Letras (na linha de pesquisa Teoria da Literatura), penso que, ao reoferecer essas ações, eu certamente convidaria colegas das áreas afins para colaborar e coordenar comigo próximos projetos. Assim, colegas das áreas da Comunicação, do Design Gráfico e das Letras seriam parceiros ideais para compor uma equipe de extensão voltada para a formação

¹⁸ A linha de pesquisa é individual e chama-se Artes Gráficas e Sequenciais: Produção, Leitura e Ensino.

¹⁹ Refiro-me aos cursos de extensão Quadrinhos e Artes Sequenciais e Ilustração e Livro-arte, ministrados entre 2015 e 2016 na UFRGS, abertos à comunidade artística.

²⁰ O Curso de Quadrinhos e Artes Sequenciais recebeu 54 inscrições; o Curso de Ilustração e Livro-arte recebeu 47. Em ambos os cursos, foram requisitados uma carta de intenção e um portfólio para preenchimento de 24 vagas. Os cursos foram avaliados pelos alunos participantes por via de um questionário elaborado para este fim, onde verifiquei com clareza a necessidade de um maior oferecimento de ações dessa espécie.

continuada em quadrinhos e em ilustração, principalmente a ilustração literária, cuja especificidade exige uma abordagem diferenciada da ilustração publicitária.

Decorrente disso, a constatação já assinalada retorna e se impõe em relação às demais submodalidades formativas para produção e estudo de animações e jogos. Ainda que tenham as artes como principal local de referência, seu aprendizado necessita ser complementado por teorias da comunicação, programação e tecnologias de informação, design, análise discursiva, teoria da narrativa, escrita criativa, entre outros. Seja para a educação, seja para a produção, ou tendo em vista a leitura e a elaboração de uma teoria crítica, as artes gráficas, compreendidas como uma especialidade distinta das artes plásticas ou visuais e do design, necessitam de um espaço próprio para desenvolver-se como conhecimento no interior da Universidade; elas não se contentam e mal cabem no lugar da extensão, pelos seguintes motivos:

- a) Demandam tempo para o aprofundamento de sua narrativa cursiva; introduzi-las em tópicos avulsos (no caso do formato em extensão) dificulta a vinculação necessária entre as suas diversas modalidades, prejudicando uma formação mais ampla;
- b) O vínculo entre as diversas abordagens em artes gráficas possibilitaria a formação de turmas regulares, cujos alunos receberiam uma formação forçosamente mais abrangente e não apenas em um ou dois tópicos elencados;
- c) Uma vez em formato independente, constituída como um núcleo, um curso ou uma especialização, se abriria a possibilidade de buscar recursos humanos, financeiros e estruturais para implementação de estudos teóricos e práticos, além de permitir a promoção de eventos e publicações dentro dos temas de interesse, entre outras produções em pesquisa, extensão e educação;
- d) A oficialização das artes gráficas como um local de pesquisa e estudo, como área ou especialidade de ensino universitário contribuiria para oficializar e promover também a profissão do artista gráfico, ainda mal regulamentada, bem como valorizá-la como saber, tanto para a profissionalização, quanto como conteúdo educacional e tema de investigação teórica.

Um curso especializado em artes gráficas (e sequenciais) implicaria, por fim, a qualificação conceitual e investigativa das próprias produções voltadas para essa área, pois ao ser objeto de ensino, pesquisa e aprofundamento crítico e teórico em um local acadêmico

específico, ela estaria livre para ser abordada em seus valores poéticos próprias. Tal abordagem potencializaria uma produção mais ousada e experimental em termos estéticos, para além dos atuais critérios comunicativos, puramente informativos, ou discursivos literários aos quais ela atualmente se submete em grande parte das vezes, com vistas a satisfazer as demandas do mercado.

3. O universo gráfico, sua potência e amplitude

O universo que compreende as artes gráficas e sequenciais associadas às linguagens cinéticas, sonoras e verbais apresenta-se em contínua expansão. Explorá-lo ao máximo, por via da pesquisa e da educação universitária, é minha meta. Nada se conhece ou se expressa sem mediação do signo. A ciência e o pensamento realizam-se na e através da linguagem e suas mídias, sejam elas em meio analógico ou eletrônico-digitais. E a linguagem, aqui entendida como um sistema heterogêneo, diversificado, vai muito além dos paradigmas lógicos e racionalistas que instituem o verbo como forma exclusiva de comunicação e expressão do pensamento e das nossas emoções; a linguagem inclui corpos vivos, interativos entre si e com o mundo ao redor, toda uma sensorialidade cuja sabedoria é abraçada pela estética e pela poética. É papel das artes relativizarem e desconstruírem doxas e paradigmas já obsoletos por via do linguístico e do semiótico. Tanto na escrita, quanto nas formas plásticas, a ficção, a imaginação e a poesia virtualizam novos saberes, abrem as portas para uma nova apreensão do universo e dos fenômenos nele abrigados.

Temos vivido, pelo menos no ocidente, uma cultura que coloca sobre a palavra e o livro, seu suporte maior, um peso excessivo; desprezamos, durante muito tempo e em nome de uma ideologia logocentrista, as demais modalidades discursivas e midiáticas. Com desconfiança, vimos assumir em nossa cultura os meios de comunicação que abandonam o verbo em favor da imagem, e pouco se cogita a hipótese de valorizar os sentidos hápticos, os olfativos e os gustativos como contribuintes do conhecimento. Presos ainda a uma concepção cartesiana, prosseguimos em muitas instâncias apartando a mente do corpo sensório. A contemporaneidade plurimidiática, promovida pelas tecnologias de informação e de comunicação vêm apontando, porém, para uma crise do discurso científico que sacraliza o verbo — e o codex — como única via de comunicação de discursos informativos e estéticos. Tais mudanças têm retroagido sobre os sistemas pensamentais, influenciando na crise das

instituições educacionais e na sua resistência em reconhecer novos paradigmas (VASCONCELLOS, 2013). Isso não quer dizer que a palavra deva ser desvalorizada como invenção humana; prossigo acreditando na potência das línguas — orais e verbais — para registro e tráfego dos saberes. Contudo, é preciso relativizar a importância da palavra como principal referente e mais do que isso, introduzir e valorizar outros códigos, mídias e meios de expressão e de cognição, especialmente quando temos em vista o reconhecimento e a valorização da pluralidade sociocultural.

Os responsáveis pelas reinvenções do signo são aqueles sujeitos que, em contravenção às doxas, desestabilizam a substância semiótica, invadindo seus diversos domínios e reprogramando as tecnologias midiáticas de comunicação e de informação: conforme a área bibliográfica, podemos denominá-los, na antropologia, de *inventores* (WAGNER, 2010); na teoria da arte, de *semionautas* (BOURRIAUD, 2009b); na cibernética ou na informática, de *hackers*. Por que não chamá-los todos de *artistas*? Por *artistas*, entendo todos aqueles que se apropriam das linguagens, discursos e formas para desviá-los do seu caminho de hábito, afastando-os da banalização que os desvitaliza e os degenera. Ao reciclar o signo, o artista impede o seu esgotamento. Não é para a arte e para o artista que se voltam os linguistas e os semiólogos, quando necessitam verificar os fenômenos evolutivos da ecologia midiática?

Ao trazer, por via deste trabalho, uma discussão que visa sobretudo destacar o valor poético das artes gráficas e sequenciais junto às demais modalidades artísticas, acredito estar contribuindo para com a valorização da diversidade dos modos de pensar e de produzir o conhecimento. Pois, para além de acreditar no potencial poético das modalidades aqui tratadas, acredito também na sua validade como discurso científico e acadêmico, ainda tão circunscrito ao uso do verbo. Facilmente adaptáveis às diferentes mídias e flexíveis à replicação infinita, reunidas às linguagens escritas ou sonoras, sequencializadas via páginas impressas ou via *frames* animados, as artes gráficas surgem imbuídas de valores qualitativos quanto às possibilidades de invenção e de documentação da vida humana. Enxergo, por exemplo, na bricolagem espontânea que emerge, seja em meios digitais ou nas pequenas gráficas independentes, uma apropriação ebulitiva da cultura, em que textos, sons e imagens estáticas ou cinéticas reúnem-se e convivem de forma pacífica. Aí prossigo vislumbrando uma promissora área de investigação, seja ela voltada para fins educativos e produtivos ou para propósitos de elaboração teórica.

REFERÊNCIAS

- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009a.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009b.
- DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- DERRIDA, Jacques. *Memoirs of the blind: the self-portrait and other ruins*. London/Chicago: University of Chicago, 2007.
- GENETTE, Gérard. *A obra de arte — imanência e transcendência*, vol. 1. São Paulo: Littera Mundi, 2001.
- MASTROBERTI, Paula. *Adormecida: cem anos para sempre*. Porto Alegre: 8Inverso, 2012.
- MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. *História do design gráfico*. São Paulo: Cosacnaify, 2009.
- DRUCKER, Johanna. Art. In: MITCHELL, W. J. T; HANSEN, Mark B. N. *Critical terms for media studies*. Chicago: University of Chicago, 2010.
- MITCHELL, W. J. T. Não existem mídias visuais. In: DOMIGUES, Diana (Org). *Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Unesp, 2009, pp 167-177.
- SHAKESPEARE, William. *A tempestade*. Ilustrado por Rui de Oliveira. São Paulo: Cia das Letrinhas, 2000.
- VASCONCELLOS, Maria José Esteves de. *Pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência*. Campinas: Papyrus, 2013.
- WAGNER, Roy. *A invenção da cultura*. São Paulo: Cosacnaify, 2010.