



Algumas possibilidades da HQ-escultura.⁷⁸

Some possibilities of sculpture-comics.

Algunas posibilidades de los tebeos-escultura.

Fábio Purper Machado⁷⁹

⁷⁸ Recebido em 25/11/19, versão aprovada em 25/02/2020.

⁷⁹ Doutor em em Arte e Cultura Visual – Universidade Federal de Goiás – UFG, 2017. Membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial – ASPAS. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/2783105021952953>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7718-6796>. E-mail: <fabiopurper@gmail.com>.

RESUMO

Partindo de movimentos entre os campos da escultura, da fotografia e da história em quadrinhos, é possível caracterizar as narrativas abordadas neste texto como poéticas híbridas (BELLOUR, 1997), num borrar de fronteiras característico das manifestações artísticas da contemporaneidade. Figuram nesta discussão comentários sobre HQ de Luiz Gê, Willian Hussar, Rodrigo dMart, Indio-San, Neil Gaiman e Dave McKean, assim como algumas do próprio autor, onde fotografias de esculturas ou bonecos ou hibridações do desenho com colagens de objetos compõem as cenas das histórias contadas. No estudo destas criações a partir da noção de “HQ-escultura”, é possível também operacionalizar conceitos como o efeito escultura (DUBOIS, 1988), o campo expandido ou ampliado da escultura (KRAUSS, 1979) e a filosofia da caixa preta (FLUSSER, 2002). A atenção aos modos com que diferentes artistas expandem seus campos de atuação e estabelecem com isso poéticas híbridas, além de criar um conjunto de referências para fazeres de um pesquisador em arte, também suscita pensares sobre conceitos operacionais.

PALAVRAS-CHAVE: Escultura. História em Quadrinhos. Fotografia. Linguagens híbridas.

ABSTRACT

Starting from movements between the fields of sculpture, photography, and comic strip, it is possible to characterize the narratives addressed in this text as hybrid poetics (BELLOUR, 1997), in a blurring of boundaries characteristic of contemporary artistic manifestations. Comments on HQ by Luiz Gê, Willian Hussar, Rodrigo dMart, Indio-San, Neil Gaiman and Dave McKean, and also some of the author, are featured in this discussion, where photographs of sculptures or dolls or hybridizations of the drawing with collages of objects compose the scenes of the stories told. In the study of these creations from the notion of “sculpture-comics”, it is also possible to operationalize concepts such as the sculpture effect (DUBOIS, 1988), the expanded or expanded field of sculpture (KRAUSS, 1979) and the philosophy of the black box (FLUSSER, 2002). Attention to the ways in which different artists expand their fields of activity and thereby establish hybrid poetics, in addition to creating a set of references for the actions of an art researcher, also raises thinking about operational concepts.

KEYWORDS: Sculpture. Comics. Photography. Hybrid Languages.

RESUMEN

A partir de los movimientos entre los campos de la escultura, la fotografía y las historietas/tebeos/viñetas, es posible caracterizar las narraciones abordadas en este texto como poéticas híbridas (BELLOUR, 1997), en una confusión de límites característicos de las manifestaciones artísticas contemporáneas. Los comentarios sobre obras de Luiz Gê, Willian Hussar, Rodrigo dMart, Indio-San, Neil Gaiman y Dave McKean, así como algunas de las del autor, se presentan en esta discusión, donde fotografías de esculturas o muñecos o hibridaciones del dibujo con collages de objetos componen las escenas de las historias contadas. En el estudio de estas creaciones a partir de la noción de "escultura HQ", también es posible operacionalizar conceptos como el efecto escultura (DUBOIS, 1988), el campo expandido de escultura (KRAUSS, 1979) y la filosofía de la caja negra (FLUSSER, 2002). La atención a las formas en que diferentes artistas expanden sus campos de actividad y, por lo tanto, establecen poéticas híbridas, además de crear un conjunto de referencias para las acciones de un investigador de arte, también plantea pensar sobre conceptos operativos.

PALABRAS CLAVE: Escultura. Tebeo. Fotografía. Lenguajes Híbridas.

1 INTRODUÇÃO

As narrativas abordadas neste artigo partem de movimentos artísticos entre os campos da escultura, da fotografia e da história em quadrinhos (HQ). Especificamente, trato aqui de narrativas em quadrinhos que são ocupadas pela presença de esculturas, desde exemplos em que estas servem de modelo ou referência para desenhos até outros em que tal invasão se dá através da fotografia. São questões específicas de um dos vieses de minha poética individual, que chamo “HQ-escultura”. As páginas a seguir se dedicam a um conjunto de referenciais para esse viés.

Entre os conceitos com os quais é possível associar tais processos, trato-os aqui como poéticas híbridas (BELLOUR, 1997), já que ocorrem num borrar de fronteiras característico das manifestações artísticas da contemporaneidade. Figuras nesta discussão breves comentários sobre como essas relações acontecem em HQs do brasileiro Luiz Gê, uma desenhada tendo esculturas como referência e outra onde desenho, escultura e fotografia se misturam. Também são abordadas duas versões de uma narrativa da dupla Rodrigo dMart e Indio-San, onde fotografias de esculturas compõem as cenas das histórias contadas. E isto ocorre também em produções de Willian Hussar e, assim como nos trechos com bonecos de “Mr. Punch” (2010) dos ingleses Neil Gaiman e Dave McKean, entre diversos outros referenciais.

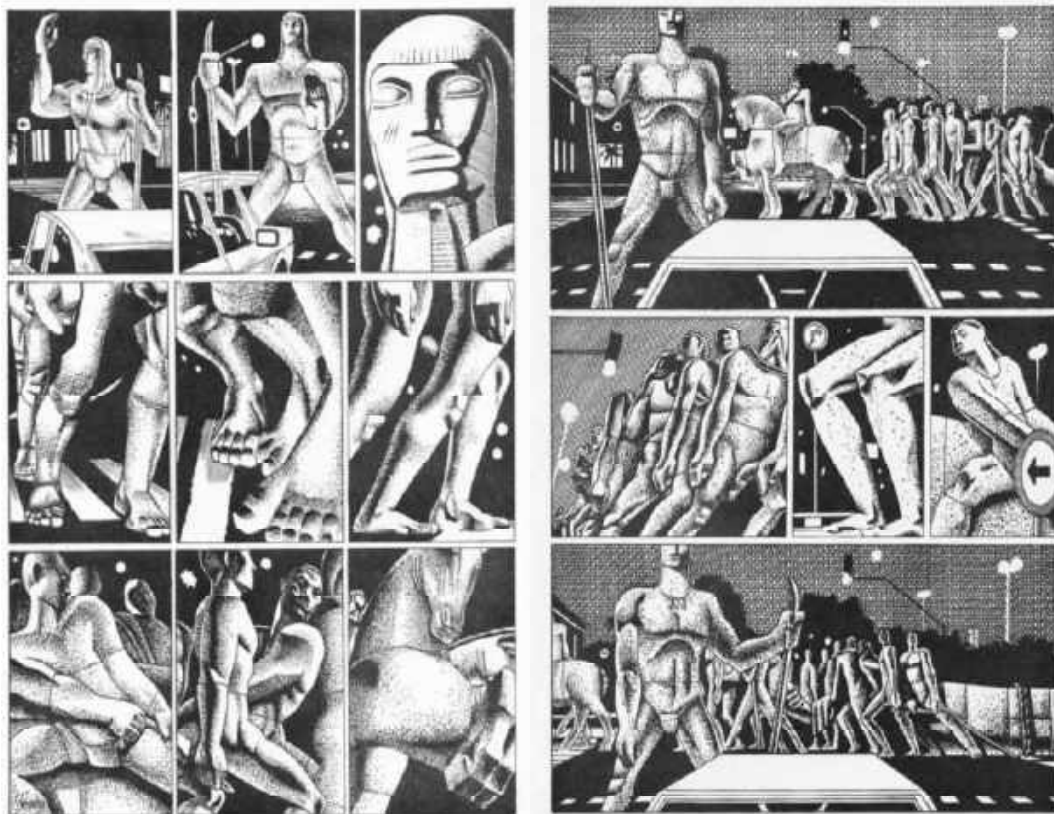
A obras como estas é possível também associar o conceito de “efeito escultura” (DUBOIS, 1988), relativo a quando, em suportes planos, fotografias de objetos levam a percepção do espectador a uma experiência tridimensional. Nos diferentes modos com que adentra narrativas em quadrinhos, a escultura explora possibilidades do que tem sido chamado seu campo expandido ou ampliado (KRAUSS, 1979). Para isto, passa por um processo que contrasta com a ação manual direta sobre materialidades tridimensionais que a costuma caracterizar.

Estas HQs-escultura têm como etapa central de sua produção uma captação fotográfica que depende da assistência de uma “caixa preta” (FLUSSER, 2002), onde o artista manipula entradas e saídas de signos e luzes através de um aparelho sem exercer controle total sobre o que acontece em seu interior. O termo “HQ-escultura” tem servido para designar histórias em quadrinhos bidimensionais que têm suas cenas constituídas por imagens de

esculturas. Ao lado desta, figuram em minhas pesquisas acadêmicas⁸⁰ as “esculturas-HQ”, peças tridimensionais que funcionam como histórias em quadrinhos, e as “videoHQesculturas”, narrativas audiovisuais povoadas por esculturas e por elementos estéticos do campo da HQ. O foco deste recorte é um conjunto de referenciais para a primeira das três categorias aqui listadas, a HQ-escultura, e algumas de suas possibilidades de hibridação com outros modos de se fazer quadrinhos.

2 HQ-ESCULTURA

Figura 1: Quando a escultura adentra a história em quadrinhos



Fonte: Luiz Gê. “Entradas e Bandeiras”, p.2 e 3 (1984).

⁸⁰ Na dissertação “Uma Poética entre a Escultura e os Quadrinhos” (PPGART-UFSM) e a tese “VideoHQescultura: uma poética narrativa” (PPGACV-UFG), assim como em alguns artigos decorrentes destas pesquisas, estabeleço parâmetros para essa classificação, tendo como foco processos e conceitos operacionalizados em minha produção artística individual e coletiva. Também, enquanto docente substituto nas Artes Visuais da UFU (2018-2019), segui realizando, junto aos discentes, variados processos em movimento entre escultura, cerâmica, quadrinhos e animação.

É emblemática para estudarmos a gama de movimentos possíveis entre o campo da escultura e o dos quadrinhos a história “Entradas e Bandeiras” de Luiz Gê (1984), em que ele dá vida ao Monumento às Bandeiras de Victor Brecheret (1953) e à estátua ao bandeirante Borba Gato, de Júlio Guerra (1960). Em uma curta narrativa onde se misturam as categorias do riso e do pavor, um trajeto noturno de automóvel de um casal de habitantes de São Paulo é interrompido pelo imenso grupo de bandeirantes e indígenas de pedra em seu caminho para o oeste (o lado esquerdo do ponto de vista do casal). A maior parte da história, incluindo as páginas que escolhi mostrar neste texto (**figura 1**), mantém o foco na passagem da obra de Brecheret:

O leitor é, então, levado a ver o Monumento em ação, em uma sequência que explora os detalhes da escultura sem alterações adicionais de seus elementos visuais. A obra de Brecheret desdobra-se em sucessivos enquadramentos que multiplicam o momento narrativo concebido pelo artista em sub-momentos, articulados entre si de modo a amplificar a dramaticidade da narrativa heroica do conjunto (QUELUZ; SANTOS, 2018, p.87).

Demonstração da profunda relação de Luiz Gê com a visualidade da capital paulista, especialmente com sua arquitetura e monumentos públicos, esta sequência narrativa traz diversos ângulos do Monumento às Bandeiras, com atenção gráfica à materialidade dos blocos de granito com que ele foi entalhado. A página 2 da HQ, onde este é revelado, é composta de uma sequência de nove quadros de dimensões e proporções muito próximos, sendo sete deles planos fechados de elementos da escultura escolhidos para acentuar a impressão de movimento pretendida pelo autor. Já na página 3 há dois planos abertos que diminuem a impressão de susto e nos dão uma noção mais geral da cena, assim como uma visão mais distanciada do monumento que passa.

A imagens como estas é possível associar o fenômeno chamado “efeito escultura” (DURAND, 2002; DUBOIS, 1988), quando, em um suporte plano, a representação de objetos leva a percepção do espectador a uma experiência da ordem do tridimensional. Especialmente quando diversos ângulos diferentes de um mesmo referencial são assim apresentados, nos é proporcionada uma visão que, apesar de não ser de elementos de fato tridimensionais, os compõe ou os imagina tridimensionalmente devido a essa sequencialidade, esse movimento subentendido. Um movimento da cena entre um quadrinho e outro, impossível na produção gráfica mas sendo efetuado no campo da imaginação do leitor.

O recurso do pontilhismo, como acabamento do desenho dos bandeirantes, indígenas, cavalos e canoa que compõem o Monumento às Bandeiras, dá volume e destaque a

sua presença na HQ, especialmente pelo contraste que cria em relação às hachuras lineares dedicadas ao restante dos demais elementos, como a cidade, o céu, o carro, as pessoas e a própria estátua do Borba Gato, esta com hachuras cruzadas que remetem ao acabamento de mosaico da obra original (**figura 2**).

Figura 2: Detalhe da HQ “Entradas e Bandeiras” de Luiz Gê



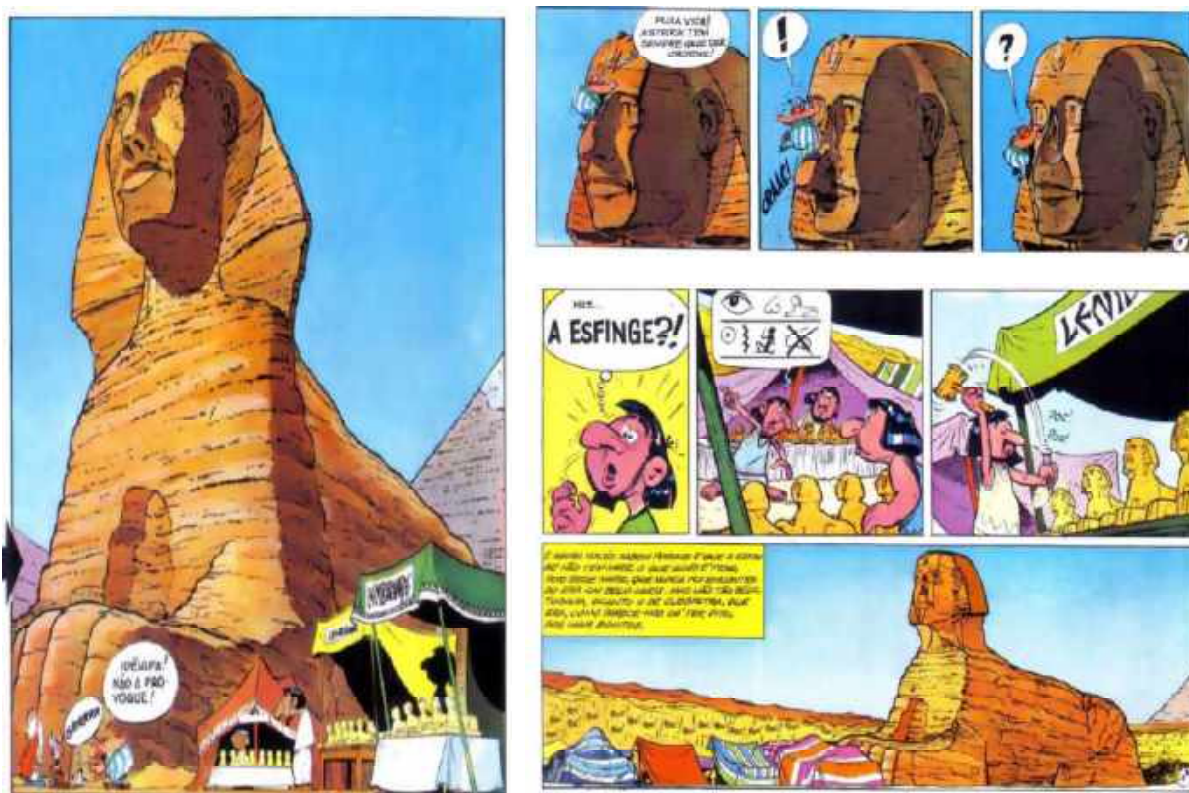
Fonte: Luiz Gê. “Entradas e Bandeiras”, p. 6 (1984).

Cabe ressaltar que estamos tratando de uma obra narrativa em cujos desenhos se faz a citação de monumentos construídos originalmente como homenagens a momentos controversos da história do Brasil. As Bandeiras foram uma das bases do processo de expansão dos colonizadores, e o modo como elas se deram, apesar de considerado heróico por alguns

setores da sociedade, foi inegavelmente violento, opressor (OLIVEIRA, 2017). Sua própria presença na HQ “Entradas e Bandeiras” ocorre na forma de entes imensos, de tom ameaçador. Um tom que reflete a relação ambígua que temos com os monumentos glorificando genocidas que habitam nosso patrimônio público. Para que as injustiças por eles lembradas não sejam repetidas, seria melhor destruí-las, como vem sendo debatido? Ou poderiam ser de algum modo retiradas de suas posições de destaque para dar lugar a visualidades mais democráticas, e então, transferidas a outros contextos, passarem a servir como instrumentos de aprendizagem e de memória?

Já havia ocorrido a presença de uma variedade de desenhos (e algumas fotografias) de esculturas, estátuas, monumentos em produções anteriores a esta no decorrer da história da história em quadrinhos. Considerando a brevidade com que esta se dá na maioria delas, escolho aqui relembrar “Astérix e Cleópatra”, dos franceses Goscinny e Uderzo (1970).

Figura 3: Aparição da Esfinge em “Asterix”



Fonte: Goscinny e Uderzo. “Astérix e Cleópatra” (1970).

Quando o personagem Obelix tenta subir na Esfinge de Gizé para ter uma visão panorâmica e, por acidente, acaba quebrando seu nariz - fazendo com que os vendedores de

lembrancinhas turísticas ao seu redor imediatamente quebrem os narizes de suas miniaturas (Figura 3), estamos tendo mais um exemplo da presença imponente de uma escultura em uma HQ. Em “Astérix e Cleópatra”, a Esfinge aparece desenhada em duas páginas, vista de ângulos geralmente inferiores, que ressaltam seus 20 metros de altura, e com um acabamento pontilhado e um contraste de tons terrosos que evidenciam a própria textura da rocha calcária banhada pelo sol do deserto.

Tenha sido tal nariz depredado por um fanático na Idade Média ou por balas de canhão francesas no século XVIII (ZIVIE-COCHE, 1997), esta versão da quebra envolvendo um acidente de Obelix cativa o imaginário de leitores da *banda desenhada* franco-belga e se configura como um interessante exemplo de produção ficcional que se propõe a inventar soluções inusitadas para grandes mistérios de nossa história. E tanto “Entradas e Bandeiras” de Luiz Gê quanto estas páginas de Goscinny e Uderzo podem ser chamados de experiências precursoras ou pioneiras do campo que nomeio HQ-escultura.

Os processos de criação da história em quadrinhos “A Cria do Enforcado”, que realizei em alguns intervalos de tempo distribuídos entre os anos de 2007 e 2010 a partir de roteiro de Carlos Francisco Moraes, contaram tanto com estudos de iconografia medieval quanto com o uso de referenciais escultóricos para a maioria de suas cenas. Um exemplo é a cena em que aparece uma mandrágora (Figura 4-b), raiz de formato semelhante ao humano à qual os medievais atribuíam poderes mágicos.

A orientação do autor do roteiro era de que a mandrágora tivesse o aspecto de um bebê com rosto de caveira, com a textura das batatas transgênicas de um supermercado de nossa cidade natal (Cachoeira do Sul, RS). Para chegar a esta forma, além de desenhos medievais e imagens de crânios infantis pesquisadas na internet, estudei modos de hachurar no desenho as texturas da cenoura, da beterraba e do gengibre e, claro, das ditas batatas. Mas tais estudos passaram, também, pela fundamental etapa da criação de uma série de mandrágoras modeladas em argila (Figura 4-a), que foram fotografadas na pose e nas condições de luz desejadas para a cena.

Figura 4: Esculturas utilizadas em processo criativo de quadrinhos- exemplos



Fonte: Fábio Purper (de sua própria autoria). Registro fotográfico de “Mandrágora”, escultura em argila, 2007. Detalhes das histórias em quadrinhos “A Cria do Enforcado” (com roteiro de Carlos Francisco Moraes), 2010, p.2 (detalhe); “ConDomínio” (com texto de Tamiris Vaz), 2011, p.2.

Este foi um modo pelo qual a escultura começou a adentrar minha produção de HQ, sendo seguido pela presença direta de seus registros fotográficos em trabalhos seguintes como “ConDomínio” (Figura 4-c), que conta com texto de Tamiris Vaz e algumas fotografias de uma instalação em sucata e papel feita por nós em 2009 em Santa Maria, RS, dentro do coletivo (Des)Esperar, e de esculturas em arame e papietagem de minha produção individual que continuam a própria narrativa da instalação.

Enquanto experimentava transportar ângulos e texturas de esculturas de papietagem e de cerâmica para o suporte bidimensional dos quadrinhos, descobri um projeto que em vários aspectos se assemelhava a este, e que havia sido concluído um ano antes, com participação de um ilustrador da mesma cidade em que residia. Indio-San é autor dos bonecos fotografados nas cenas do livro “Um Outro Pastoreio” (2010), realizado junto com o escritor Rodrigo dMart como uma releitura da história folclórica do "Negrinho do Pastoreio", misturando-a com elementos da cultura afro-brasileira na criação de um ponto de vista singular sobre a obra do escritor Simões Lopes Neto.

A narrativa “Um Outro Pastoreio” é classificada pelos próprios autores como “livro ilustrado”, embora a estrutura de blocos de texto comum a essa categoria esteja ali alternada com a presença de balões de fala e de outros elementos associados à linguagem dos quadrinhos seja evidente na obra (Figura 5-a). Mas trata-se, sem dúvida, também de uma experiência

possível de ser chamada de HQ-escultura. Afirmo isso tanto no caso desta publicação impressa, onde as fotografias de bonecos contam com um trabalho posterior de desenho digital, quanto em sua adaptação posterior chamada “Reconto” (2014), (Figura 5-b), cujas cenas valorizam mais a materialidade das peças tridimensionais por serem fotografias com o mínimo de intervenções (exceto pelos balões e recordatários, geralmente vazados).

Reconto é uma história sobre a reinvenção de uma lenda. É uma narrativa gráfica que explora, através de uma atmosfera de teatro de bonecos e cinema de stop-motion, um ambiente incomum para as histórias em quadrinhos (INDIO-SAN, 2014).

Figura 5: Fotografia de escultura incorporada à arte dos quadrinhos - exemplos



Fonte: Rodrigo dMart e Indio-San. Páginas de “Um Outro Pastoreio”. 2010, p.24; “Reconto”, 2014, p.12.

A estética alcançada pelos artistas com um trabalho com as diferentes variáveis que temos quando trabalhamos com fotografia (iluminação, abertura de lente, tempo de exposição, sensibilidade do sensor ou filme, ângulo, enquadramento, foco, etc.) contrasta com sua ação manual direta sobre materialidades do desenho ou da escultura. É característica da captação

fotográfica ser centrada numa “caixa preta” (FLUSSER, 2002) onde o artista manipula signos e luzes sem controle total do que acontece no interior do aparelho.

“A Filosofia da Caixa Preta” (FLUSSER, 2002) se refere ao embate entre as intenções do fotógrafo e do aparelho. A imagem técnica, segundo o autor, é pós-histórica, pois o pensamento guiado pelo textual, pela linearidade história, seria uma reação à idolatria pré-histórica do ser humano que se guiava por uma espécie de *mágica* exercida pelas imagens e vivia em função delas. Esta era pós-histórica seria então marcada por um repensar dos meios de produção e propriedade, pois a manipulação de símbolos realizada pelos fotógrafos já não se presta a uma situação de consumo e mais-valia, mas sim ao esgotamento do programa do aparelho fotográfico. Flusser chama “funcionário” aquele que controla os *inputs* e *outputs* da câmera sem saber o que se passa dentro da caixa preta, o que se configura como um alerta ao artista para que perceba se não está mais sendo programado pelo aparelho do que de fato inovando a partir de seu programa.

Figura 6: Fotografia de escultura incorporada à arte dos quadrinhos - exemplos



Fonte: Neil Gaiman e Dave McKean. Detalhe de “Mr. Punch”, 2010, p.93.

Entre diversos outros referenciais, este uso das possibilidades da fotografia para incluir objetos tridimensionais em narrativas planas ocorre também nas hibridações do desenho com colagens de objetos em “Stray Toasters” (1988), do estadunidense Bill Sienkiewicz e também nos trechos com bonecos da HQ “A Comédia Trágica ou a Tragédia Cômica de Mr. Punch” (2010) dos ingleses Neil Gaiman e Dave McKean (Figura 6).

O último, influência dos recém citados pastoreios, se dá no formato de inserções em uma narrativa onde predomina o desenho. As marionetes da peça de teatro “Mr. Punch” são alguns dos elementos tridimensionais fotografados que constituem momentos surreais que envolvem o garoto que protagoniza a HQ, sendo o contraste entre sua materialidade e o desenho um recurso que acentua um tipo de distinção entre estados de consciência, entre realidade e fantasia.

Figura 7: Esculturas fotografadas e presentes em histórias em quadrinhos - exemplos



Fonte: Willian Hussar. Páginas de “Álbum de Família”, 1996. “South”, 1999.

Possibilidades do uso, na HQ, de elementos que podem ser chamados tanto de esculturas quanto de bonecos também são exploradas pelo brasileiro Willian Hussar, como se pode notar desde “Álbum de Família” (Figura 7-a), narrativa curta publicada em 1996 na revista Brazilian Heavy Metal. Ali uma maioria de cenas que conta com fotografias de produções tridimensionais (incluindo personagens e elementos cenográficos) se alterna com quadros desenhados. A temática da história, a investigação de um crime violento, tem seu suspense acentuado pela pouca definição proporcionada à hedionda cena pelas fotografias escuras em preto e branco utilizadas.

A escultura, ao adentrar narrativas em quadrinhos, ocupa mais um espaço possível àquilo que se costuma chamar de campo expandido ou ampliado (KRAUSS, 1979), pois se propõe ao estranhamento de habitar situações às quais não é canonicamente associada. Em 1979, Rosalind Krauss comentava a crescente maleabilidade da categoria que chamamos escultura. Para ela o historicismo, ao se apropriar do novo colocando-o em relação ao antigo, o coloca numa posição facilmente compreensível mas desprovida de parte de seu caráter de novidade. Sendo assim, a inclusão de um excesso de práticas espaciais dentro do escopo da escultura pode ser transgressora a ponto de tornar seus limites nebulosos. A partir dos estudos de poéticas híbridas empreendidos por Raymond Bellour (1997), temos a noção de um “espaço do entre”, habitado por artistas que não se encaixam em categorias estabelecidas por um sistema das artes. Por ser um lugar não pertencente a campos institucionalizados, este espaço se caracteriza por potencialidades de criação que fogem aos cânones destes.

E é nesse âmbito de um fazer que é difícil de ser estudado a partir de parâmetros mais antigos e engessados que ocorrem expansões de campo como essas que aqui abordo, da escultura e também da própria história em quadrinhos. O mesmo autor da HQ-escultura recém citada, Willian Hussar, também se tornou conhecido por criar quadrinhos voltados diretamente ao espaço tridimensional, como é o caso da narrativa “South” (1999, 26^a Salão Internacional de Humor de Piracicaba), formada por cenas escultóricas em nichos que simulam páginas de HQ (Figura 7-b). O resultado plástico se assemelha a uma prateleira com fundos bidimensionais, esculturas refeitas tantas vezes e em tantas proporções e enquadramentos quantas forem as cenas em que os personagens aparecem, e balões de fala e recordatórios em relevo. Por se tratar de uma história em quadrinhos que se dá no tridimensional, “South” se configura como um exemplo daquilo que em minhas pesquisas chamo “escultura-HQ”.

Outro instigante exemplo é fornecido por Gazy Andraus, quadrinista cujo trabalho tenho acompanhado desde 2009, que, além de ser autor de um projeto de publicação independente com tiragem em impressão 3D, leciona disciplinas acadêmicas focadas no campo da HQ. De uma de suas experiências docentes relatadas no livro “História em Quadrinhos & Educação: Formação e Prática Docente”, organizado por Elydio dos Santos Neto e Marta Regina da Silva, (2011), faz-se pertinente citar aqui um trabalho de uma orientanda sua, em que uma história em quadrinhos ocorre sobre a superfície de uma escultura.

Figura 8: Escultura incorporada à arte dos quadrinhos - exemplos



Fonte: Juliana Seabra. “Dentro do Universo Chamado Eu”, 2011 (detalhe).

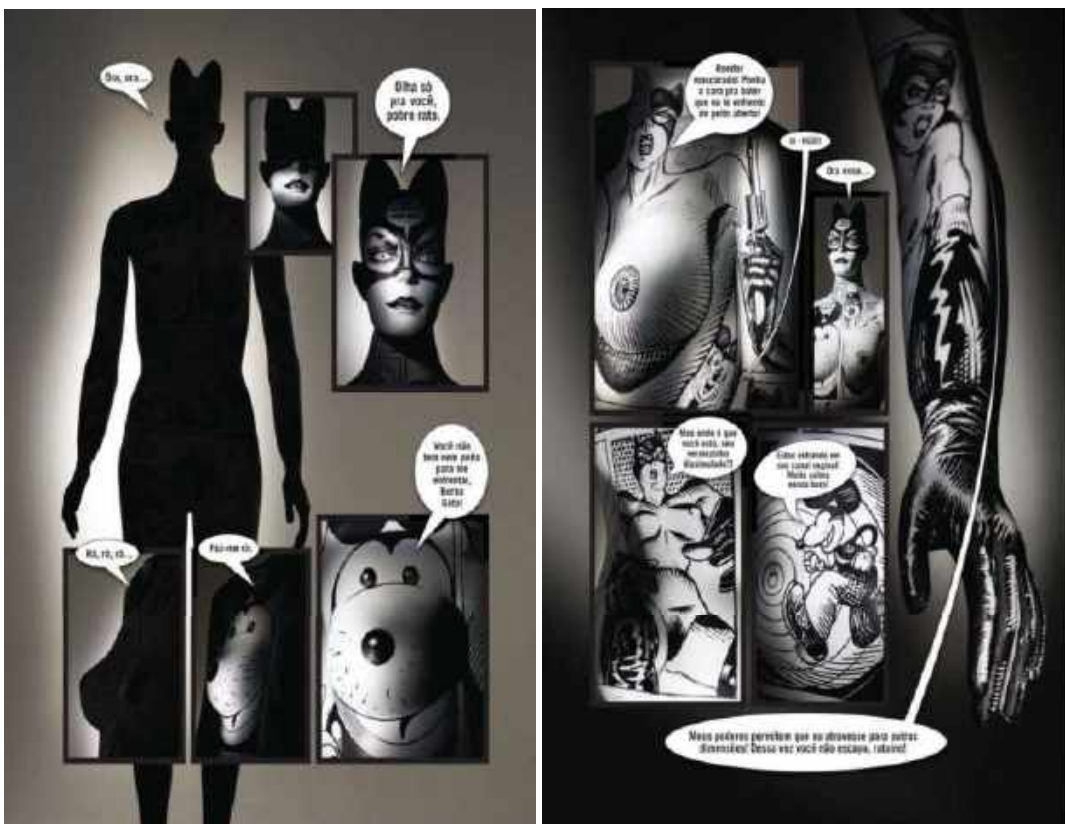
Por coincidência, Andraus chamou esse trabalho de “HQ/escultura” nessa publicação de 2011, ainda antes de nos comunicarmos sobre os estudos que vinha realizando em minha pesquisa no mesmo ano. O trabalho da então discente é por ele descrito como uma narrativa não-linear tatuada sobre o corpo de uma figura humana curvada. “Para ser lida, o observador precisará se mover em diversos ângulos ao redor da escultura” (ANDRAUS, 2011). Diferentemente dele, acabaria por chamar, segundo a terminologia que estabeleci, esta obra de “escultura-HQ”, pois ela foi realizada no intuito de ser lida no próprio espaço tridimensional.

Mais um exemplo de escultura-HQ é interessante de ser aqui mostrada devido a seus desdobramentos envolvendo a modalidade da HQ-escultura. A participação de Luiz Gê na exposição coletiva *Manequim Arte*, organizada em 2007 por Claudio Rocha (espaço Calligraphia, São Paulo), toca em questões em comum com a recém citada Seabra (Figura 8). “Borba Gata” é um jogo de gato e rato onde a ação se desenrola como que tatuada sobre o corpo da personagem principal (Figura 9). A protagonista, Borba Gata, alude com sua figura à personagem Mulher-Gato (DC Comics), e tem seu nome derivado da já comentada relação do autor com o imaginário de São Paulo, este marcado pelo bandeirante Borba Gato e pelo seu também já mencionado monumento. O rato, uma caricatura do personagem Mickey (Walt

Disney e Ub Iwerks, 1928), é o antagonista da história, e a perseguição se desenvolve em quadros desenhados sobre a superfície de um manequim feminino. Para acompanhar a narrativa que ali se desenrola, o público deve caminhar em torno da obra e percorrer suas formas. E a sequência de quadrinhos ocorre num direcionamento diferente daqueles da página retangular bidimensional, análogos à leitura escrita. Há uma sequência de leitura principal, que ocorre de um modo de certa forma intuitivo para quem está acostumado com este cânone ocidental, mas alguns desvios a ela não causam ruído significativo à experiência.

O trabalho com fotografia e luz de Gustavo Lacerda dá corpo a uma versão bidimensional do trabalho (a HQ-escultura da Figura 9, o desdobramento que justifica a recém concluída digressão), sendo dedicado um quadrinho desta para cada quadrinho desenhado sobre a escultura original. Estruturada de um modo mais fiel à sequência ocidental de leitura, esta produção foi originalmente publicada na revista O Mundo de Playboy (Ed. Abril, 2007) e figura também junto a um texto sobre suas relações com a ciência da Semiótica no livro “Análise textual da história em quadrinhos”, de Antonio Vicente Pietroforte e Luiz Gê (2009).

Figura 9: Escultura incorporada à arte dos quadrinhos - exemplos



Fonte: Luiz Gê e Gustavo Lacerda. Páginas de “Borba Gata” (2007, p.1- 2).

As próprias relações entre o tridimensional e o desenhado já poderiam ser tema de longas digressões, como o próprio percurso das hachuras de Luiz Gê. Em “Entradas e Bandeiras” (Figuras 1 e 2) elas transportam os monumentos e suas texturas às páginas planas. Em “Borba Gata”, elas criam novos volumes e também evocam materialidades distintas, como os reflexos de uma luva de couro preto sobre a própria forma tridimensional da mão da manequim – que depois se bidimensionaliza nas fotografias que compõem a HQ-escultura. As distorções pelas quais as formas desenhadas passam ao serem fotografadas, além de evidenciarem a tridimensionalidade de seu suporte, contribuem, junto ao trabalho com luz, para conferir à aventura ali narrada um aspecto de suspense, hipnótico, febril, característico dos trabalhos do autor.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atenção aos modos com que diferentes artistas expandem seus campos de atuação e estabelecem com isso poéticas híbridas, além de criar um conjunto de referências para fazeres de um pesquisador em arte, também suscita pensares sobre conceitos operacionais. Na escrita que aqui se encerra estes conceitos fizeram parte de comentários focados em uma dessas possíveis hibridações, a história em quadrinhos habitada por esculturas.

Diferentemente destas, as esculturas-HQ são peças únicas (incluindo-se nesta categoria as peças tridimensionais aqui mostradas), o que acaba por proporcioná-las a característica de terem um alcance reduzido de público. Apenas visitantes presenciais podem ter a experiência de percorrer as formas de um trabalho desse tipo, de ler aquilo que ele oferece para ser lido e sentir de perto sua materialidade. Apesar de esta se tornar distante na HQ-escultura, diversos outros dilemas são diluídos e novos questionamentos emergem. A escultura pode ser fotografada com uma luz e uma manipulação da caixa-preta que valorize sua textura, pode emprestar diferentes ângulos seus para uma sequência que nos mostre algo de sua tridimensionalidade, movendo-se num efeito-escultura. E a experiência presencial do público com as esculturas não está com isso sendo substituída, só estão sendo explorados outros vieses de criação que possam expandir, conciliar e mesmo confundir campos.

Como estes fazeres ocorrem e têm sido pesquisados em conjunto uns com os outros, é inevitável que sejam recheados de atravessamentos entre si, e isto se reflete também neste texto, quando invadido por exemplos de uma modalidade que não era foco. É prestando atenção

nas relações, nos espaços “entre”, que uns modos de fazer se alimentam dos outros nesta poética e em seus referenciais.

Nestes modos de criar se dão as experiências da HQ-escultura, escultura-HQ e videoHQescultura, e outras escritas que as têm acompanhado, umas engendradas no intuito de pensar relações entre estes processos e conceitos diversos, outras para apontarem referenciais e articulações, mas no geral destinadas a quem quer que se interesse em possibilidades de campos artísticos que se hibridam. Entrecruzamentos, extremidades, interstícios entre os campos da escultura, dos quadrinhos e do vídeo seguem sendo experimentados e motivando pesquisas por referenciais com os quais encontre possibilidades de diálogo com estas categorias, tanto em produções escritas, conceituais, quanto em poéticas onde novos movimentos e referenciais vão a todo momento sendo incorporados e reinventados.

REFERÊNCIAS

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. Foto, cinema, vídeo. Campinas: Papiros, 1997.

DMART, Rodrigo; INDIO-SAN. **Um Outro Pastoreio**. 2010. Disponível em <<http://indiosan.com/um-outro-pastoreio>>, acesso em 18 mar. 2018.

DMART, Rodrigo; INDIO-SAN. **Reconto**. 2014. Disponível em <<http://indiosan.com/reconto>>, acesso em 18.mar.2018.

DUBOIS, Phillipe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papiros, 1993.

DURAND, Régis. Événements de l’Espace, Sculptures du Temps. In: **Le Regard Pensif**. Paris: Éditions de la Différence, 2002.

FLUSSER, Vilem. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

KRAUSS, Rosalind. **Sculpture in the Expanded Field**. October, Vol. 8. 1979, Pp.30-44.

OLIVEIRA, Regiane. Por que nos importamos com símbolos escravagistas dos EUA e ignoramos os do Brasil? **El País**, 4.set.2017. Disponível em <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/09/02/politica/1504310652_774711.html>, acesso em 04 jun. 2018.

PIETROFORTE, Antonio Vicente; GÊ, Luiz. **Análise textual da história em quadrinhos**. São Paulo: Annablume, 2009.

SANTOS NETO, Elydio (org.); SILVA, Marta Regina Paulo (org). **História em Quadrinhos e Educação**: Formação e Prática Docente. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

ZIVIE-COCH E, Christiane. **Sphinx**: History of a Monument. Londres: Cornell, 1997.
Disponível em <http://gizamedia.rc.fas.harvard.edu/documents/zivie-coche_sphinx.pdf>,
acesso em 14 fev. 2019.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Some possibilities of sculpture-comics.⁸¹

*Fábio Purper Machado*⁸²

1 INTRODUCTION

The narratives covered in this article start from artistic movements between the fields of sculpture, photography, and comics. Specifically, I deal here with comic narratives that are occupied by the presence of sculptures, from examples in which they serve as a model or reference for drawings to others in which such invasion occurs through photography. These are specific questions of one of the biases of my individual poetics, which I call “HQ-escultura” (sculpture-comics). The following pages are dedicated to a set of references for this bias.

Among the concepts with which it is possible to associate such processes, I treat them here as hybrid poetics (BELLOUR, 1997), since they occur in a blurring of boundaries characteristic of contemporary artistic manifestations. Brief comments are included in this discussion about how these relationships take place in comics by the Brazilian Luiz Gê, one designed with sculptures as a reference and the other where drawing, sculpture, and photography mix. Two versions of a narrative by the duo Rodrigo dMart and Indio-San are also addressed, where photographs of sculptures compose the scenes of the stories told. This also occurs in productions by Willian Hussar and, as well as in the excerpts with dolls from “Mr. Punch” (2010) by the English Neil Gaiman and Dave McKean, among several other references.

With works like these, it is also possible to associate the concept of “sculpture effect” (DUBOIS, 1988), relating to when, on flat supports, photographs of objects lead the viewer's perception to a three-dimensional experience. In the different ways in which comic narratives enter, sculpture explores possibilities of what has been called its expanded or enlarged field (KRAUSS, 1979). For this, it goes through a process that contrasts with the direct manual action on three-dimensional materialities that usually characterize it.

These sculpture-comics have as a central stage of their production a photographic capture that depends on the assistance of a “black box” (FLUSSER, 2002), where the artist

⁸¹ Received on 11/25/19, version approved on 02/25/2020.

⁸² LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/2783105021952953>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7718-6796>. E-mail: <fabiopurper@gmail.com>.

manipulates entrances and exits of signs and lights through a device without exercising total control over what happens inside. The term “sculpture-comics” has been used in Brazil to designate two-dimensional comics whose scenes consist of images of sculptures. Beside this, they appear in my academic research⁸³ the “sculpture-comics”, three-dimensional pieces that work like comic books, and the “video/ sculpture-comics”, audiovisual narratives populated by sculptures and aesthetic elements from the comics field. The focus of this clipping is a set of references for the first of the three categories listed here, sculpture-comics, and some of its possibilities of hybridization with other ways of making comics.

2 SCULPTURE-COMICS

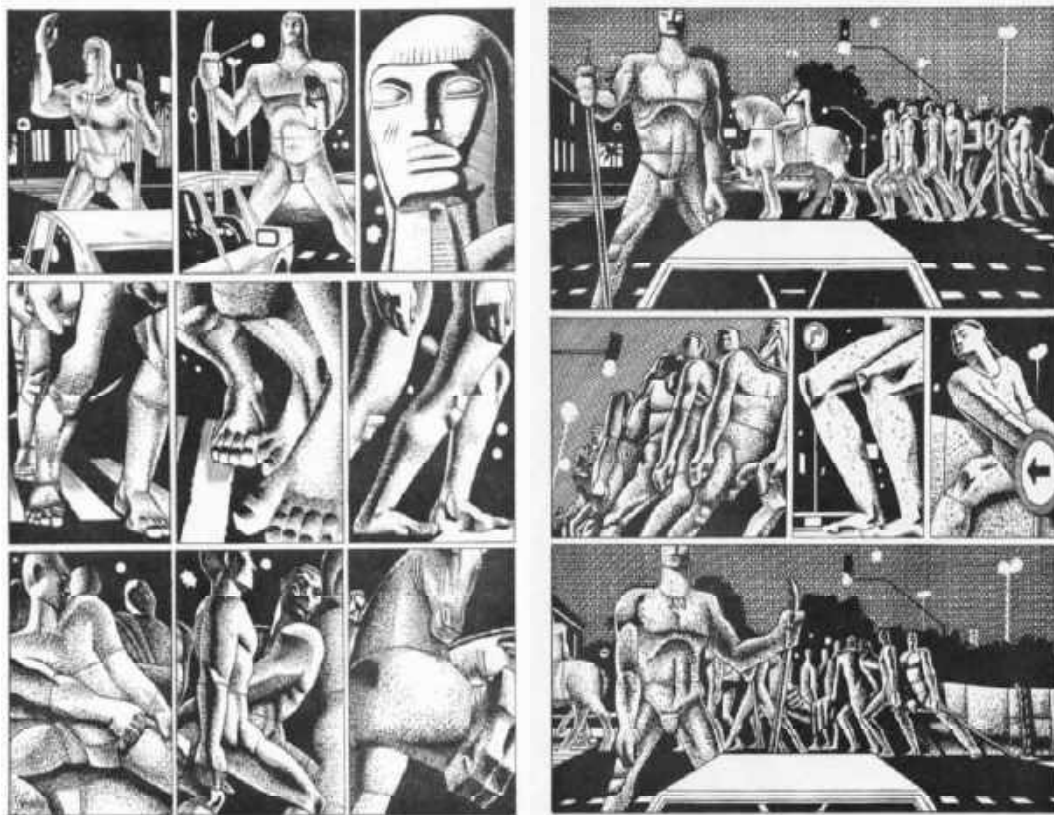
It is emblematic to study the range of possible movements between the field of sculpture and that of comics, the story “Entradas e Bandeiras” by Luiz Gê (1984), in which he gives life to the Monument to the Flags of Victor Brecheret (1953) and the statue to the bandeirante Borba Gato, by Júlio Guerra (1960). In a short narrative where the categories of laughter and dread are mixed, an overnight car journey by a couple of São Paulo inhabitants is interrupted by the immense group of pioneers and stone indigenous people on their way to the west (the left side of the point of view). Most of the story, including the pages I chose to show in this text (**Figure 1**), remains focused on the passage from Brecheret's work:

The reader is then taken to see the Monument in action, in a sequence that explores the details of the sculpture without further changes to its visual elements. Brecheret's work unfolds in successive frames that multiply the narrative moment conceived by the artist in sub-moments, articulated among themselves in order to amplify the drama of the group's heroic narrative (QUELUZ; SANTOS, 2018, p.87).

Demonstrating Luiz Gê's profound relationship with the visuality of the capital of São Paulo, especially with its architecture and public monuments, this narrative sequence brings different angles of the Monument to the Flags, with graphic attention to the materiality of the granite blocks with which he was carved.

⁸³ In the dissertation “A Poetics between Sculpture and Comics” (PPGART-UFSM) and the thesis “VideoHQescultura: a narrative poetics” (PPGACV-UFG), as well as in some articles resulting from these researches, I establish parameters for this classification, having as I focus on processes and concepts operationalized in my individual and collective artistic production. Also, as a lecturer in the Visual Arts at UFU (2018-2019), I continued carrying out, along with the students, various moving processes between sculpture, ceramics, comics and animation.

Figure 1: When the sculpture enters the comic book



Source: “Entradas e Bandeiras” by Luiz Gê (1984, p. 2-3).

Page 2 of the comic, where it is revealed, is composed of a sequence of nine frames of very close dimensions and proportions, seven of which are closed planes of sculpture elements chosen to accentuate the impression of movement intended by the author. On page 3 there are two open plans that reduce the impression of fright and give us a more general sense of the scene, as well as a more distant view of the monument that passes by.

With images like these, it is possible to associate the phenomenon called “sculpture effect” (DURAND, 2002; DUBOIS, 1988), when, on a flat support, the representation of objects takes the viewer's perception to an experience of the order of three-dimensional. Especially when several different angles of the same reference are presented in this way, we are provided with a vision that, despite not being actually three-dimensional elements, composes or imagines them three-dimensionally due to this sequentiality, this implied movement. A movement of the scene between one comic and another, impossible in graphic production but being carried out in the field of the reader's imagination.

The use of pointillism, as a finishing of the drawing of the pioneers, indigenous people, horses and canoe that make up the Monument to the Flags, gives volume and prominence to its presence in the comics, especially for the contrast it creates in relation to the linear hatches dedicated to the rest of the other elements, like the city, the sky, the car, the people and the Borba Gato statue itself, this one with crossed hatches that refer to the mosaic finish of the original work (Figure 2).

Figura 2: Detail from the “Entradas e Bandeiras” comic by Luiz Gê



Source: Luiz Gê. “Entradas e Bandeiras”, p. 6 (1984).

It is worth mentioning that we are dealing with a narrative work in whose drawings we quote monuments originally built as homage to controversial moments in the history of Brazil. The Flags were one of the bases of the expansion process of the colonizers, and the way

they took place, despite being considered heroic by some sectors of society, was undeniably violent, oppressive (OLIVEIRA, 2017). His own presence in the comic "Entradas e Bandeiras" occurs in the form of immense beings, in a threatening tone. A tone that reflects the ambiguous relationship we have with the monuments glorifying genocides that inhabit our public heritage. So that the injustices they remember are not repeated, would it be better to destroy them, as has been debated? Or could they be somehow removed from their prominent positions to give way to more democratic visualities, and then, transferred to other contexts, start to serve as instruments of learning and memory?

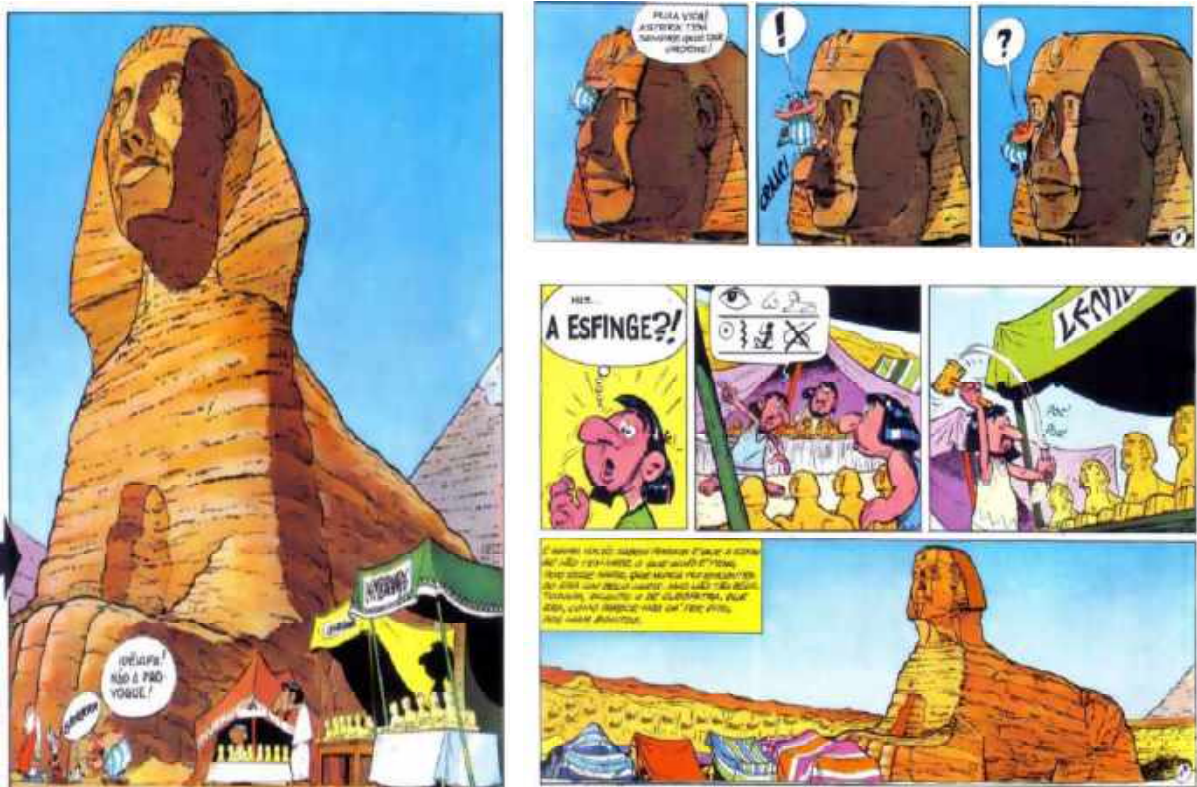
The presence of a variety of drawings (and some photographs) of sculptures, statues, monuments in previous productions in the course of the history of comic books had already occurred. Considering the brevity with which it occurs in most of them, I choose here to recall "Asterix and Cleopatra", by the French Goscinny and Uderzo (1970).

When the character Obelix tries to climb the Sphinx of Giza to get a panoramic view and, by accident, ends up breaking his nose - causing the tourist souvenir sellers around him to immediately break the noses of his miniatures (**Figure 3**), we are having another example of the imposing presence of a sculpture-comic. In "Asterix and Cleopatra", the Sphinx appears drawn on two pages, seen from generally lower angles, which emphasize its 20 meters high, and with a dotted finish and a contrast of earthy tones that show the very texture of the limestone bathed by desert sun.

Whether such a nose was plundered by a fanatic in the Middle Ages or by French cannonballs in the 18th century (ZIVIE-COCHE, 1997), this version of the crash involving an Obelix accident captivates the imagination of readers of *the Franco-Belgian comic* and it is an interesting example of fictional production that proposes to invent unusual solutions to the great mysteries of our history. And both "Entradas e Bandeiras" by Luiz Gê and these pages by Goscinny and Uderzo can be called precursor or pioneer experiences in the field that I name sculpture-comics.

The processes of creating the comic book "A Cria do Enforcado", which I carried out in some time intervals between the years 2007 and 2010 based on a script by Carlos Francisco Moraes, included both studies of medieval iconography and the use of sculptural references for most of his scenes. An example is the scene in which a mandrake appears (**Figure 4- b**), a root similar in shape to the human to which the mediaevals attributed magical powers.

Figure 3: Appearance of the Sphinx in “Asterix”

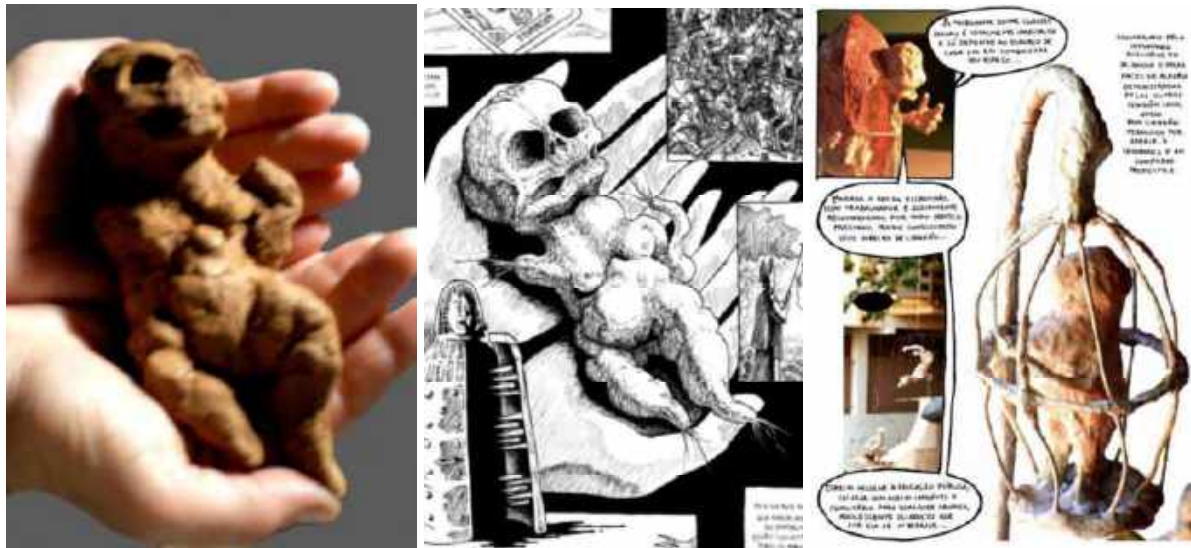


Fonte: “Astérix and Cleópatra” by Goscinny e Uderzo (1970).

The script writer's orientation was that the mandrake had the appearance of a baby with a skull face, with the texture of transgenic potatoes from a supermarket in our hometown (Cachoeira do Sul, RS). To get to this shape, in addition to medieval drawings and images of children's skulls researched on the internet, I studied ways to hatch the textures of carrots, beets and ginger and, of course, said potatoes in the drawing. But such studies also went through the fundamental stage of creating a series of mandrakes modeled in clay (**Figure 4-a**), which were photographed in the pose and in the desired light conditions for the scene.

This was a way in which the sculpture began to enter my production of comics, being followed by the direct presence of his photographic records in subsequent works such as “ConDomínio” (**Figure 4-c**), which includes text by Tamiris Vaz and some photographs by an installation in scrap and paper made by us in 2009 in Santa Maria, Rio Grande do Sul state, within the collective (Des)Esperar, and of wire sculptures and papietage of my individual production that continue the installation's own narrative.

Figure 4: Sculptures used in the creative process of comics – examples



Source: Fábio Purper (of his own authorship). Photographic record of “Mandrágora”, clay sculpture, 2007. Details of the comic books “A Cria do Enforcado” (with script by Carlos Francisco Moraes), 2010, p.2 (detail); “ConDomínio” (with text by Tamiris Vaz), 2011, p.2.

While experimenting with transporting angles and textures from papietage and ceramic sculptures to the two-dimensional support of comics, I discovered a project that in many ways resembled this one, and which had been completed a year earlier, with the participation of an illustrator from the same city in that resided. Indio-San is the author of the dolls photographed in the scenes of the book “Um Outro Pastoreio” (Another shepherd) (2010), carried out together with the writer Rodrigo dMart as a reinterpretation of the folkloric history of “Negrinho do Pastoreio” (little black shepherd boy)⁸⁴, mixing it with elements of African culture. in creating a unique point of view on the work of writer Simões Lopes Neto.

The narrative “Um Outro Pastoreio” is classified by the authors themselves as “illustrated book”, although the structure of text blocks common to this category is alternated there with the presence of speech bubbles and other elements associated with the language of comics is evident in the work (Figure 5-a). But it is undoubtedly also an experience that can be called sculpture-comics. I affirm this both in the case of this printed publication, where the puppets' photographs have a later digital drawing work, as well as in their later adaptation called “Reconto” (2014), (Figure 5-b), whose scenes value more the materiality of the three-

⁸⁴ Little black shepherd boy is a recorded history of Brazilian oral memory. The enslaved child, charged with caring for a valuable horse, cannot contain his escape. He is tortured by his "owner", tied up and covered with honey, buried in a large anthill to be devoured to death. Miraculously, he appears safe and sound, beside the lost horse. Enchanted boy and horse find missing objects and people who pray next to a candle in their memory. Note from the publisher.

dimensional pieces for being photographs with a minimum of interventions (except for balloons and recorders, usually leaked).

Reconto is a story about the reinvention of a legend. It is a graphic narrative that explores, through an atmosphere of puppet theater and stop-motion cinema, an unusual environment for comic books (INDIO-SAN, 2014).

Figure 5: Photograph of sculpture incorporated into the art of comics – examples



Source: Rodrigo dMart e Indio-San comic's: Pages in “Another Pastoring” (2010, p.24); “Reconto” (2014, p.12).

The aesthetics achieved by artists with a work with the different variables that we have when working with photography (lighting, lens aperture, exposure time, sensor or film sensitivity, angle, framing, focus, etc) contrasts with its direct manual action about materialities of drawing or sculpture. It is characteristic of the photographic capture to be centered in a “black box” (FLUSSER, 2002) where the artist manipulates signs and lights without total control of what happens inside the device.

“The Philosophy of black-box” (FLUSSER, 2002) refers to the clash between the photographer's and the camera's intentions. The technical image, according to the author, is

post-historical, because the thought guided by the textual, by the linearity of history, would be a reaction to the prehistoric idolatry of the human being guided by a kind of *magic* exercised by the images and lived in function from them. This post-historical era would then be marked by a rethinking of the means of production and property, since the manipulation of symbols carried out by photographers is no longer suitable for consumption and surplus value, but for the exhaustion of the program of the photographic apparatus.

Flusser calls “employee” the one who controls the *inputs* and *outputs* of the camera without knowing what is going on inside the black box, which is configured as an alert for the artist to realize if it is no longer being programmed by the device than actually innovating. from your program.

Figure 6: Photograph of sculpture incorporated into the art of comics – examples



Fonte: Neil Gaiman and Dave McKean comic’s “Mr. Punch” detail (2010, p.93).

Among several other references, this use of the possibilities of photography to include three-dimensional objects in flat narratives also occurs in the hybridization of drawing with collages of objects in “Stray Toasters” (1988), by the American Bill Sienkiewicz and also in the excerpts with puppets from comic “The Tragic Comedy or Comic Tragedy of Mr. Punch” (2010) by the British Neil Gaiman and Dave McKean (**Figure 6**).

The latter, influenced by the aforementioned pastors, takes the form of insertions in a narrative where drawing predominates. The puppets of the play “Mr. Punch ”are some of the

three-dimensional elements photographed that constitute surreal moments that involve the boy who stars in the comic, the contrast between his materiality and the drawing being a resource that accentuates a type of distinction between states of consciousness, between reality and fantasy.

Possibilities of the use, in the comic creation, of elements that can be called both sculptures and dolls are also explored by the Brazilian Willian Hussar, as can be seen since “Álbum de Família” (**Figure 7 -a**), short narrative published in 1996 in Brazilian Heavy Metal Magazine. There, a majority of scenes featuring photographs of three-dimensional productions (including characters and scenographic elements) alternate with drawn pictures. The theme of the story, the investigation of a violent crime, has its suspense accentuated by the little definition provided to the hideous scene by the dark black and white photographs used.

Figure 7: Photograph of sculpture incorporated into the art of comics – examples



Source: “Álbum de Família”, by Willian Hussar, 1996. Album “South”, 1999.

Sculpture, when entering comic narratives, occupies one more possible space to what is usually called expanded or expanded field (KRAUSS, 1979), as it proposes the strangeness of inhabiting situations to which it is not canonically associated. In 1979, Rosalind Krauss commented on the increasing malleability of the category we call sculpture. For her, historicism, when appropriating the new, placing it in relation to the old, places it in an easily

understandable position but devoid of part of its novelty character. Thus, the inclusion of an excess of spatial practices within the scope of the sculpture can be transgressive to the point of making its limits fuzzy. Based on the studies of hybrid poetics undertaken by Raymond Bellour (1997), we have the notion of a “space between”, inhabited by artists who do not fit into categories established by an arts system. As it is a place that does not belong to institutionalized fields, this space is characterized by potentialities of creation that are beyond their canons.

And it is in this context of doing that it is difficult to be studied from older and plastered parameters that field expansions such as the ones I approach here occur, of sculpture and also of the comic strip itself. The same author of the aforementioned sculpture-comics, Willian Hussar, also became known for creating comics aimed directly at three-dimensional space, as is the case of the narrative “South” (1999, 26th Piracicaba International Humor Salon), formed by scenes sculptures in niches that simulate comic pages (**Figure 7-b**). The plastic result resembles a shelf with two-dimensional backgrounds, sculptures remade as many times and in as many proportions and framings as there are scenes in which the characters appear and raised speech bubbles and memorabilia. Because it is a comic book that takes place in the three-dimensional, “South” is configured as an example of what in my research I call “sculpture-comics”.

Another exciting example is provided by Gazy Andraus, a comic artist whose work I have been following since 2009, who, in addition to being the author of an independent publication project with a print run in 3D printing, teaches academic disciplines focused on the field of comics. From one of his teaching experiences reported in the book “Comics and Education: Training and Teaching Practice”, organized by Elydio dos Santos Neto and Marta Regina da Silva, (2011), it is pertinent to mention here a work by a student, in which a comic book takes place on the surface of a sculpture.

Coincidentally, Andraus called this work “sculpture-comics” in this 2011 publication, even before we communicated about the studies, he had been carrying out in my research that same year. The student's work is described by him as a non-linear narrative tattooed on the body of a curved human figure. "To be read, the observer will need to move at different angles around the sculpture" (ANDRAUS, 2011). In contrast to him, according to the terminology I established, this work would be called “sculpture-comics”, as it was created in order to be read in the three-dimensional space itself.

Another example of sculpture-comics is interesting to be shown here due to its developments involving the modality of sculpture-comic. Luiz Gê's participation in the

collective exhibition *Manequim Arte*, organized in 2007 by Claudio Rocha, at the Espaço Calligraphia Art Gallery, in the city of São Paulo / SP, touches on issues in common with the recently mentioned Seabra (**Figure 8**). “Borba Gata” is a cat and mouse game where the action unfolds as if tattooed on the main character's body (**Figure 9**).

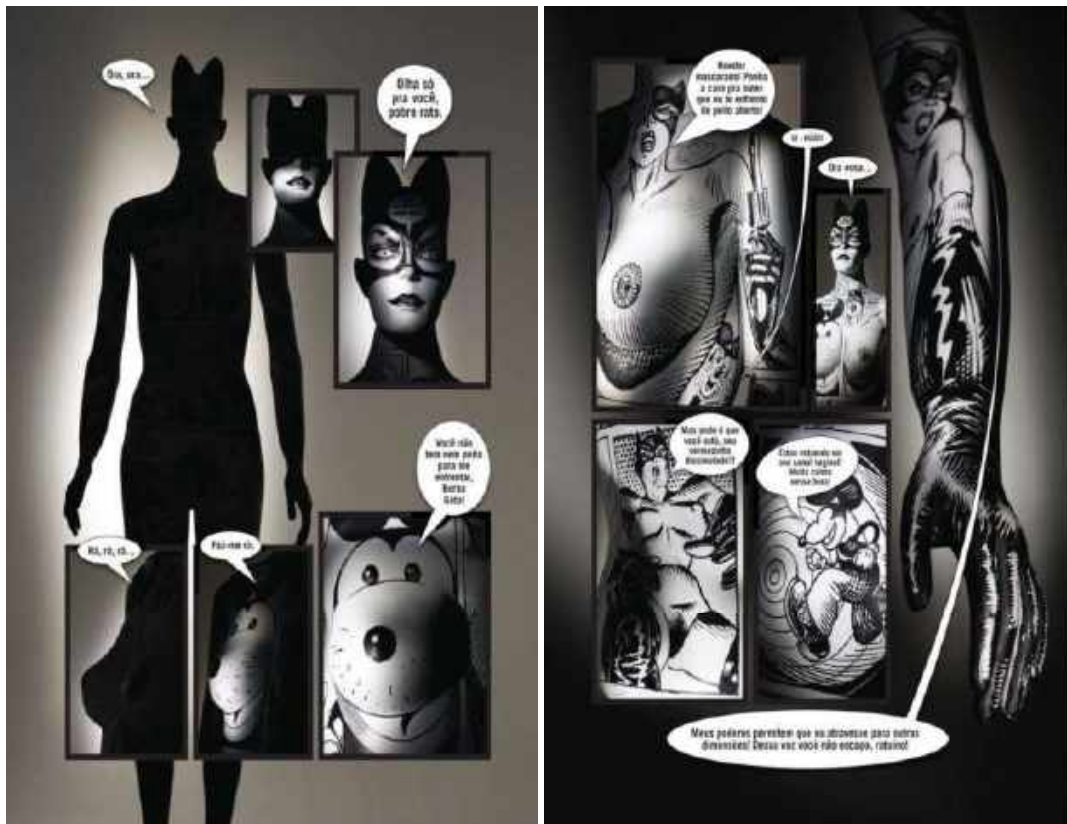
The protagonist, Borba Gata, alludes with her figure to the character *Mulher-Gato* (DC Comics), and her name derives from the author's already commented relationship with the imaginary of São Paulo, this one marked by the bandeirante Borba Gato and his also already mentioned monument. The mouse, a caricature of the character Mickey (Walt Disney and Ub Iwerks, 1928), is the antagonist of the story, and the chase unfolds in pictures drawn on the surface of a female mannequin. To follow the narrative that unfolds there, the audience must walk around the work and go through its forms.

Figure 8: Sculpture incorporated into the art of comics – examples



Source: “Dentro do Universo Chamado Eu” (2011) by Juliana Seabra.

Figure 9: Sculpture incorporated into the art of comics – examples



Source: “Borba Gato” (2007, p.1- 2) by Luiz Gê and Gustavo Lacerda.

And the sequence of comics occurs in a different direction from those of the two-dimensional rectangular page, analogous to written reading. There is a main reading sequence, which occurs in a somewhat intuitive way for those who are used to this western canon, but some deviations from it do not cause significant noise to the experience.

The relations between the three-dimensional and the drawing could already be the subject of long digressions, such as Luiz Gê's hatching path. In "Entradas e Bandeiras"⁸⁵ (Figures 1 and 2) they transport the monuments and their textures to the flat pages. In “Borba Gato”, they create new volumes and also evoke distinct materialities, such as the reflections of a black leather glove on the very three-dimensional shape of the mannequin's hand - which is

⁸⁵ Entradas and Bandeiras was some kind of wild expeditions, made by mercenaries at the service of the Portuguese metropolis, when Brazil was in a situation of colonized territory. These trips had several financial objectives: to discover mineral deposits and products convertible into goods. Another objective was to decimate the native peoples, enslaving the surrendered survivors. Women were often raped to generate mixed race slaves. In the absence of deported prostitutes, indigenous women were also subjected to Catholic conversion and forced marriages. However, the city of São Paulo also practiced consensual marriages with cultural and ethnic plurality. Editor's note.

then two-dimensionalized in the photographs that make up the sculpture-comics. The distortions that the drawn shapes go through when photographed, in addition to showing the three-dimensionality of their support, contribute, together with the work with light, to give the adventure narrated there a suspense, hypnotic, feverish aspect, characteristic of the author's works.

3 FINAL CONSIDERATIONS

Attention to the ways in which different artists expand their fields of activity and thereby establish hybrid poetics, in addition to creating a set of references for making an art researcher, also raises thinking about operational concepts. In the writing that ends here, these concepts were part of comments focused on one of these possible hybridizations, the comic strip inhabited by sculptures.

Unlike these, sculpture-comics are unique pieces (including the three-dimensional pieces shown here in this category), which ends up providing them with the characteristic of having a reduced audience reach. Only in-person visitors can have the experience of going through the forms of such work, of reading what it offers to be read and to feel its materiality up close. Despite this becoming distant in sculpture-comics, several other dilemmas are diluted, and new questions emerge. The sculpture can be photographed with a light and a manipulation of the black box that enhances its texture, it can lend different angles to a sequence that shows us something of its three-dimensionality, moving in a sculpture effect. And the public's face-to-face experience with sculptures is not being replaced, only other creative biases that can expand, reconcile, and even confuse fields are being explored.

As these actions occur and have been researched together with each other, it is inevitable that they are filled with crossings among themselves, and this is also reflected in this text, when invaded by examples of a modality that was not a focus. It is by paying attention to the relationships, the spaces “between”, that some ways of doing feed on the others in this poetics and in their references.

In these ways of creating comics, experiences with the sculpture's imagery repertoire, which we here call sculpture-comics and video/ sculpture-comics, are given, some engineered in order to think about relationships between these diverse processes and concepts, others to point out references and articulations, but in general aimed at anyone who is interested

in the possibilities of hybrid artistic fields. Crossings, ends, interstices between the fields of sculpture, comics and video continue to be experimented and motivating research by references with which to find possibilities for dialogue with these categories, both in written and conceptual productions, as well as in poetics where new movements and references they are constantly being incorporated and reinvented.

REFERENCES

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. Foto, cinema, vídeo. Campinas: Papirus, 1997.

DMART, Rodrigo; INDIO-SAN. **Um Outro Pastoreio**. 2010. Disponível em <<http://indiosan.com/um-outro-pastoreio>>, acesso em 18 mar. 2018.

DMART, Rodrigo; INDIO-SAN. **Reconto**. 2014. Disponível em <<http://indiosan.com/reconto>>, acesso em 18.mar.2018.

DUBOIS, Phillipe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papiros, 1993.

DURAND, Régis. Événements de l'Espace, Sculptures du Temps. In: **Le Regard Pensif**. Paris: Éditions de la Différence, 2002.

FLUSSER, Vilem. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

KRAUSS, Rosalind. **Sculpture in the Expanded Field**. October, Vol. 8. 1979, Pp.30-44.

OLIVEIRA, Regiane. Por que nos importamos com símbolos escravagistas dos EUA e ignoramos os do Brasil? **El Pais**, 4.set.2017. Disponível em <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/09/02/politica/1504310652_774711.html>, acesso em 04 jun. 2018.

PIETROFORTE, Antonio Vicente; GÊ, Luiz. **Análise textual da história em quadrinhos**. São Paulo: Annablume, 2009.

SANTOS NETO, Elydio (org.); SILVA, Marta Regina Paulo (org). **História em Quadrinhos e Educação**: Formação e Prática Docente. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

ZIVIE-COCHE, Christiane. **Sphinx**: History of a Monument. Londres: Cornell, 1997. Disponível em <http://gizamedia.rc.fas.harvard.edu/documents/zivie-coche_sphinx.pdf>, acesso em 14 fev. 2019.