

## RELATO DE PESQUISA: INVESTIGAÇÃO TEÓRICA E PRODUÇÃO POÉTICA DE QUADRINHOS AUTORAIS

Matheus Moura Silva  
PPGACV-FAV/UFG

ISSN 2316-6479

### Resumo

Este artigo é o relato a respeito da pesquisa desenvolvida durante o mestrado em Arte e Cultura Visual no PPGACV-FAV/UFG, entre 2011 e 2013. Nela a proposta foi investigar os processos criativos de obras poético-filosóficas de três artistas: A. A., E. F. e G. A.. Por se enquadrar na linha de pesquisa dedicada aos estudos dos processos criativos e poética, como proposta havia a criação conjunta entre investigados e investigador. Por meio da análise quanto ao processo criativo dos autores, foram desenvolvidos novos modos de criação para as narrativas, o que resultou numa série de seis trabalhos posteriormente publicados.

**Palavras chave:** processo criativo; quadrinhos poético-filosófico; relato de pesquisa; quadrinho arte

### Abstract

This article is a report about the research developed during the Masters in Art and Visual Culture in PPGACV-FAV/UFG between 2011 and 2013. It was proposed to investigate the creative processes of poetic and philosophical works of three artists: A. A., E. F. and G. A. By the fall line of research dedicated to the study of poetic and creative processes, as proposed was the joint creation between researcher and researched. Through the analysis about the author's creative process, new farming methods were developed for the narratives, which resulted in a series of six papers published subsequently.

**Keywords:** creative process; poetic-philosophical comics; research report; comic art

A obra de arte provoca, toca, incita. Ela exerce um fascínio próprio perante o outro – aquele que frui. Tão misterioso quanto os poderes da obra de arte é o seu próprio fazer. O ato criador de dar forma gera algo que faz parte do íntimo do indivíduo realizador. A partir dessa manifestação ele se expressa e se posiciona perante o mundo. É o brincar, como deixa claro a artista e pesquisadora Cecília A. Salles (2009), que motiva e recompensa todos os momentos de angústia e mal estar gerados pelo fervilhar de emoções que se agitam no amago do artista. Rollo May diria que é a Coragem de Criar (1982).

Nessa pesquisa exploratória, desenvolvida durante o mestrado em Arte e Cultura Visual no PPGACV-FAV/UFG, entre 2011 e 2013, propomo-nos a investigar os processos criativos de obras poético-filosóficas dos artistas selecionados: Antonio Amaral, Edgar Franco e Gazy Andraus. Cada qual com trabalhos extremamente distintos, tanto entre si, quanto perante outros que sejam realizados dentro da mesma mídia por eles escolhida: as histórias em quadrinhos.

Singularidade essa tão latente que foi necessária a denominação de um gênero próprio para que fossem enquadrados adequadamente dentro da história das histórias em quadrinhos contemporâneas. Esse gênero foi batizado de Poético-filosófico (SANTOS NETOS, 2009), ou Fantástico-filosófico (ANDRAUS, 2008). Poético por serem, esses quadrinhos, carregados de lirismo em suas páginas. Filosófico por questionarem o homem, a maneira como nos portamos perante a natureza e com relação a nós mesmos. Fantástico por usarem de metáforas, muitas delas derivadas de mundos oníricos e metafísicos, para localizarem essas contradições humanas. Para nós, talvez, seria melhor uma junção entre esses três termos, a formar algo como poético-fantástico-filosófico. No entanto, o intuito aqui não é criar neologismos, até porque, uma nomenclatura tão longa não é muito cativante; diferentemente do processo criador, que se desdobra a nossa frente como algo mágico, repleto de significados.

A escolha desses e não de outros autores é justificada pelas idiosincrasias de cada um. Quanto ao gênero, o interesse deriva por motivos diversos. Primeiro, como leitor, tivemos contato com as obras dos referidos autores já há alguns anos. Por conta dessa singularidade latente e dos temas poucos usuais abordados a atração foi imediata. Segundo, como autor – roteirista – de maneira natural, acabamos por, também, enveredar por esses caminhos. Terceiro, como editor publicamos uma revista – Camiño di Rato, ou CdiR – que passou a dar, cada vez mais, espaço para quadrinhos desse gênero. Ou seja, tanto como leitor, autor e editor de quadrinhos, nos identificamos com a proposta apresentada pelos poético-filosóficos.

O interesse em estudar, especificamente, os processos criativos dos envolvidos é para podermos entender melhor, justamente, os meandros da produção de quadrinhos tão distintos. A partir disso somos instigado por certas questões: como são os processos criativos dos autores? Quais critérios são avaliados por esses artistas na hora de construir suas narrativas? O que lhes motivam? Quais as diferenças e semelhanças entre os processos criativos desses artistas?

Recentemente, em 2010, uma iniciativa importante para pesquisas nesse âmbito foi dada pelo pesquisador doutor Elydio dos Santos Netos, ao realizar um pós-doutorado em artes na UNESP (SP) demarcando o que são os quadrinhos poético-filosóficos em sua pesquisa: *As Histórias em Quadrinhos Poético-Filosóficas no Brasil: Origem e Estudo dos Principais Autores numa Perspectiva das Interfaces Educação, Arte e Comunicação*.

A pesquisa teórico-prática foi feita por meio de investigações dos processos criativos de HQs poético-filosóficas – dos autores selecionados – com base em entrevistas e análise de suas histórias em quadrinhos, além do uso de material bibliográfico específico, calcado nas áreas de artes, psicologia, antropologia,

comunicação e sobretudo histórias em quadrinhos. Simultaneamente, como parte integrante dessa pesquisa, foram desenvolvidas uma série de histórias em quadrinhos, dentro do gênero poético-filosófico, que resultaram – ao final da pesquisa – em uma revista em quadrinhos – especificamente a *Camião di Rato # 6*. Dessa maneira o projeto se conecta diretamente à linha de pesquisa “Poéticas Visuais e Processos de Criação” do Programa de Pós-graduação em Cultura Visual da FAV-UFG.

Tal pesquisa, então, teve como ponto norteador a criação de diversas HQs poético-filosóficas – produzidas por este escriba em parceria com autores pesquisados –, a resultar em uma publicação própria e original, inspirada nos processos de criação delimitados na pesquisa. Todas essas HQs foram feitas tendo em vista a investigação dos processos criativos desse tipo de quadrinhos a fim de suscitar o lugar delas no panorama contemporâneo das Histórias em Quadrinhos Brasileiras. Para tanto, fomos motivados a entender a poética visual inerente às HQs poético-filosóficas, traçando semelhanças e diferenças entre os autores e estilos de quadrinhos analisando aspectos visuais, narrativos e culturais inseridos nas obras de cada artista. Observamos também a função do leitor (e seu repertório cultural) na fruição e complementação de uma HQ poético-filosófica – sendo ele agente fundamental para a concretização, ou não, conceitual dos autores. De maneira brevíssima, mapeamos ainda a produção poético-filosófica que é realizada atualmente no Brasil e foram complementadas as referências teóricas sobre esse tipo de quadrinhos a contribuir, assim, para novos pontos de partida para estudos a respeito dessa forma de arte.

Para a realização da proposta foram utilizadas distintas ferramentas metodológicas: entrevistas não-diretivas (individuais) e criação conjunta. Dessa forma, a pesquisa se enquadra na abordagem qualitativa, como situa Antônio Joaquim Severino (2007). Para o autor, o termo abordagem é preferível, em detrimento de pesquisa, por se referir a uma modalidade metodológica e não a metodologia em si (SEVERINO, 2007, p. 119). A escolha dessa, e não da abordagem quantitativa, se dá devido a ela não se limitar à coleta de dados estatísticos e apresentação de planilhas sendo até bastante flexível quanto a isso. Prova disso é ela permitir a coleta de dados descritivos produzidos pelos próprios sujeitos da pesquisa, não importando se de forma direta ou indireta por meio de entrevistas, textos ou observação. A abordagem qualitativa permite ainda desenvolver projetos que, por enquanto, não foram devidamente explorados sendo, até mesmo, bastante obscuros dentro da esfera do conhecimento.

O caso das HQs poético-filosóficas se enquadra nesse aspecto de obscuridade. Fora os artigos desenvolvidos pelos próprios autores durante o início da última década, apenas o pós-doutorado de Santos Neto aprofunda e,

de certa forma, mapeia o gênero – seja no Brasil ou no exterior, visto que esse estilo de quadrinhos é genuinamente nacional, de acordo com o pesquisador (SANTOS NETO, 2010). Ao pensarmos nas vastas possibilidades abertas, justamente pela falta de estudos realizados quanto ao tema, e grande gama de caminhos a serem tomados pela pesquisa, outro ponto a ser levado em consideração para conduzirmos o estudo foram os métodos propostos pela pesquisa exploratória.

De acordo com Raupp e Beuren, a pesquisa exploratória se caracteriza por ser “desenvolvida no sentido de proporcionar uma visão geral acerca de determinado fato. Portanto, esse tipo de pesquisa é realizado, sobretudo, quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil formular hipóteses precisas” (RAUPP e BEUREN, 2003, p.80). Justamente por se tratar dos processos criativos dos autores e do ineditismo da pesquisa quanto ao gênero trabalhado pelos artistas é que se faz necessária a exploração. A dupla de pesquisadores salienta ainda que a pesquisa exploratória também pode ser escolhida como método por consistir “no aprofundamento de conceitos preliminares sobre determinada temática não contemplada de modo satisfatório anteriormente” (RAUPP e BEUREN, 2003, p.80). Ou seja, o presente estudo se enquadra nesse contexto, também, por complementar o trabalho iniciado por Santos Neto, uma vez que ele não se ateu aos processos criativos dos autores, mas sim, na delimitação do gênero de quadrinhos poéticos-filosóficos.

Raupp e Beuren conceitualizam ainda o que vem a ser uma pesquisa participante. Para eles, esse tipo de pesquisa “caracteriza-se pela interação entre os pesquisadores e os membros das situações investigadas” (RAUPP e BEUREN, 2003, p.90). Dessa forma, nossa pesquisa se enquadra ainda dentro desse viés, pois o pesquisador interagiu com os autores pesquisados produzindo histórias em conjunto ou interferindo no processo de cada um, seja com apontamentos ou outros tipos de influência.

Outra forma de pesquisa envolvida, e que funciona como ferramenta metodológica, é a pesquisa-ação. O enquadramento nesta se dá pelo envolvimento entre o pesquisador (eu) e os autores pesquisados. De acordo com Severino, “a pesquisa ação é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modificá-la” (SEVERINO, 2007, p. 120) – o que é um dos pontos da pesquisa, com o desenvolvimento das HQs Poético-filosóficas que propõem novos experimentos de processos de criação aos autores selecionados. Esses experimentos são baseados e inspirados nos processos criativos dos artistas pesquisados, rompendo com os processos criativos tradicionais e os do próprio pesquisador.



Antes, porém, foram necessárias incursões em alguns aspectos específicos das histórias em quadrinhos tratados ao longo da dissertação. No primeiro capítulo, intitulado “Imagem, história humana”, foi traçado um meio termo na discussão recorrente, limitada à bibliografia específica sobre os quadrinhos, quanto a origem da mídia Histórias em Quadrinhos. Para tanto, retomamos a uma recorrente questão quanto à história do homem: o surgimento da imagem, sendo essa também a gênese, de certa forma, da linguagem quadrinhizada. Depois, nossa atenção é direcionada aos quadrinhos em si. Traçamos, então, uma breve historiografia das HQs e aproximações da arte com essa linguagem singular e complexa.

No segundo capítulo, “Arte, criatividade e quadrinhos” focamos no levantamento bibliográfico quanto à Criatividade e sua relação, específica, no fazer artístico, abordando diferenças e similaridades conceituais e práticas ao analisarmos diversos autores de quadrinhos, com o intuito de identificarmos aspectos próprio do gênio criativo. Ao todo são analisados seis quadrinhistas autorais: Osamu Tezuka, Neil Gaiman, Dave McKean, Alan Moore, Phillip Druilet e Lourenço Mutarelli, tendo como base teorias sobre criatividade desenvolvidas por artistas/pesquisadores como Fayga Ostrower, Stephen Nachmanovitch, Cecília Almeida Salles, Scott McCloud, Rollo May, George F. Kneller, Will Eisner dentre outros.

No terceiro capítulo, “Quadrinhos Poéticos”, tratamos o foco principal de nossa pesquisa: os quadrinhos poético-filosóficos. Assim, são feitas as devidas distinções entre quadrinhos convencionais e os poético-filosóficos e ainda apresentamos a breve biografia artística dos autores pesquisados somada à descrição dos processos criativos de cada um deles. Para finalizarmos, são feitas ainda análises de três obras de cada autor, observando intenções, influências e conceitos.

O quarto capítulo, “Criar HQ poético filosófica – uma experiência criativa” é dedicado a descrição de nossos processos criativos particulares, com foco em nossa produção artística como autor e editor. É nesse capítulo, ainda, que são feitas as descrições dos trabalhos em conjunto com os autores pesquisados e os processos envolvidos, além de detalharmos a criação dessas HQs em específico e da edição da *Camiño di Rato # 6*, em que esses trabalhos estão publicados.

Nas “Considerações Finais” são feitas nossas observações resultantes da experiência em pesquisar autores tão singulares no panorama das histórias em quadrinhos brasileiras. Destacando a oportunidade ímpar de produzir com esses artistas e registrar/analisar esses experimentos. Acreditamos que, uma pesquisa nesse âmbito, mais que chegar a conclusões, abre portas ao delinear nossos aspectos, sentidos e entendimentos quanto ao fazer, à criatividade e à complexidade humana.

A epígrafe que abre a dissertação: “o artista não se individualiza pelas suas qualidades ou particularidades, mas pelas características dos seus procedimentos artísticos enquanto fazer criativo” (Lucrécia D’Aléssio Ferrara, 1986, p. 20) diz sobre a importância dos procedimentos criativos usados pelo artista no seu fazer criativo. De acordo com a autora, são esses processos que individualizam o criador. No contexto geral da pesquisa, corroboramos para que essa perspectiva dada por Lucrécia D’Aléssio Ferrara seja verdadeira. E, justamente por coadunar com a ideia da pesquisadora, acreditamos ser relevante discorrer sobre alguns estágios da realização da dissertação. Antes, porém, ressaltamos que o intuito da pesquisa, longe de construir algo acabado, foi desvendar, em parte, os processos criativos envolvidos na produção de histórias em quadrinhos autorais, com ênfase no gênero poético-filosófico. Tal propósito, além de servir para compreender melhor o que envolve o fazer criativo, funcionou ainda como método de autoconhecimento.

No primeiro capítulo foi feito propositalmente uma viagem ao passado quando abordamos a relação entre arte rupestre e quadrinhos. Houve duas razões distintas para tanto. Primeiro, remota o início das pesquisas a respeito de quadrinhos, realizadas durante a graduação em Comunicação Social – Jornalismo, por volta de 2005. Nessa época tivemos o primeiro contato com artigos científicos tendo em seu bojo os estudos das HQs. Nessa época, chamou-nos atenção que alguns autores divergiam quanto à gênese da linguagem. A outra razão foi o contato com a teoria do antropólogo sul-africano David Lewis-Williams. A partir das investigações e conclusões de Williams entendemos que os “estados alterados de consciência” (ou estados não-ordinários de consciência) nada mais são que estados mentais – e totalmente naturais e necessários. Isso fez com que a compressão a respeito desses estados como sendo algo patológico ou danoso ao cérebro fosse completamente desfeita da minha mente. Ainda mais depois de estudar alguns autores (etnobotânicos, antropólogos, psicanalistas) que se dedicaram ao tema e descobrir novas possibilidades de interpretação do fenômeno. Dessa forma, julgamos ser pertinente abordar o assunto e dar nossa contribuição à discussão como mais uma voz dissonante no meio das pesquisas acadêmicas dos quadrinhos.

No Capítulo II, foi realizado um percurso sobre a relação entre arte, quadrinhos e criatividade. Para tanto, além de falar sobre o que entendido como arte e distinguir os quadrinhos autorais dos comerciais, foi dada importância em fazer a separação entre criatividade e imaginação. Elas se retroalimentam mas não são interdependentes. Além do que, como foi visto, prolíficos autores de quadrinhos foram crianças que tiveram como diferencial no seu desenvolvimento o estímulo à imaginação e à criatividade. Assim como os autores aqui pesquisados: Antonio

Amaral, Edgar Franco e Gazy Andraus. Depois de todo o percurso de pesquisa e criação apresentados, salientamos a importância das histórias em quadrinhos nesse processo. Elas funcionam como propulsoras da imaginação ao contribuírem com o repertório da criança. Ao mesmo tempo podem ser uma forma de expressão artística.

Ao discorrer quanto os processos criativos de artistas consagrados como Alan Moore, Neil Gaiman, Dave McKean, Phillipe Druillet e Lourenço Mutarelli, a intenção foi buscar no pesquisador um reflexo desses artistas das HQs. Investigá-los foi importante pois através deles percebendo seus procedimentos criativos, identificamos muitas semelhanças com os nossos processos e com dos investigados. Assim, conseguimos correlacionar a ação criativa observada em tais autores com o que é entendido como criatividade genuína no âmbito das artes. O aprofundamento no processo criativo desses artistas foi fundamental para avançar nos objetivos da dissertação.

O reflexo se estendeu aos artistas objeto dessa pesquisa, pois todos eles possuem a faísca necessária para a criatividade: a sensibilidade. Talvez essa seja a lição maior dada por Fayga Ostrower: ser sensível. Pois a sensibilidade abre o criador para relacionar-se com o mundo. Deve-se aprender a identificar no dia a dia os arroubos significativos que despertam o ímpeto criativo para que deles sejam dadas formas à expressão pessoal perante a existência. O artista tem necessidade de comunicar-se com o mundo.

Percebemos que uma forma de sensibilidade ímpar permitiu o surgimento no Brasil dos quadrinhos investigados nesse trabalho: os poético-filosóficos. De modo singular esses autores passaram a se comunicar com os leitores de uma maneira, ao mesmo tempo, pretensiosa e despojada. A pretensão se faz no fato de que o sentido contido em suas HQs vai além do entretenimento puro e simples. É preciso haver entrega e dedicação na fruição dessas obras. Despojados por serem realizados com as mais diversas técnicas e, por não terem pretensões comerciais, inserindo-os no grupo seletivo de quadrinhistas que experimentam com novas possibilidades para a linguagem dos quadrinhos.

Com isso em mente, no Capítulo III detivemo-nos a buscar relacionar alguns artistas e trabalhos contemporâneos com o gênero poético. Pois entendemos que os elementos que os caracterizam podem abarcar também outras publicações que emanam – apesar de terem suas diferenças – a mesma força criativa e provocadora. Possivelmente, o distanciamento maior entre os dois esteja no lirismo, presente em maior profusão nos efetivamente reconhecidos como poético-filosóficos. Por outro lado, acreditamos que ao abrir essa possibilidade de leitura e aproximação, novos cruzamentos conceituais e/ou mesmo interpretativos surgirão.

Nesse mesmo capítulo abordamos ainda a vida, obra e processos criativos dos três autores pesquisados: Amaral, Andraus e Franco. Ao cruzar os processos de criação deles com as discussões da bibliografia usada sobre processos de criação, composta por obras de psicanalistas e artistas, reconhecemos muitos de seus procedimentos e podendo enquadrá-los nas caracterizações desse corpus bibliográfico.

No entanto, também durante a pesquisa, percebemos que, os analisados, se valem de processos inusuais para construir suas narrativas gráficas. Suas histórias são realizadas por meio de vocabulários peculiares – seja simbólico textual-imagético ou não – e por isso exigem variados tipos de repertório para níveis distintos de interpretação. Tais processos inusitados, pelo que foi observado, gera resultados diferenciados. Parte dessa análise foi experimentada por nós de modo empírico ao criar com os autores pesquisados, mergulhando intensamente nesses processos inusitados e provocativos.

Foi nesse ponto que a poética proposta para a investigação tomou forma. Tendo noção da maneira como cada autor costuma trabalhar, a ideia foi experimentar. Para criar, por exemplo, *O Todo*, com Gazy Andraus, antes tivemos uma experiência xamânica – o qual sensibilizou ao extremo nosso inconsciente a propiciar o surgimento do *hai kai* que deu origem a narrativa. Em outros momentos, colocamo-me a agir (artisticamente) como o autor pesquisado (Amaral), a desenhar uma HQ (rompendo com as limitações de roteirista), para buscar extrair dele algo distinto. Mergulhamos no mundo conceitual de Edgar Franco, *A Autora Pós-Humana*, para compreender melhor esse universo e assim poder “habitá-lo”, dar forma a seres e situações excêntricas. Fomos provocados a trabalhar *in loco* em momento não esperado e em outro estimulado a novamente desenhar. Experiências essas novas, necessárias e instigantes.

Não obstante, o que mais chamou atenção, durante o fazer artístico dessa pesquisa de mestrado e no ato de criar em parceria com esses autores, foi a possibilidade constante de mutação. A todo instante as histórias propostas poderiam ser aquilo que não eram. Para no fim serem da maneira como deveriam ter sido. É interessante notar como, apesar de totalmente diferentes no que tange aos propósitos e às técnicas, os três autores (Amaral, Franco e Andraus) possuem pontos em comum. A ancestralidade é um deles. Mesmo ao recorrer à ficção científica num plano ambientado quase que totalmente por criaturas inumanas, o retorno às raízes se faz presente no que Franco construiu – ele, por exemplo, auto denomina-se ciberpajé. Da mesma forma Amaral, ao referenciar as culturas nativas com a inserção do pajé, caçadores e nomes indígenas – que na verdade remetem à ancestralidade mesma do autor. Andraus, por sua vez, segue a direção e submerge



em eras imemoriais onde reinam seres ancestrais para delas extrair questões que habitam as profundezas do ser. O apego à Terra e a busca por certa elevação ético/moral/espiritualista também transparece como busca e ponto de fuga (como diria Amaral no Hipocampo) para os envolvidos – inclusive para o pesquisador.

Outras similaridades entre eles perpassam o estranhamento e a estética do grotesco – cada autor perturba seu leitor de maneira variada. Enquanto estranhamento, Andraus gera-o a partir de seus traços agressivos, rápidos, que destoam do conteúdo telúrico. Amaral chega a efeito similar, principalmente, por meio do texto. De tão hermético e semanticamente improvável, quem lê, geralmente, se espanta – a chegar ao ponto de ser desconsiderado por alguns como quadrinho por não ter sido percebida a relação texto-imagem. O mundo pós-humano de Edgar Franco com suas criaturas disformes e apelo sexual latente também gera distúrbio. É notório nos shows da banda de Franco, o *Posthuman Tantra*, ao se depararem com certas imagens projetadas e com a performance do artista, parte do público abandonar a apresentação – chegando ao ponto de ser censurado ao vivo em determinada ocasião. A estética do grotesco coaduna essas características dando-as lugar cativo expressivo na história da arte.

Com o propósito de fazer circular a poética – uma vez que histórias em quadrinhos devem ser publicadas – todas as HQs provenientes da pesquisa foram aglutinadas na revista *Camiño di Rato*, edição 6 (ISSN 2176-8595), impressa e lançada oficialmente na defesa da dissertação. Não por acaso, acreditamos que tanto este número da revista quanto a pesquisa de mestrado concretizada, sejam unas, pois para se compreender a contento o realizado é necessário ler as HQs e a dissertação, para uma compreensão mais profunda e detida desses trabalhos e de suas motivações. Ambos estão ligados pelas possibilidades comunicacionais propiciadas pela rede Internet. Na revista impressa, há o link para baixar a dissertação, enquanto nesta há o link para a versão digital da *Camiño di Rato* # 6.

Por fim, podemos dizer que a criação artística de quadrinhos tão dispares como esses, se dá mais pela exteriorização do inconsciente por meio da intuição, do que de modo racional e bem delineado. A partir de tal compreensão entendemos que as características que definem o gênero, esboçadas por Elydio dos Santos Neto (2010), permitem a inclusão de mais uma: a exteriorização do EU individual do criador expressa na obra. Uma vez que essas histórias surgem como aspectos do real - seja ele idealizado ou não - intrínseco a cada autor, o sentido transmitido pela narrativa construída diz mais do criador e do seu entorno, do que das personagens e suas situações propriamente ditas. Com isso, defendemos a inclusão de um quarto critério na definição do gênero de quadrinhos Poético-filosófico, além dos três propostos por Neto (2010): 1) A intencionalidade poética e filosófica; 2) Histórias

curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3) Inovação na linguagem quadrinhística; e 4) Exteriorização do EU individual do criador expressa na obra.

Construídas da maneira como são, por consequência, essas HQs tratarão também das idiossincrasias do fruidor. Pois, cada interpretação realizada após a leitura será determinada pelo que foi sentido, aliada ao repertório intrínseco do leitor. É adentrar no que instiga.

### Referências bibliográficas

AMARAL, Antonio. *Depoimento particular*. [Ano, 2011-2012]. Correspondências por email. Entrevista concedida a Matheus Moura Silva.

AMARAL, Maria Cecília. O uso de Histórias em quadrinhos como recurso pedagógico. In: ROSA, Franco de (Org). *Discutindo Literatura: especial quadrinhos*. São Paulo: Escala Educacional, 2008. p. 22-25.

ANDRAUS, Gazy. O trabalho com histórias em quadrinhos (HQ) no ensino universitário. In: NETO, Elydio dos Santos & SILVA, Marta Regina Paulo da (Org). *História em Quadrinhos & Educação: formação e prática docente*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011. p. 33-55.

ANDRAUS, Gazy. O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro. In: *Visualidades. Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual/UFG*. Goiânia-GO: UFG, FAV, 2009.

\_\_\_\_\_. *Depoimento particular*. [Ano, 2011-2012]. Correspondências por email. Entrevista concedida a Matheus Moura Silva.

BAGNARIOL, Piero. Graffiti e quadrinhos na história da arte. In: BAGNARIOL, Piero & BARROSO, Fabiano (Org). *Guia ilustrado de Grafitti e Quadrinhos*. Belo Horizonte: Graffiti 76% Quadrinhos, 2004. p. 09-74.

CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

FERRARA, Lucrecia D'Aléssio. *A estratégia dos signos*. São Paulo: Perspectiva, 1986.

GLOTON, Robert & CLERO, Claude. *La creatividad em el niño*. Madrid: Narcea S. A. De ediciones, 1971.

GUBERN, Roman. *El Lenguage de Los Comic*. Barcelona: Ediciones Península, 1979.

GUIMARÃES, Edgar. Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos. In: *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 25, 2002. Salvador. Anais... São Paulo: Intercom, 2002. CD-ROM

\_\_\_\_\_. Integração texto/imagem na história em quadrinhos. In: *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 2 a 6, 2003. Belo Horizonte. Anais... São Paulo: Intercom, 2003. CD-ROM

AMARAL, Antonio. *HIPOCAMPO*. Teresina: Edições Pulsar, 1994-2009.

KNELLER, George Frederick. *Arte e ciência da criatividade*. Tradução de J. Reis – 5a ed. - São Paulo: IBRASA, 1978.

LEWIS-WILLIAMS, J. D. *La mente en la caverna: la consciencia e las orígenes del arte*. Madrid: Akal Editor, 2005.

MACCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MAY, Rollo. *A coragem de criar*. Tradução de Aulyde Soares Rodrigues. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

MAGALHÃES, Sônia Campos. Cinema, sonho e psicanálise. In: PINTO, Graziela Costa (Org). *Coleção memória da psicanálise – Diálogos e Fronteiras: A psicanálise e outros campos*. São Paulo: Duetto Editorial, 2009, p. 56-63.

MUTARELLI, Lourenço. *A estranha arte de produzir efeito sem causa*. [20 de agosto, 2008]. São Paulo: Psicanálise e Cultura; v.31 n.47 p.170-179. Entrevista concedida a Cláudio Rossi.

NACHMANOVITCH, Stephen. *Ser criativo – o poder da improvisação na vida e na arte*. Tradução de Eliana Rocha – São Paulo: Summus, 1993.

NICOLAU, Marcos. *Introdução à criatividade*. 2. ed. João Pessoa: Idéia, 1994.

NOVAES, Maria Helena. *Psicologia da Criatividade*. Petrópolis: Vozes, 1972.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e Processos de Criação*, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1977.

PEREIRA Jr., L. C. *Poesia em quadrinhos*. Revista Língua Portuguesa, São Paulo: Editora Segmento, ano II, n.18, 2007, p. 22-27.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos Quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

RAHDE, M. B. F.; CAUDURO, F. V. *Phillipe Druillet e a pós-modernidade*. Porto Alegre: Revista FAMECOS # 24, 2004, p. 100-109.

RAUPP, Fabiano Maury; BEUREN, Ilse Maria. Metodologia da pesquisa aplicável às Ciências Sociais. In: BEUREN, Ilse Maria. (Org.). *Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade: teoria e prática*. São Paulo, 2003, v. 1, p. 76-97.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto Inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP: Annablume, 2009.

SANTOS NETO, Elydio. *O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro*. In: Visualidades. Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual/UFG (2009). - Goiânia-GO: UFG, FAV, 2009.

\_\_\_\_\_. *As histórias em quadrinhos poético-filosóficas no Brasil: Origem e estudo dos principais autores numa perspectiva das interfaces educação, arte e comunicação*. 2010. 205 f. relatório (Pós-Doutoramento em Artes) – Universidade Estadual de São Paulo, São Paulo, 2010.

SANTOS, Luiz Henrique Sacci dos. Sobre o etnógrafo-turista e seus modos de ver. In: COSTA, Marisa Vorraber & BUJES, Maria Isabel Edelwiss (Org.) *Caminhos Investigativos III: Riscos e possibilidades de pesquisar nas fronteiras*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

SEARLE, John R.. *Linguagem e consciência*. [junho, 2011]. São Paulo: Conhecimento Prático Filosofia. Entrevista concedida a Matheus Moura.

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Nadilson Manoel da. *Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Annablume, Fortaleza: Secult, 2002.

TANIS, Bernardo. *O reino imaginário*. In: PINTO, Graziela Costa (Org). Coleção memória da psicanálise – Melanie Klein. São Paulo: Duetto Editorial, 2009. p. 66-73.

WAHBA, Líliliana Liviano. *Criatividade, inspiração, possessão e arte*. In: PINTO, Graziela Costa (Org). Coleção memória da psicanálise – Carl Gustav Jung. São Paulo: Duetto Editorial, 2009. p. 82-89.

VYGOTSKY, L. S. *La imaginación y el arte em la infancia (Ensayo psicológico)*. Madrid: Akal Editor, 1982.

---

## Minicurrículo

Matheus Moura é mestre em Arte e Cultura Visual (PPGACV-FAV/UFG) com pesquisa sobre processos criativos em quadrinhos poético-filosóficos. Atualmente é doutorando, também em Arte e Cultura Visual, com pesquisa voltada aos quadrinhos que possuem intersecção com a Arte Visionária. Sendo ainda fanzineiro, editor e roteirista de quadrinhos.