Letras

Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de Santa Maria

n. 74

Letras, v. 35, n. 74, e95586, 2026 - DOI:10.5902/2176148595586 - ISSN 2176-1485
Submissão: 06/03/2026 Aprovação: 25/05/2025 Publicação: 04/11/2026

Artigos

Perspectivas críticas para os estudos dos Quadrinhos

Síntese possível: como os quadrinhos desafiam os limites da arte contemporânea

Possible synthesis: how comics challenge the boundaries of contemporary art

Valter do Carmo Moreira[I*]
Lucas Muniz Reis[II]

Resumo: Este artigo investiga a relação entre as histórias em quadrinhos e a arte contemporânea, explorando os pontos de confluência e divergência entre esses dois territórios artísticos. Objetiva-se compreender as razões pelas quais quadrinistas frequentemente desdenham a arte moderna e contemporânea, assim como os motivos pelos quais artistas contemporâneos tendem a subestimar os quadrinhos. A metodologia baseia-se na análise crítica de textos teóricos que abordam o tema (Sterckx, 2005; Franz, 2014; Beaty, 2012; Groensteen, 2013), no exame de obras de artistas contemporâneos e quadrinistas que tencionam essas fronteiras, e no estudo de exposições paradigmáticas, tais como: 1ª Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos (Moya, 2001), High and Low: Modern Art and Popular Culture (MoMA, 1990), Comics 1964-2024 (Groensteen *et al*., 2024), entre outras. Por fim, analisa-se como os quadrinhos podem ser compreendidos como uma instância reconciliadora no âmbito da cultura visual contemporânea.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Arte contemporânea; Narrativa; Plasticidade; Cultura popular

Abstract: This article investigates the relationship between comics and contemporary art, exploring the points of confluence and divergence between these two artistic territories. It aims to understand why comic artists often dismiss modern and contemporary art, as well as the reasons why contemporary artists tend to underestimate comics. The methodology is based on a critical analysis of theoretical texts on the subject (Sterckx, 2005; Franz, 2014; Beaty, 2012; Groensteen, 2013), an examination of works by contemporary artists and comic artists who challenge these boundaries, and a study of paradigmatic exhibitions, such as: 1st International Comics Exhibition (Centro Cultura e Progresso, 1951), High and Low: Modern Art and Popular Culture (MoMA, 1990), Comics 1964-2024 (Groensteen *et al*., 2024), among others. Finally, it analyzes how comics can be understood as a reconciliatory instance within the scope of contemporary visual culture.

Keywords: Comics, Contemporary art, Narrative, Plasticity, Popular culture

INTRODUÇÃO

As relações entre as histórias em quadrinhos e a arte contemporânea têm sido historicamente marcadas por tensões, aproximações ambíguas e disputas simbólicas que ultrapassam questões estritamente formais ou estéticas. Desde o século XX, os quadrinhos

[I] Universidade Federal de Londrina, Londrina, PR, Brasil
[I] Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil
[*] Autor correspondente – valter.chimba@gmail.com

Artigo publicado por Letras sob uma licença CC BY-NC 4.0.

foram reiteradamente posicionados no polo da cultura popular, associados à indústria cultural, à reprodutibilidade técnica e ao entretenimento de massa, ao passo que a arte moderna e contemporânea se consolidam institucionalmente a partir de critérios como originalidade, singularidade autoral e autonomia formal. Essa divisão, reforçada por discursos críticos modernistas e pela hierarquização entre "alta" e "baixa" cultura, contribuiu para a marginalização dos quadrinhos tanto no sistema das artes quanto no âmbito acadêmico, mesmo diante de sua complexidade narrativa, gráfica e conceitual. Ao longo do tempo, no entanto, essas fronteiras tornaram-se progressivamente instáveis, especialmente a partir da emergência de práticas artísticas híbridas e do interesse crescente por linguagens visuais antes relegadas a estatutos menores.

Nesse contexto, o presente artigo investiga os pontos de confluência e fricção entre os quadrinhos e a arte contemporânea, analisando os processos de legitimação, apropriação e resistência que atravessam esse diálogo. O texto busca compreender por que artistas de quadrinhos frequentemente manifestam desconfiança ou desprezo em relação ao sistema das artes, enquanto artistas e instituições da arte contemporânea tendem a subestimar ou instrumentalizar os quadrinhos. Ao examinar casos como a apropriação da *Pop Art*, os debates críticos suscitados por artistas como Roy Lichtenstein e Chris Ware, e a emergência de práticas como os quadrinhos conceituais, o artigo propõe pensar os quadrinhos como um território:

> O que torna de fato os quadrinhos um território singular é a sua capacidade imanente não de "imitar" ou "citar" essas outras linguagens que se avizinham, mas de se adequar e sorver seus mecanismos particulares, construindo outras possibilidades expressivas a partir dessa contaminação (Moreira, 2022, p.24).

Esse entendimento identifica o território dos quadrinhos como uma instância mediadora capaz de tencionar hierarquias disciplinares e de operar como espaço de reconciliação no interior da cultura visual contemporânea.

A QUERELA DOS QUADRINHOS COM A ARTE

A questão central reside, ao que parece, na persistência anacrônica de uma divisão cultural, que remonta ao século XIX, e que distingue as chamadas "alta cultura" e "baixa cultura", passando pela Escola de Frankfurt e a sua crítica à chamada indústria cultural nos anos 1950, período em que também floresce a tese modernista do crítico especializado da arte, Clement Greenberg, que defendia a pureza formal e rejeitava hibridismos. Greenberg considerava quadrinhos uma forma inferior e *kitsch*. Essa associação dos quadrinhos à chamada cultura de massa representava para os críticos

da primeira metade do século XX, como Theodor W. Adorno e Fredric Wertham uma ameaça moral, intelectual e social.

Nos anos 1960, temos a cooptação dos quadrinhos pela "arte oficial" (*Pop Art* e a Nova Figuração Francesa) fato que vem, até os dias de hoje, dividindo a crítica especializada que rumina entre dois polos: os apoiadores, entre eles Adam Gopnik, crítico na revista *The New Yorker* e um dos curadores da *High & Low: Modern Art and Popular Culture* (MoMA, 1990), exposição responsável por chancelar institucionalmente hierarquias entre "alta" e "baixa" alocando os quadrinhos na segunda categoria, e o crítico de Arte Pierre Sterckx, que defendem que Roy Lichtenstein teria valorizado e "salvo" os quadrinhos.

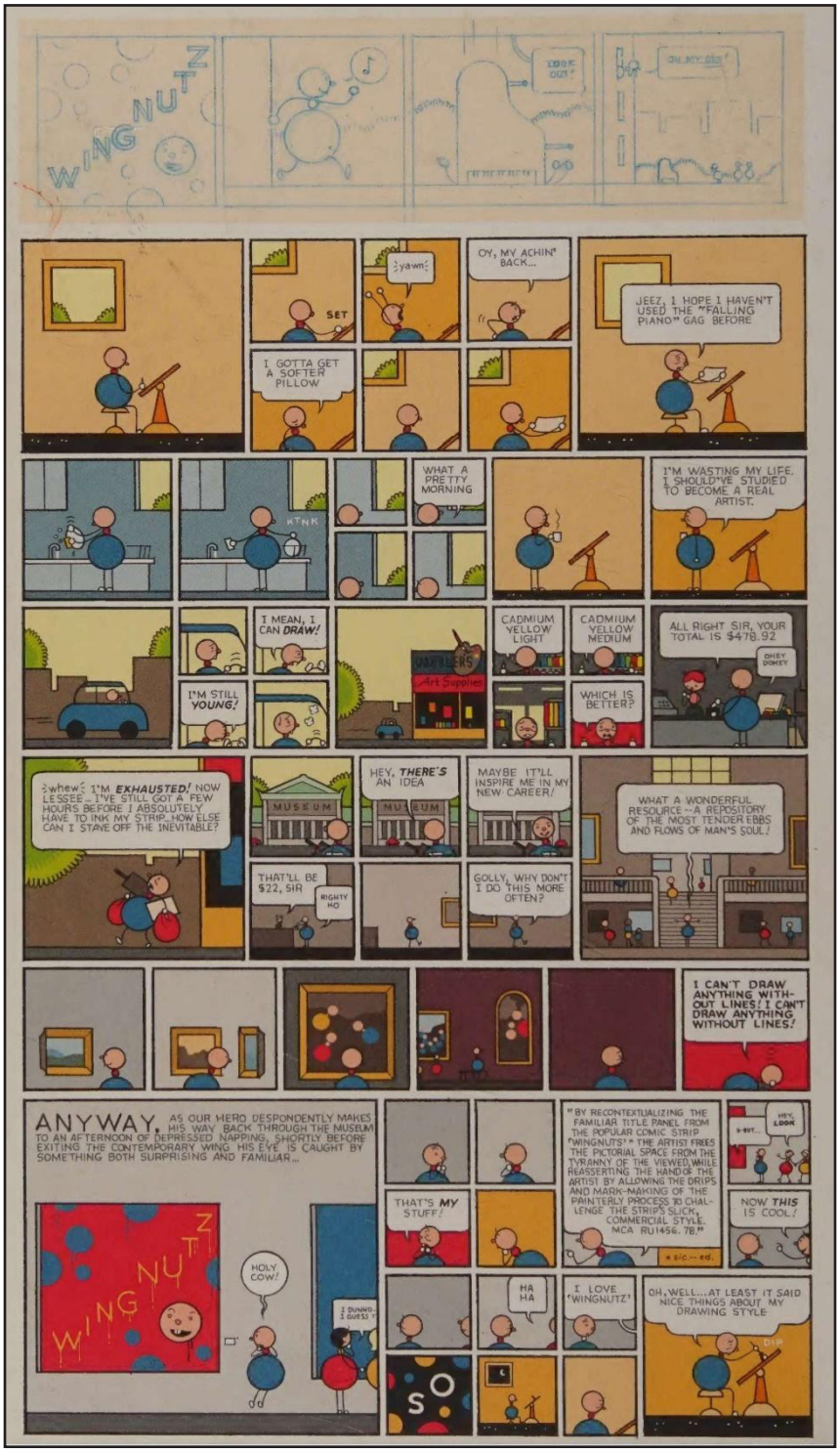
E do outro lado, os detratores como os quadrinistas Will Eisner e Art Spielgelman, e os pesquisadores de quadrinhos Pierre Couperie e Bart Beaty, que afirmam que essa apropriação teria rebaixado os quadrinhos à "matéria-prima muda", dificultando sua legitimação (Groensteen, 2013, p. 163-165).

O professor e pesquisador Bart Beaty em *Comics vs Art* (2012) argumenta que o ressentimento de muitos quadrinistas em relação ao mundo da arte nasce de uma história de exclusão sistemática, na qual os quadrinhos foram tradicionalmente posicionados fora das esferas de legitimidade artística. Enquanto museus, críticos e instituições acadêmicas construíam um conceito de "arte elevada" associado a originalidade, singularidade e inovação formal, os quadrinhos eram enquadrados como cultura de massa, produzida industrialmente e destinada ao entretenimento popular. Esse enquadramento reforçou a percepção de que os quadrinistas eram invisíveis nos debates estéticos, mesmo quando seus trabalhos demonstravam sofisticação gráfica e narrativa. Para Beaty, é essa assimetria na distribuição de prestígio que alimenta o sentimento de injustiça entre artistas de HQ.

Um bom exemplo da persistência desse ressentimento é um quadrinho de Chris Ware (Fig. 1) publicado na quarta capa do catálogo *Uninked* (Ware, 2007) que ele mesmo editou. Ware retrata seu desprezo pelo mundo da arte em geral, focando especificamente na *Pop Art*. A página mostra um dia na vida de artista de quadrinhos que se encontra frustrado pelo trabalho repetitivo e por uma dor nas costas decide abandonar a produção de suas tirinhas de baixo nível, *"Wingnutz"*, e investir na carreira de "artista de verdade". Após gastar muito em material artístico, ele visita um museu em busca de inspiração, mas se desanima ao comparar-se com os mestres clássicos. O golpe final de ironia acontece quando, na ala contemporânea, ele se depara com uma enorme ampliação colorida de um de seus próprios quadrinhos, exposta como obra de arte. O texto curatorial diz:

Ao recontextualizar o painel de título familiar da popular tira em quadrinhos *"Wingnuts"*, o artista liberta o espaço pictórico da tirania do observador, ao mesmo tempo que reafirma a mão do artista, permitindo que os respingos e o processo de criação de marcas desafiem o estilo comercial e sofisticado da tira[1]. (Ware, 2007).

Figura 1 – Wingnutz (Ware, 2007), Chris Ware



Fonte: Ware, 2007

[1] *By recontextualizing the familiar title panel from the popular comic strip "Wingnuts" the artist frees the pictorial space from the tyranny of the viewed, while reasserting the hand of the artist by allowing the drips and mark-making process to challenge the strip's slick, commercial style* (tradução nossa).

Sem palavras em resposta a esta obra, o artista retorna para casa e para seu trabalho na tirinha de *Wingnuts*, terminando a página com a frase: "Bem... Pelo menos disseram coisas boas sobre meu estilo de desenho"[2] (Ware, 2007).

Antes de retomarmos a *Pop Art* e a sua contribuição para todo esse ressentimento, o caso Chris Ware é paradigmático, e merece algumas linhas de consideração. Ware (1998) constrói grande parte de sua obra a partir de uma crítica mordaz às instituições do mundo da arte (incluindo museus, críticos, professores e o próprio discurso acadêmico) ao mesmo tempo em que se torna um dos artistas de quadrinhos mais amplamente reconhecidos por essas instâncias. Essa ambivalência aparece de forma exemplar nos falsos anúncios inseridos na *Acme Novelty Library* #10 (Ware, 1998), nos quais ironiza o sistema artístico ao reduzir "a arte" e seus agentes a mercadorias precificáveis, expondo o carreirismo, o ressentimento e o esvaziamento afetivo que, segundo ele, estruturam esse campo. Ao mobilizar o sarcasmo e o ressentimento como estratégias estéticas, Ware dá forma a um discurso que ecoa o sentimento histórico de subordinação dos quadrinhos em relação às artes visuais, transformando essa tensão em matéria narrativa e simbólica de sua própria produção.

Por outro lado, como aponta Bart Beaty (2012, p. 225-226) a consagração de Chris Ware revela tanto os avanços quanto os limites da inserção dos quadrinhos no mundo da arte. Se, por um lado, Ware demonstra que é possível que um quadrinista alcance reconhecimento museológico e acadêmico, por outro, sua excepcionalidade reforça a ideia de que tal legitimação depende da conformidade com certos *habitus* do campo artístico: a valorização do gênio individual, a estetização da melancolia, a masculinização da experiência criativa e a disposição para ocupar uma posição autoconscientemente diminuída. Assim, a crítica de Ware ao sistema das artes não o desafia estruturalmente, mas acaba por reafirmar suas hierarquias, já que sua própria aceitação funciona como prova de que apenas poucos, extraordinariamente alinhados às expectativas do campo, podem transitar entre o mundo dos quadrinhos e o da arte legítima.

Retomando o fio da meada: a emergência da *Pop Art* nos anos 1960 exacerbou esse ressentimento, pois marcou o momento em que o mundo da arte passou a apropriar-se diretamente da visualidade dos quadrinhos, ao mesmo tempo em que continuava a recusar às HQs o estatuto de arte legítima.

Para Beaty (2012), o impacto emocional e simbólico desse gesto foi profundo: era como se o mundo da arte tivesse declarado que a estética dos quadrinhos era valiosa, mas apenas quando filtrada, recontextualizada e assinada por um artista reconhecido. Essa operação reforçou uma lógica hierárquica segundo a qual a origem popular da imagem precisava ser "purificada" por um artista do circuito institucional para adquirir valor cultural.

[2] *Oh well . . . At least it said nice things about my drawing style* (tradução nossa).

No centro dessa tensão está Roy Lichtenstein, talvez o artista que mais cristaliza o ressentimento dos quadrinistas. Suas obras icônicas baseadas diretamente em quadros específicos de HQs são apropriações dos trabalhos de autores de quadrinhos como Jack Kirby (Fig. 2), William Overgard, Tony Abruzzo, Mike Sekowsky, Joe Kubert, John Romita, Don Reck, Jim Pike, Joe Simon, Irv Novick e outros, que eram copiadas quase integralmente, mas recebiam valor, prestígio e altos preços apenas quando convertidas em pintura. O artista visual David Barsalou se dedicou a rastrear o material original apropriado por Lichtenstein e as organizou em sua página do *Flickr*: *Deconstructing Roy Lichtenstein*[3] e conta com mais de 1200 imagens que comparam o material original às telas de Lichtenstein.

Figura 2 – Duplicator, (1990), Jack Kirby e Paul Reinman (Barsalou, 2000/2026.)



Fonte: https://www.flickr.com/photos/deconstructing-roy-lichtenstein/53379906332/in/photostream/. Acesso: 29, jan. 2026

[3] As imagens citadas podem ser consultadas aqui: https://www.flickr.com/photos/deconstructing-roy-lichtenstein/with/11080299795. Acesso: 27, jan. 2026.

O problema, segundo Beaty (2012), não é a apropriação em si, mas o fato de que os artistas originais raramente eram reconhecidos, citados ou remunerados, permanecendo invisíveis enquanto Lichtenstein se consolidava como figura central da arte do século XX. Assim, a operação *Pop* não apenas "retirava" imagens dos quadrinhos, mas também apagava suas condições de produção, seus autores e sua materialidade específica.

Beaty (2012) enfatiza que essa desigualdade não se explica por diferenças de qualidade artística, mas por estruturas institucionais: a arte contemporânea valorizava o gesto conceitual da apropriação, a assinatura do artista e a circulação em galerias, enquanto os quadrinhos estavam inscritos na lógica da reprodutibilidade, anonimato e mercado massificado. Assim, na disputa por legitimidade, os quadrinistas viam suas obras servirem de matéria-prima para artistas reconhecidos, mas sem qualquer inversão simbólica que permitisse que eles próprios fossem acolhidos pelo sistema da arte. O ressentimento, portanto, nasce do desequilíbrio entre apropriação e reconhecimento, entre capital simbólico e invisibilidade.

Conforme assinala Bourdieu (2015), o processo de autonomização da produção intelectual e artística está intrinsecamente ligado à formação de uma categoria socialmente diferenciada de artistas e à consolidação de um sistema de produção de bens simbólicos que se desenvolve:

> [...] paralelamente a um processo de diferenciação cujo princípio reside na diversidade dos públicos aos quais as diferentes categorias de produtores destinam seus produtos, e cujas condições de possibilidade residem na própria natureza dos bens simbólicos. Estes constituem realidades com dupla face — mercadorias e significações —, cujo valor propriamente cultural e cujo valor mercantil subsistem relativamente independentes, mesmo nos casos em que a sanção econômica reafirma a consagração cultural (Bourdieu, 2015, p. 102–103).

De modo geral, essa clivagem entre "mercadoria" e "significação", nos termos propostos por Bourdieu, é frequentemente mobilizada nas análises e críticas sobre os quadrinhos, embora tal separação nem sempre corresponda às dinâmicas efetivas da produção contemporânea do meio. Superada a conformação histórica que reduzia os quadrinhos à condição de mero produto da indústria cultural, pode-se afirmar que o campo simbólico de produção e circulação dos quadrinhos, aqui compreendidos como linguagem, é atravessado simultaneamente por ambas as instâncias, de maneira análoga ao que ocorre nos campos da literatura e das artes visuais.

Com isso, fica demonstrado que o ressentimento não é apenas uma reação emocional, mas uma crítica à estrutura desigual do campo artístico, que historicamente beneficiou apropriadores em detrimento dos criadores originais. A *Pop Art*, embora tenha contribuído para tornar a estética das HQs socialmente visível, também reafirmou a barreira que separava "arte" de "cultura popular", atribuindo valor apenas quando a

linguagem era deslocada de seu contexto original. Para muitos quadrinistas, esse episódio tornou-se símbolo duradouro de um sistema que legitima o uso dos quadrinhos como recurso visual, mas não legitima os quadrinistas como artistas.

A QUERELA DOS QUADRINHOS COM A ACADEMIA

Da marginalização dos quadrinhos dentro do campo da arte, passamos à marginalização dos quadrinhos dentro da academia nos anos de 1970.

A persistente marginalização dos quadrinhos na academia deve ser entendida como parte de uma divisão estrutural entre aquilo que as instituições definem como "arte legítima" e "cultura popular". Mesmo com o surgimento, nos anos 1970, de estudos pioneiros em comunicação, semiótica e cultura de massa, os quadrinhos continuaram a ocupar uma posição periférica, pois eram associados à produção industrial, ao consumo de massa e ao entretenimento infantil (Beaty, 2012, p. 17-18), atributos que, para o campo acadêmico tradicional, não atendiam aos critérios consagrados de valor estético ou de relevância intelectual:

> Em seu livro de 2006, *Un Objet culturel non identifié* (Um Objeto Cultural Não Identificado), o crítico francês Thierry Groensteen descreve o que ele considera serem cinco "desvantagens simbólicas" que contribuíram para a desvalorização dos quadrinhos como forma cultural. Primeiro, ele argumenta que os quadrinhos são um gênero "bastardo" resultante da mistura "escandalosa" de texto e imagem; segundo, que são intrinsecamente infantis e consumidos por adultos que buscam prolongar sua adolescência; terceiro, que os quadrinhos são associados a um dos ramos mais degradados das artes visuais, a caricatura; quarto, que não foram integrados ao desenvolvimento das artes visuais ao longo do século XX; e, finalmente, que as imagens produzidas nos quadrinhos não chamam a atenção devido à sua multiplicidade e formato diminuto. Considerar cada uma das desvantagens propostas por Groensteen, por sua vez, oferece uma oportunidade para abordar a exclusão histórica dos quadrinhos do âmbito da legitimação dentro do mundo mais amplo das artes visuais[4]. (Beaty, 2012, p. 20).

A sugestão de Groensteen, trazida aqui por Beaty, de que as histórias em quadrinhos não inspiram respeito por serem (predominantemente) uma forma de mídia mista é limitada, pois permanece fundamentalmente no nível do discurso. A manutenção dessa assimetria simbólica está vinculada a uma ideologia de "pureza artística" que fundamentou a clássica oposição iluminista entre pintura e poesia e que, ao longo do século XX, consolidou-se na defesa de uma especificidade formal rigorosa, tal como formulada por críticos como Clement Greenberg no contexto do modernismo do período entre guerras e do pós-guerra.

[4] *In his 2006 book Un Objet culturel non identifié (An Unidentified Cultural Object), French critic Thierry Groensteen outlines what he perceives to be the five 'symbolic handicaps' that have contributed to the devaluation of comics as a cultural form. First, he argues that comics are a 'bastard' genre resulting from the 'scandalous' mixture of text and image; second, that they are intrinsically infantile and consumed by adults who are seeking to prolong their adolescence; third, that comics are associated with one of the most degraded branches of the visual arts, caricature; fourth, that they have not been integrated into the development of the visual arts throughout the course of the twentieth century; and, finally, that the images produced in comics do not command attention as a result Comics versus Art of their multiplicity and tiny format. Considering each of Groensteen's proposed handicaps in turn provides an opening in which to address the historical exclusion of comics from the realm of legitimation within the larger world of the visual arts* (tradução nossa).

Beaty argumenta que essa marginalização foi reforçada tanto pela ausência histórica de quadrinistas nas instâncias de prestígio cultural (museus, crítica especializada, colecionismo institucional) quanto pela relutância das universidades em reconhecer a complexidade estética e narrativa do meio. Assim, a academia contribuiu para consolidar uma hierarquia cultural na qual os quadrinhos eram analisados mais como sintomas sociais do que como formas artísticas autônomas.

> Enquanto os departamentos de arte, e em particular os de história da arte, ficavam para trás na adoção de cursos e pesquisas sobre quadrinhos, a virada literária no estudo dos quadrinhos prevaleceu, com centenas de ensaios publicados sobre questões genéricas, temáticas, formais e narrativas levantadas por uma série de quadrinhos e obras no domínio da cultura popular. Uma das consequências significativas da virada literária no estudo dos quadrinhos tem sido uma tendência a desviar a atenção dos quadrinhos como uma forma de cultura visual. Os quadrinhos raramente foram considerados uma forma de arte semelhante à pintura, escultura ou fotografia, e não são comumente ensinados em cursos de história da arte.[5] (Beaty, 2012, p. 18).

Embora os anos 1970 tenham marcado um aumento significativo do interesse acadêmico pelos quadrinhos, especialmente com a ascensão dos estudos culturais, da crítica à cultura de massa e da legitimação progressiva das mídias populares, na esteira de obras como *Apocalípticos e Integrados* (1964), de Umberto Eco e *Bande Dessinée et figuration Narrative* de Claude Moliterni e Pierre Couperie (1967), esse último, sendo o resultado bibliográfico de uma exposição homônima que aconteceu no *Musée des arts décoratifs* de Paris, esses avanços foram limitados e desiguais.

No Brasil não foi muito diferente, na década de 1970 a pesquisa sobre quadrinhos está assentada no bojo da Ciência da Comunicação (Vergueiro; Santos, 2005 Em anos recentes já é possível notar uma maior concentração de pesquisas nas áreas de Letras e Pedagogia, que já superam em número de produção a área de Comunicação (Callari; Gentil, 2016), dados que corroboram a tese de Beaty a respeito da "virada literária" nos estudos sobre quadrinhos. As pesquisas que surgiram nesse período frequentemente classificavam os quadrinhos como objetos de estudo sociológico, pedagógico ou comunicacional, mas raramente como arte. Em um levantamento mais atual foi constatado que:

> [...] as pesquisas sobre quadrinhos realizadas sob a perspectiva artística se ocupam, em grande parte, das tensões hierárquicas entre o mundo da arte e o mundo dos quadrinhos, quase sempre em busca de um estatuto artístico para as histórias em quadrinhos e seus autores, ou mesmo dos estudos comparativos entre obras, artistas e movimentos, e ainda assim, com pouco uso dos instrumentais e expertise para

[5] *As art departments, and in particular art history departments, lagged in the adoption of courses and research on comics, the literary turn in the study of comics prevailed, with hundreds of essays published on generic, thematic, formal, and narrative concerns raised by a host of comics and works in the domain of popular culture. One of the significant consequences of the literary turn in the study of comics has been a tendency to drive attention away from comics as a form of visual culture. Comics have rarely been considered an art form akin to painting, sculpture, or photography, and they are not commonly taught in courses in art history* (Tradução nossa).

> lidar com as produções visuais que tal campo (das artes visuais) tem a oferecer. Em poucos momentos encontramos pesquisas que desenvolvam uma abordagem sobre a poética da criação quadrinística (Moreira; Silveira, 2022, p. 144).

Desse modo, mesmo quando integrados ao discurso universitário, os quadrinhos são geralmente enquadrados como ferramentas educativas, manifestações de contracultura ou produtos midiáticos, e não como práticas artísticas dignas de análise estética aprofundada.

Isso nos revela que a abertura acadêmica da década de 1970 não rompeu com a lógica hierárquica do campo cultural: ela apenas deslocou os quadrinhos para novas áreas disciplinares, mantendo-os fora do núcleo de prestígio reservado às artes visuais e à literatura.

Outro ponto enfatizado por Beaty é a dificuldade da academia em reconhecer o quadrinista como autor artístico pleno:

> O estudo dos quadrinhos, originado em um clima pós-guerras culturais, desde o início, tem dado atenção igualmente a obras aclamadas como Maus, de Art Spiegelman, bem como aos produtos das fábricas mensais de super-heróis, raramente discutidos por seus méritos estritamente artísticos. Isso não é uma falha nem uma bênção particular para o estudo dos quadrinhos, e menciono isso apenas para observar que, na *realpolitik* acadêmica contemporânea, a questão de saber se os quadrinhos são ou não uma forma de arte é diplomaticamente deixada de lado[6] (Beaty, 2012, p. 18).

Ainda que a crítica universitária dos anos 1970 tenha se interessado cada vez mais por formas narrativas populares, a estrutura industrial dos quadrinhos (baseada em equipes de roteiristas, desenhistas, arte-finalistas e coloristas) era frequentemente interpretada como incompatível com o modelo moderno de autoria individual valorizado pela academia e pelo sistema das artes. Essa resistência dificultou o reconhecimento de obras de forte caráter autoral, como as emergentes *graphic novels*[7] naquele período, e adiou o processo de incorporação dos quadrinhos ao repertório artístico legítimo. Para Beaty, essa recusa institucional perpetua a divisão entre a "alta" e a "baixa" cultura, reforçando a ideia de que apenas formas artísticas vinculadas à singularidade autoral e à produção não massificada merecem atenção estética e crítica.

É curiosa a hipocrisia dos discursos institucionais uma vez que é sabido que esse modelo de "autoria individual" é um mito do século XIX, criado no contexto do romantismo, que entra em contradição com o que sabemos a respeito do processo de criação dentro dos ateliês dos artistas ao longo de toda a história da arte: As grandes obras-primas do

[6] *The study of comics, originating as it does in a post – culture wars climate, has, from the outset, granted attention equally to acclaimed works such as Art Spiegelman's Maus as well as to the products of the monthly superhero production factories, rarely discussed for their strictly artistic merits. This is neither a failing nor a particular blessing for the study of comics, and I raise it only to note that in contemporary academic realpolitik the question of whether or not comics are an art form is one that is diplomatically left aside* (tradução nossa).

[7] Esse fenômeno das *graphic novels* representa uma tentativa mais ou menos bem-sucedida de legitimação artística e intelectual dos quadrinhos, com a intenção de se livrar do estigma de "arte menor" para alçar algum prestígio, dessa vez, literário, contornando a resistência presente nas artes visuais.

Renascimento, por exemplo, eram comumente o resultado do trabalho do mestre junto a assistentes e aprendizes, situação análoga ao que acontecia na França com o academicismo, ou mesmo com o movimento *Arts and Crafts* na Inglaterra, e mesmo hoje, artistas como Ai Wei Wei, Takashi Murakami, Olafur Eliansson, Anselm Kiefer e tantos outros realizam seus trabalhos com auxílio de assistentes.

NENHUMA COISA, NEM OUTRA

Esses conflitos avançam até os anos 1990 e 2000 com exposições como a já citada *High & Low* (Varnedoe, Kirk; Gopnik, Adam, 1990) e *Splat, Boom, Pow* (Contemporary Arts Museum Houston, 2003), que chegam a reconhecer a influência da HQ sobre a arte mas não ousam um confronto direto entre artistas de quadrinhos com artistas da arte contemporânea, pelo menos até a exposição *Vraoum!* (Maison Rouge, 2009) em que ambos os artistas foram expostos no mesmo espaço. A mesma abordagem também foi adotada no ano seguinte, no contexto da *Terceira Bienal de Arte Contemporânea* de Le Havre, com a exposição *Bande dessinee et art contemporain, la nouvelle Scene de l'egalite* (Sterckx, 2010), onde se propunha que quadrinhos e arte contemporânea podem e devem ser apresentadas no mesmo nível, ocupando espaços museológicos como expoente legítimo da criação contemporânea rompendo hierarquias entre "alta" e "baixa" cultura: "Esta bienal é um manifesto; os quadrinhos e a arte contemporânea representam o novo estágio da igualdade. Artistas de quadrinhos e artistas contemporâneos se encontram nos mesmos espaços, confundidos uns com os outros." [8] (Thévenet, 2010, p. 11).

Mesmo sendo tentativas legítimas de reconhecimento e equiparação cultural, vários problemas curatoriais incorrem e reafirmam os estereótipos ao qual tentam combater, como afirma o crítico Thierry Groensteen em *Is comics a branch of contemporary art?* (parafraseado aqui, por nós): "Apesar do discurso 'sem hierarquia', as condições de encontro não foram equitativas: quadrinhos aparecem como todo amorfo e literatura de gênero, enquanto a arte contemporânea atua como instância de legitimação". (2013, p. 169-170).

Em *High & Low*, especificamente, a situação é ainda pior. Mesmo afirmando em seu texto curatorial que identificar áreas como *graffiti*, caricatura, publicidade e quadrinhos, como "baixa cultura" não tinha como intenção marginaliza-las, mas reconhecer o quanto elas têm sido consideradas irrelevantes para realizações das belas-artes (Varnedoe; Gopnik, 1990). A proposta argumentativa desajeitada de Kirk Varnedoe e Adam Gopnik ainda retrocede além do século XIX, e vai mais longe ressuscitando o antigo debate de Lessing, conhecido como *Ut Pictura Poesis* (A Pintura como a Poesia), que historicamente discutiu-se a relação entre a

[8] *Cette biennale est un manifeste, la bande dessinée et l'art contemporain représentent la nouvelle scène de l'égalité. Artistes en bande dessinée ou art contemporain se retrouveront dans de mêmes espaces, confondus entre eux* (Tradução nossa).

pintura e a poesia, buscando ver a imagem visual através da palavra e vice-versa. Lessing, no século XVIII, investigou os limites entre literatura (poesia) e artes plásticas (pintura), notando que enquanto a poesia se desdobra no tempo, a pintura se fixa no espaço. E não param por aí, em seu malabarismo retórico eles misturam o *Ut Pictura Poesis* com o conceito de *Paragone* Renascentista, debate fomentado por Leonardo Da Vinci e seus pares para discutirem qual das artes seria superior: Pintura ou Escultura.

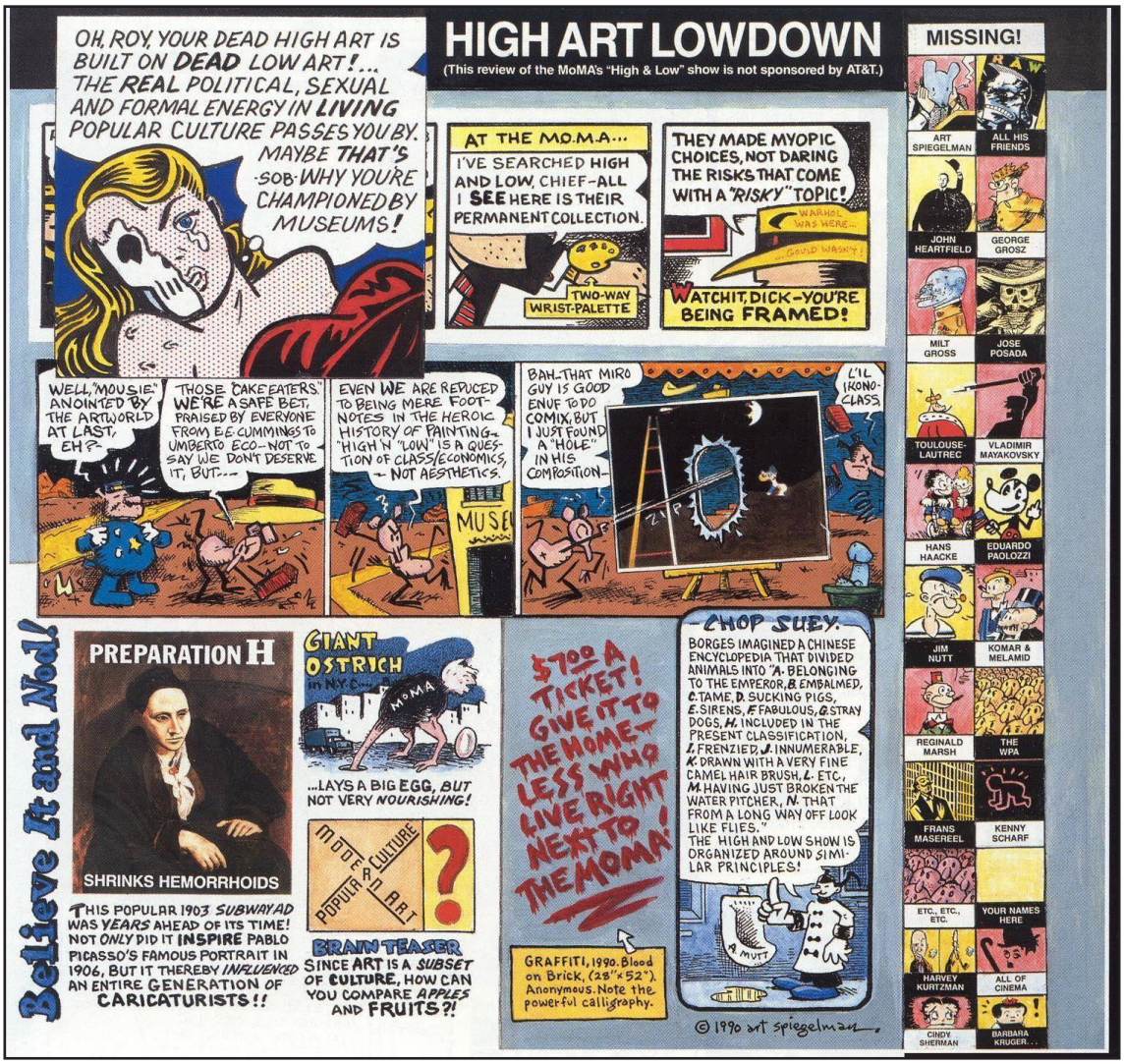
Dessa salada a mostra faz uma relação entre "alto/baixo", tomando pintura/escultura como poesia e quadrinhos como prosa; enfatiza os "mecanismos secundários" dos quadrinhos (balões, onomatopeias, serialidade, etc.) como "repertório apropriável". Fica evidente que eles ignoraram completamente que a questão central entre alta cultura e baixa cultura não é estética, mas social e econômica. Resultado: a exposição apenas reforça a noção de hierarquia estética. Entre a alta e a baixa cultura, evidentemente os quadrinhos ocupam esta última categoria, claramente tratada como cultura de massa e entretenimento por alienar os seus consumidores. Tal dicotomia, ainda operante no imaginário social e nas estruturas de validação artística, influencia diretamente a forma como essas práticas são percebidas, categorizadas e valorizadas, afetando tanto os processos de legitimação quanto os modos de recepção e crítica de ambos os territórios.

Art Spiegelman reage à exposição *High & Low* em uma página de HQ (Fig. 3) publicada em dezembro de 1990 na famosa revista especializada em arte, a *Artforum*, criticando o recorte curatorial e a exclusão de diversos artistas dos quadrinhos e da arte moderna e contemporânea.

Na extremidade direita da página (Fig. 3) encontra-se um painel com a inscrição "ausentes!", listando nomes que Spiegelman acreditava estarem faltando na exposição do MoMA. A lista incluía artistas como: ele próprio, todos os seus amigos da Revista *RAW* (à época, principal publicação de quadrinhos de vanguarda), John Heartfield, George Grosz, Milt Gross, José Posada, Toulouse-Lautrec, Eduardo Paolozzi, Frans Masereel, Cindy Sherman, entre outros. Entre as principais alfinetadas tecidas por Spiegelman, podemos destacar sua crítica à tentativa do MoMA de estabelecer linhagens ao longo da história da cultura popular e da arte moderna, defendendo que a questão de validação artística dos quadrinhos é econômica e de classe, não de estética. (SPIEGELMAN, Art, 1990/2026).

Um dado curioso possível de ser aferido no catálogo da exposição (VARNEDOE, Kirk; GOPNIK, Adam, 1990) é que apenas três quadrinistas foram reconhecidos como artistas (Winsor McCay, George Herriman e Robert Crumb), o restante era tratado apenas como "matéria-prima".

Figura 3 – *High art lowdown*, (1990), Art Spiegelman



Fonte: SPIEGELMAN, 1990

Da crítica de Spielgelman, podemos sublinhar dois pontos centrais a esse debate, e que já estavam presentes, de certa forma, na *1ª Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos* (Centro Cultura e Progresso, 1951), uma das primeiras do mundo. Primeiro: a busca por legitimar os quadrinhos como forma de arte digna de apreciação estética. Segundo: a inevitabilidade da intersecção entre as questões sociais e econômicas que atravessam o processo de legitimação estética.

Nesse sentido, a *1ª Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos* é um marco para o reconhecimento artístico das histórias em quadrinhos, destacando-se tanto pelo esforço dos organizadores (recusados pelo MASP, esnobados pelos artistas da época, criticados pela mídia e pelo mercado editorial) quanto pela reunião de originais de renomados desenhistas internacionais (um grande feito, incomum à época), organizados por tendências e acompanhados de crítica especializada. A exposição também enfatizava questões estruturais do mercado editorial, denunciando o controle monopolista exercido

por *sydicates* norte-americanos (como o *King Features Syndicate*, e o *United Features Syndicate*, que licenciavam as tiras para jornais) que inundam o país com material barato e massificado, sufocando a produção nacional, que tinha dificuldade em competir em qualidade de impressão, e remuneração dos artistas. Assim, a exposição adquire um sentido também político ao defender a valorização de artistas brasileiros, opondo-se à exploração comercial.

A apreciação estética dos quadrinhos não pode ser dissociada das dinâmicas sociais, econômicas e de classe que moldam o campo cultural (Bourdieu, 2015), uma vez que tais fatores determinam quais formas de produção visual recebem reconhecimento institucional e quais permanecem relegadas à esfera da cultura popular.

Groensteen defende a tese de Howard S. Becker de que quadrinhos e arte contemporânea diferem na essência, constituindo-se de "dois mundos da arte" distintos em: produção, disseminação, redes, recepção, valoração e referências estéticas. A materialidade e modo de recepção da HQ (pequeno formato, leitura seriada, atenção dispersa pela página) opõem-se à monumentalidade e ao "olhar" contemplativo da obra de parede e, sobretudo nos quadrinhos, o desenho é subordinado à narrativa (Groensteen, 2013, p.172).

Ao que parece, o status artístico dos quadrinhos não depende de definições formais, mas do mundo social, institucional e cultural que os circunda. A marginalização dos quadrinhos resulta de fatores históricos (modernismo, massificação, infantilização), culturais (elitismo artístico), acadêmicos (viés literário, o caso *graphic novel*) e institucionais (recusa de seu reconhecimento e inclusão).

Embora possamos concordar com Groensteen quanto à existência desses dois mundos, a tese de que os quadrinhos estão sempre subordinados à narrativa e a arte, por sua vez, confinada à "monumentalidade" e ao olhar, ignora uma ampla produção proveniente de ambos os campos.

Para ficarmos em dois exemplos, o que dizer de trabalhos como *Incidente em Tunguska* (2015) de Pedro Franz? Em que cada página funciona de forma independente, atravessando diversos níveis de significação, do literal ao simbólico, abrindo espaço para a fatura se evidenciar pela grafiação, auspiciosamente estilizada, ganhando contornos gráficos que apontam para a abstração, além do seu suporte que transita entre a publicação e o espaço expositivo. Ou trabalhos como *He disappeared into complete silence*, Bourgeois (1947), que combina nove obras e textos, às quais chama de "parábolas" escritos por ela mesma, compondo um pequeno livro.

Em ambos os casos citados, o que conduz o olhar "não são somente os elementos narrativos ou discursivos, mas também a organização pictórica de um percurso plástico que se traduz em sua fatura, resultado direto da intervenção particular do artista no plano pictórico" (Moreira, 2022, p. 42). O leitor/observador dessas obras se depara com ambos os registros (o literário e o plástico), assim como acontece na obra de artistas como Jean-Michel Basquiat,

Mira Schendel, Robert Rauschenberg, William Kentridge ou de quadrinistas como Lynda Barry, Guilherme Silveira, Alberto Breccia e Dave Mckean. Porque um é "quadrinho" e o outro é "arte"?

Franz deixa claro que *Incidente em Tunguska* é feito de muitas versões (Franz, 2014, p. 97), a trajetória do projeto começa ao compartilhar algumas imagens virtualmente, passa por uma breve publicação periódica em jornal, uma primeira edição impressa em dois volumes e a participação em duas exposições coletivas, antes de chegar à publicação e exposição individual que concluem esse quadrinho ampliado[9].

Na primeira exposição foi exposta uma instalação que consistia em pilhas formadas por páginas avulsas, impressas como cartazes que poderiam ser levados pelo público, em conjunto com um mural com desenhos que continuavam na parede ao redor de uma das páginas originais da HQ. Já na segunda exposição, selecionou livros e anotações, expondo o processo de pesquisa e elaboração do quadrinho e não o material artístico feito a partir dele.

Figura 04 – Registro da exposição individual *Incidente em Tunguska*[10]



Fonte: Dissertação de Franz, fotos por Claudia Pinz, Leo Romão e Cássia Guerra

Por fim, *Incidente* foi concluído com suas versões finais como publicação impressa distribuída gratuitamente e sua tradução para o formato de exposição. A individual foi composta por originais, murais feitos com sequências de quadros ou páginas da HQ, objetos, instalações como as pilhas de cartazes já experimentadas anteriormente e a edição final do formato físico da publicação. Os diferentes componentes da exposição exploram o desenho e o papel, não recorrendo somente à pintura e à tela, fazendo uma ampliação para o campo das artes sem utilizar seus recursos comumente enfatizados.

[9] Cujas distribuições foram feitas, respectivamente: no site e redes sociais do artista; no caderno Cultura, do Jornal Diário Catarinense; publicação em dois volumes impressas sob demanda pelo artista; exposição *Compulsão Narrativa*, no SESC Vila Mariana; exposição *Eis Senão Quando*, com curadoria de Kamilla Nunes; exposição individual em Florianópolis; publicação contemplada com edital de estímulo à cultura (Franz, 2014).

[10] Realizada entre 19 de junho e 15 de julho de 2015, no Espaço Oficina, no Centro Integrado de Cultura (CIC), Pedro Franz, 2015.

Após a ascensão da Arte Contemporânea, que dissolveu as fronteiras disciplinares, de tendências como a *Pop Art*, o Minimalismo, o Conceitualismo, a *Land Art*, a Performance, a *Body Art*, Videoarte, as instalações, *Site Specific*, etc, qualquer tipo de hierarquia que persiste já deveria estar muito obsoleta.

Do ponto de vista material, cultural, econômico e sociológico, a história em quadrinhos pode parecer ter pouco a ver com a da arte moderna e contemporânea, como afirma Groensteen (2013, p. 173-174), mas em seu caráter poético, no sentido proposto por Paul Valéry, a coisa é diferente. Para Valéry, a poética se substancia a partir do conjunto de interesses éticos, formais e conceituais que constituem uma produção artística:

> [...] tudo o que se relaciona com a criação ou a composição de obras em que a linguagem é ao mesmo tempo substância e meio – e não com o sentido restrito de recolha de regras ou preceitos estéticos relacionado à poesia (Valéry, 2018, p. 13).

Ambos os "mundos", "campos" ou territórios, como preferimos chamar, tem sua estrutura explicitada na fatura, no modo particular de trabalhar de cada artista. Não há uma "fronteira" entre os quadrinhos e as artes, mas um "limiar", ou seja, não implica separação, mas trânsito, um lugar de fluxos e atravessamentos que transbordam ambas as margens, em uma via de mão-dupla.

> Os quadrinhos, a princípio, podem ser entendidos como uma linguagem visual [...], se constituem como um território sincrético que conjumina o narrativo e o pictórico, o dizível e o visível, o literário e o plástico, ao que chamamos de hipótese pictural narrativa dos quadrinhos. [...] No entanto, sua produção de sentido apenas se substancia na comunhão dos atos de "ler" e "ver" simultaneamente, conciliando os elementos formais, poéticos e temporais sintetizados pela narrativa e pela fatura. (Moreira, 2022, p. 21).

A pergunta que persiste é: Por que os quadrinistas frequentemente desprezam a arte contemporânea, e por que os artistas plásticos tendem a menosprezar os quadrinhos?

UMA SÍNTESE POSSÍVEL

Após essa longa digressão, chegamos à mesma conclusão que o pesquisador e quadrinista Pedro Franz: Artistas visuais desconhecem HQ; quadrinistas desconhecem arte contemporânea.

> Se artistas e acadêmicos das artes visuais apresentam, muitas vezes, um olhar leigo sobre quadrinhos, desconhecendo obras, artistas e pesquisadores teóricos do campo, a recíproca também é verdadeira: de forma geral, autores, leitores e críticos de quadrinhos possuem reduzido interesse por arte contemporânea, reafirmando assim distâncias, e também, perpetuando equívocos, de ambos os lados, na hora de pensar aproximações entre os campos (Franz, 2014, p.232).

Como pudemos observar até aqui, essa ignorância pode ser atribuída à ainda preponderante percepção de que a arte contemporânea é elitista e distante da realidade cotidiana, enquanto os quadrinhos continuam sendo vistos como uma forma de entretenimento menor. Tais preconceitos são reforçados pelos discursos institucionais e acadêmicos, ou pelo seu silêncio, conjuntamente a um real desprezo mútuo entre quadrinistas e artistas contemporâneos, como bem observa Sterckx:

> Enquanto o mundo da arte é frequentemente condescendente com os criadores de quadrinhos, inversamente a maioria dos desenhistas, desde a era do Mickey Mouse, Tintim e Spirou até os dias atuais, execra a arte contemporânea. Para Alex Barbier, por exemplo, Jackson Pollock é um "macaco manipulando caixas esburacadas coloridas". Barbier não está sozinho... e os comentários sobre a arte minimalista do brilhante criador da nova onda dos quadrinhos, Chris Ware, são igualmente lamentáveis hoje. O cenário belga dos quadrinhos zombou de Hergé porque ele colecionava Poliakoff, Stella, Flavin... Que pena! Como desejamos que as artes e as mídias se misturassem em uma única cultura vibrante e alegre, sofisticada e popular ao mesmo tempo. Utopia?[11] (Sterckx, 2005, p. 111).

Essa conciliação aventada por Sterckx seria mesmo uma utopia? No final da década de 1960, no Brasil fulgurava o movimento Poema/Processo, que incorporava elementos da comunicação de massa em suas produções. Para Jean Christophe Menu, existe uma vanguarda dos quadrinhos pós 1990, impulsionada por editoras independentes, especialmente *L'Association*, e outras editoras como a *Frémok* e *La 5e Couche*. No Brasil temos o Selo *Risco Impresso* e a editora *Lote 42*, que publicam trabalhos que tratam a página como espaço plástico, próximos de instalações, pinturas ou poesia visual.

Em 2024 uma das maiores instituições do mundo voltadas à arte contemporânea, o Centro Pompidou, sob a direção de Laurent Le Bon, intensificou significativamente a aquisição de páginas originais de quadrinhos para sua coleção permanente, reconhecendo os quadrinhos como parte integrante da arte contemporânea. Essa nova abordagem culmina com a grande exposição *La Bande Dessinée à tous les étages* (2024) e com a entrada de dez autores fundamentais no seu acervo: David B, Edmond Baudoin, Blutch, Nicolas de Crécy, Emmanuel Guibert, Benoît Jacques, Eric Lambé, Lorenzo Mattotti, Catherine Meurisse e Fanny Michaelis. Com destaque para a mostra *Bande Dessinée 1964-2024* que se propõe a analisar o desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos nas últimas seis décadas, o recorte cronológico sugere progresso, mas o que emerge é um campo descontínuo, feito de rupturas, retornos e margens persistentes. A partir da análise do catálogo, pode-se constatar que a mostra é eficaz

[11] *Si les milieux de l'art sont très souvent condescendants vis-à-vis des créateurs de bandes dessinées, inversement, la majorité des dessinateurs, depuis les années Mickey, Tintin et Spirou jusqu'à nos jours, exècrent l'art contemporain. Pour Alex Barbier, par exemple, Jackson Pollock est un « singe manipulant des boîtes trouées de couleurs » Barbier n'est pas le seul... et les propos concernant l'art minimal du génial créateur de la nouvelle bédé, Chris Ware, sont aujourd'hui tout aussi regrettables. Le milieu de la bande dessinée belge se moquait d'Hergé parce qu'il collectionnait Poliakoff, Stella, Flavin... Quel dommage ! On aimerait tant que les arts et les médias se mélangent en une seule culture, tonique et heureuse, parce que savante et populaire. Utopie?* (tradução nossa).

ao ampliar o repertório e descentralizar tradições, porém tende a estabilizar o experimental como estilo e não como problema. No entanto, seu maior valor está justamente aí: mostrar que, mesmo ao tentar mapear o todo, os quadrinhos continuam escapando.

As contaminações entre os quadrinhos e a arte estão cada vez mais presentes, ou melhor, cada vez mais percebida *In media res*, como apresentada por Domingos Isabelinho (2011) que, a partir do conceito de Rosalind Krauss, propõe a ideia de campo ampliado da história em quadrinhos.

Rosalind Krauss formula o conceito de campo ampliado no ensaio clássico de 1979: *A escultura no campo ampliado* (KRAUSS, 2008), ao analisar as transformações da escultura no contexto da arte pós-minimalista e pós-moderna. O ponto de partida de Krauss é a constatação de que, a partir dos anos 1960, obras muito heterogêneas como *land art*, instalações, intervenções arquitetônicas e trabalhos *site-specific*, passaram a ser chamadas de "escultura", esvaziando o sentido tradicional do termo. Em vez de aceitar uma definição elástica ou historicista (que tenta explicar o novo apenas como evolução do passado), Krauss propõe um modelo estrutural, baseado em relações diferenciais.

A escultura deixa de ser definida positivamente ("o que ela é") e passa a ser compreendida por oposição a dois polos clássicos: arquitetura e paisagem. A partir dessas oposições, Krauss constrói um diagrama lógico (inspirado no estruturalismo) que mapeia quatro posições possíveis no campo ampliado: Escultura (nem arquitetura, nem paisagem); Construções *site-specific* (arquitetura + paisagem); marcação de lugares (*marked sites*); Estruturas axiomáticas (operações conceituais do espaço).

O campo ampliado, portanto, não é uma simples expansão sem limites, mas um sistema relacional que permite compreender práticas híbridas sem recorrer a definições essencialistas. Trata-se de uma crítica direta à ideia de essência dos meios artísticos e à tentativa de estabilizar categorias em um contexto de práticas experimentais.

Isabelinho (2011) retoma explicitamente o conceito de Krauss para pensar os quadrinhos a partir de uma perspectiva anti-essencialista. Segundo o autor, o problema central dos estudos de quadrinhos é a insistência em definições restritivas, geralmente baseadas em critérios como: sequência narrativa; personagens recorrentes; balões de fala; reprodução impressa. Essas definições funcionariam, segundo ele, de modo semelhante ao historicismo criticado por Krauss: normalizam o passado e bloqueiam a experimentação.

Inspirado no campo ampliado, Isabelinho propõe distinguir entre um campo restrito dos quadrinhos (a forma canônica, industrial, narrativa), e um campo ampliado dos quadrinhos, que inclui práticas marginais, históricas ou híbridas. Nesse campo ampliado, Isabelinho inclui: (1) os livros de iluminuras e a pintura medieval; (2) as séries de gravuras organizadas em sequência; (3) a pintura moderna e pós-moderna; (4) a poesia concreta e a poesia visual; e (5) o cartoon.

Assim como Krauss não pergunta “o que é escultura?”, Isabelinho desloca a questão para “como lemos” essas obras. O foco deixa de ser a definição do meio e passa para o ato da leitura, a materialidade da página e a relação entre imagem, texto e tempo.

Franz, a partir da proposta de Isabelinho esclarece que o campo ampliado da história em quadrinhos se caracteriza:

> [...] por uma alteração, ou especificamente pela migração ou inserção de dispositivos, que acarreta o deslocamento de natureza estética do dispositivo da história em quadrinhos para o das artes visuais. Ou seja, ele ocorre quando alguma(s) das partes do que é a história em quadrinhos tradicionalmente (representadas no diagrama anterior) se perde(m) ou quando há inserção de seus dispositivos específicos em outros campos, como o das artes visuais. Em alguns casos, trabalhos que apresentam múltiplas imagens justapostas e uma relação com o leitor, mas que não foram realizados dentro da instituição história em quadrinhos. Outros, não foram pensados com o objetivo de serem reproduzidos, foram pensados para serem exibidos (Franz, 2014, p.237).

Seguindo nessa esteira, temos os chamados Quadrinhos Conceituais, produções “não filiadas à história geralmente aceita do mundo das histórias em quadrinhos” (Manouach, 2019), o *Ouvroir de la Bande Dessinée Potentielle* - OuBaPo (Oficina de Quadrinhos Potencial), e os Quadrinhos Abstratos que caracterizam-se pela ausência de texto verbal e pela ênfase nos elementos da linguagem gráfica como linhas, formas, texturas e cores, podendo ser classificados, ao menos, em dois tipos: aqueles constituídos por sequências de desenhos estritamente abstratos e aqueles que incorporam elementos figurativos, mas sem a construção de uma narrativa coerente (Molotiu, 2009/Silveira; Seidel, 2021).

Esses trabalhos geralmente rompem com o entendimento da “HQ tradicional”, ou do campo restrito dos quadrinhos, logo, distante do grande público, constituem-se como experimentais: quando um autor cria um quadrinho em que se retira dados elementos pensados como necessários aos quadrinhos, ou experimenta a linguagem de certa maneira que fazem com que o leitor seja confrontado com algo que o faça se perguntar: mas isso é HQ? (Moura, 2017). É nesse sentido que tratar os quadrinhos como território e suas fronteiras como limiares possibilita lidar com questões pertinentes tanto aos quadrinhos quanto à arte contemporânea.

Todas essas experimentações e contaminações parecem encontrar um espaço privilegiado dentro do chamado Livro de Artista. O pesquisador, professor e curador brasileiro Amir Brito Cadôr corrobora essa ideia ao nos apontar a presença cada vez mais constante dos quadrinhos em feiras e exposições de livros de artista:

> Cada vez mais, os quadrinhos são incluídos nas exposições de livros de artista, demonstrando seu potencial crítico e expressivo. Podemos identificar três tipos de publicações associadas aos quadrinhos, considerando sua autoria e sua circulação no campo da arte ou dos quadrinhos: livros de artista que, ocasionalmente, adotam elementos específicos da linguagem dos quadrinhos; quadrinhos independentes

> que adotam procedimentos das artes visuais e se aproximam dos livros de artista; e quadrinhos produzidos por autores que atuam nos dois campos até recentemente antagônicos (Cadôr, 2020, p. 2).

Cadôr (2020, p. 2) ainda nos esclarece que no território das artes visuais, tem se tornado cada vez mais recorrente o uso do termo mais abrangente "publicação" para designar o material impresso, indicando uma mudança de enfoque do objeto em si, tradicionalmente chamado de livro de artista, para os processos de produção, circulação e uso desses materiais. Nessa perspectiva, a publicação passa a ser compreendida como um desdobramento da prática artística, podendo assumir formatos diversos, como o zine, os quadrinhos, o cartaz, o folheto, etc, ampliando seu campo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As publicações, no sentido posto por Cadôr, constituem um conjunto de práticas que tensionam deliberadamente as fronteiras entre as histórias em quadrinhos e as artes visuais, operando por meio de procedimentos como apropriação, *détournement*, metalinguagem, abstração, exploração estrutural da forma e outros diversos tipos de articulação possível. Em obras de artistas como Jochen Gerner, Ilan Manouach, Guilherme Silveira, Sem Cabeça, Valter Moreira e Pedro Franz (para ficar com alguns exemplos) o eixo central desloca-se da narrativa tradicional (entendida como encadeamento linear de eventos) para a primazia do conceito que orienta a organização visual, material e processual do trabalho. Muitas dessas produções assumem formatos híbridos, situando-se entre o livro de artista e o quadrinho, o que problematiza tanto categorias disciplinares quanto modos consagrados de circulação e leitura. Consequentemente, a experiência de fruição exige do leitor uma postura ativa, reflexiva e interpretativa, frequentemente convocando-o a completar sentidos ou a compreender a obra como um dispositivo crítico. Embora esse campo venha se expandindo de modo significativo em diferentes contextos internacionais, sua legitimação ainda enfrenta resistências institucionais e acadêmicas e dos próprios artistas:

> A maioria dos cartunistas verdadeiramente talentosos odeia quando se fala sobre essas coisas, de qualquer forma, pois isso empurra nossa forma de arte (até agora praticamente livre de críticas) para fora do ar puro e aberto da vida genuína e a aproxima muito mais da sufocante nuvem de gás do discurso, pensamento e teorização acadêmica[12] (Ware *Apud* Beaty, 2014, p. 211).

[12] *Most genuinely talented cartoonists hate it when all this stuff is talked about anyway, as it shoves our (up until now) virtually criticism-free artform out of the open clean air of genuine life and that much closer towards the stifling gascloud of academic talking, thinking and theorizing* (tradução nossa).

Esse ressentimento persiste em grande parte devido à persistência de hierarquias culturais que tendem a separar rigidamente a arte moderna e contemporânea das linguagens historicamente associadas à cultura gráfica e popular.

As discussões em torno da legitimação estética dos quadrinhos evidenciam que sua inserção no campo artístico não pode ser dissociada de disputas históricas, institucionais e simbólicas que envolvem hierarquias culturais, regimes de valor e condições materiais de produção. Desde meados do século XX, os quadrinhos foram sistematicamente posicionados no polo da cultura popular, associados à indústria cultural, à reprodução técnica e ao entretenimento de massa, o que dificultou sua apreciação estética prolongada e seu reconhecimento acadêmico. Ainda que, a partir dos anos 1970, tenham ocorrido avanços significativos, com o surgimento de abordagens críticas, experimentações formais e práticas autorais, o território permaneceu marcado por uma marginalização estrutural, na qual apenas alguns poucos criadores, como Chris Ware e Robert Crumb, antes dele, conseguiram transitar entre o mundo dos quadrinhos e as instâncias consagradas da arte e da academia.

É nesse contexto que a afirmação de Chris Ware, segundo a qual a crítica e a teorização empurrariam os quadrinhos para uma "nuvem sufocante" de discurso acadêmico, afastando-os da "vida genuína", revela uma ironia fundamental. Por um lado, sua fala ecoa um sentimento historicamente compartilhado por muitos quadrinistas, que perceberam a crítica institucional como instrumento de domesticação, hierarquização e exclusão. A recusa ao discurso teórico pode ser lida, assim, como reação à longa tradição que desqualificou os quadrinhos ou os reduziu a objeto sociológico, pedagógico ou mercadológico, em vez de reconhecê-los como linguagem artística complexa.

Por outro lado, essa posição torna-se contraditória quando observada à luz da própria trajetória de Ware. Poucos quadrinistas foram tão amplamente incorporados ao sistema das artes, ao circuito museológico, à crítica especializada e ao cânone acadêmico quanto ele. Sua consagração, frequentemente apresentada como prova do "amadurecimento" dos quadrinhos enquanto arte, depende justamente de processos de legitimação discursiva, crítica e institucional que ele publicamente ironiza. Nesse sentido, Ware encarna uma tensão estrutural: sua obra denuncia o mundo da arte como um espaço de carreirismo, ressentimento e fetichização simbólica, mas é precisamente essa crítica estetizada, sofisticada e autorreflexiva que o torna assimilável e valorizado por esse mesmo sistema.

A recusa à teoria, portanto, não elimina o fato de que os quadrinhos, ao adentrarem o campo da arte e da academia, passam inevitavelmente por processos de nomeação, categorização e interpretação. Longe de afastar a linguagem de uma suposta "vida genuína", a crítica pode operar como instrumento de visibilização das condições históricas que moldaram sua marginalização, bem como das desigualdades simbólicas que ainda regulam seu reconhecimento, que é o que este artigo pretende alcançar. Ao invés de compreender a

teorização como um gesto de asfixia, é possível entendê-la como uma arena de disputa, na qual os quadrinhos deixaram de ser apenas apropriados ou celebrados excepcionalmente e passam a ser analisados em sua pluralidade formal, material e conceitual.

Dessa forma, a afirmação de Ware evidencia menos uma oposição entre quadrinhos e pensamento crítico do que um impasse próprio do processo de legitimação: o desejo de reconhecimento sem assimilação plena, de valorização sem perda de autonomia simbólica. O desafio contemporâneo não reside em evitar o discurso acadêmico, mas em produzir formas de crítica capazes de reconhecer os quadrinhos como linguagem artística sem submetê-los a modelos normativos herdados das belas-artes, preservando sua historicidade, suas tensões internas e sua capacidade de invenção.

REFERÊNCIAS

BARSALOU, David. **Image Duplicator Deconstructing Roy Lichtenstein**. 2000. 1 fotografia. *Flickr*. Disponível em: https://www.flickr.com/photos/deconstructing-roy-lichtenstein/53379906332/in/photostream/. Acesso em: 09 fev. 2026.

BEATY, Bart. **Comics versus Art**, University of Toronto Press, 2012.

BOURDIEU, Pierre. **A Economia das Trocas Simbólicas**. 8. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2015.

BOURGEOIS, Louise. **He Disappeared into Complete Silence**, first edition. MOMA.ORG. Disponível em: https://www.moma.org/collection/works/illustratedbooks/15383. Acesso em: 09 fev. 2026.

CADÔR, Amir Brito. **Quadrinhos Conceituais**. In: Arte e Transmidiações - Anais do 3º Congresso Intersaberes em Arte, Museus e Inclusão; III Encontro Regional da ANPAP Nordeste e 8ª Bienal Internacional de Arte Postal. Anais. João Pessoa (PB), 2020. Disponível em: www.even3.com.br/anais/3ciamiufpb2020/264588-QUADRINHOS-CONCEITUAIS. Acesso em: 09 fev. 2026.

CALLARI, Victor ; GENTIL, Karoline Kunieda. **As pesquisa sobre quadrinhos nas Universidades Brasileiras : Uma Análise Estatística do Panorama geral entre os historiadores**. História, histórias, v.4, n.7, 2016.

COUPERIE, Pierre; MOLITENI, Claude. **Bande dessinée et figuration narrative**. Paris: Musée des Arts Décoratifs / Palais du Louvre, 1967.

FRANZ, Pedro. **Incidente em Tunguska**. 1. ed. Santa Catarina: Independente, 2015.

FRANZ, Pedro. **Incidente em Tunguska**. Dissertação de mestrado elaborada junto ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - Mestrado, CEAR/UDESC. Florianópolis, 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/16098840/Incidente_em_Tunguska. Acesso em: 09 fev. 2026.

FRANZ, Pedro. **Lá e aqui, ao mesmo tempo: aproximações entre as histórias em quadrinhos e as artes visuais.** Revista Ciclos, Florianópolis, v. 2, n. 3, p. 232-244, dez./2014. Disponível em: https://www.revistas.udesc.br/index.php/ciclos/article/view/4945/3942. Acesso em: 09 fev. 2026.

GROENSTEEN, Thierry; HUREAU, Lucas; LEMONNIER, Anne; PAYEN, Emanuèle. **Bande Dessinée/ Comics 1964-2024**. Thames & Hudson ; Centre Pompidou, 2024.

GROENSTEEN, Thierry. **Is comics a branch of contemporary art?** In: Comics and Narration. University Press of Mississippi, 2013.

ISABELINHO, Domingos. **Comics Expanded Field and Other Pet Peeves**. The Hooded Utilitarian, agosto de 2011. Disponível em: https://www.hoodedutilitarian.com/2011/08/comics-expanded-field-and-other-pet-peeves/. Acesso em: 09 fev. 2026.

KRAUSS, Rosalind. **A escultura no campo ampliado.** Arte & Ensaios, Rio de Janeiro: EBA, UFRJ, n. 17, p. 128-137, 2008. Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/52118/28402. Acesso em: 09 fev. 2026.

MANOUACH, Ilan. **Conceptual Comics**. Monoskop, 28 abr. 2019. Disponível em: https://monoskop.org/Conceptual_comics. Acesso em: 9 fevereiro de 2026

MOLOTIU, Andrei. **Abstract Comics: The Anthology 1967-2009**. Seattle: Fantagraphics Books, 2009.

MOREIRA, Valter do Carmo. **O território das histórias em quadrinhos: investigações das poéticas do contraditório no quadrinho brasileiro contemporâneo**. 2022. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2022.

MOURA, Pedro. **DES.GRÁFICA 2017: Palestra com Pedro Moura**. YouTube, 2017. 1 vídeo (1h18min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VnpD4llGq14. Acesso em: 09 fev. 2026.

MOYA, Álvaro de. **Anos 50/50 anos: São Paulo 1951/2001: Edição comemorativa da Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos. São Paulo**: Ed. Ópera Graphica, 2001.

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

SILVEIRA, Guilherme e SEIDEL, Vizete Priscila (Org.), vários Autores. **Autofagia: Quadrinhos e Abstração.** 1ª ed. Londrina, PR: Risco Impresso, 2021.

SPIEGELMAN, Art. **High art lowdown: a project for artforum. Artforum**, dez. 1990. Disponível em: https://www.artforum.com/features/high-art-lowdown-a-project-for-artforum-204503/. Acesso em: 09 fev. 2026.

STERCKX, Pierre. **Bédé et art contemporain, passarelles**, 2005.

THÉVENET, Jean-Marc. **Bande dessinée et art cotemporain, la nouvelle scène de l'égalité. Arts**, Le Havre, 2010.

VARNEDOE, Kirk; GOPNIK, Adam. **High & low: modern art [and] popular culture, The Museum of Modern Art**, 1990.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análises da produção de 1972 a 2006**. Universita, v.1, n.3, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa Acadêmica em Histórias em quadrinhos**. 1. Ed. São Paulo: Criativo, 2017.

WARE, Chris. **Acme Novelty Library 10**. Seattle, WA: Fantagraphics Books, 1998.

WARE, Chris. **Uniked: Painting, Sculpture and Graphic Works by 5 Contemporary Cartoonistis**. 1. ed. The Phoenix Art Museum: Marshall Gallery of Contemporary Art, 2007.

Sobre o autor:

Valter do Carmo Moreira

Licenciado em Artes Visuais pela Universidade Estadual de Londrina (2014), especialista em Literatura Brasileira (2015), mestre em Literatura Comparada (2018) pela mesma instituição e doutor em Estudos Literários pela Universidade Federal do Paraná (2022).
https://orcid.org/0000-0002-0248-8439 • valter.chimba@gmail.com

Lucas Muniz Reis

Mestre pelo Programa de Pós Graduação em Design da EBA/UFRJ, onde fez uma investigação teórico-prática de abordagens experimentais e intuitivas para a criação de quadrinhos e publicações, explorando o campo ampliado entre arte e design.
https://orcid.org/0009-0004-6950-5207 • lc.mun.13@gmail.com

Conflito de Interesse

Os autores declararam não haver conflito de interesses.

Verificação de Plágio

A revista mantém a prática de submeter todos os documentos aprovados para publicação à verificação de plágio, utilizando ferramentas específicas, como Turnitin.

Editores convidados

Maria Clara da Silva Ramos Carneiro
Lielson Zeni
Valter do Carmo Moreira

Editor - chefe

Régis Augustus Bars Closel

Como citar este artigo

MOREIRA, V. do C.; REIS, L. M. Síntese possível: como os quadrinhos desafiam os limites da arte contemporânea. **Letras**, v. 35, n. 74, e95586, 2026. DOI: 10.5902/2316882X95586. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/view/95586. Acesso em: XX/XX/XXXX