



**Não há um evento canônico para os quadrinhos:
quais são as implicações de não ter um cânone nas histórias em quadrinhos?¹**

*There is no canonical event for comics:
what are the implications of not having a canon in comics?*

Marcos Paulo de Freitas RODRIGUES²
José Eduardo Marques de OLIVEIRA³

Resumo

Este trabalho pretende entender quais são as implicações ou não de um cânone para as histórias em quadrinhos (HQs). A questão que gerou essa discussão surgiu após a leitura dos textos de Moacy Cirne (2000) apoiada no de Beaty e Woo (2016), que conversam em perspectivas diferentes sobre a existência ou não de um cânone nos quadrinhos. Esta pesquisa procura analisar os conceitos e explicações de cânones apresentados nas obras mencionadas e entender se há ou não um cânone para os quadrinhos, e o que a sua existência ou não implicam para os estudos de histórias em quadrinhos. Para a pesquisa optou-se por uma metodologia qualitativa, com uma perspectiva econômica, cultural e financeira, com base nos estudos de Vergueiro (2011). Por esse estudo, foi possível perceber, as razões da não concretude de um cânone e suas consequências para a nona arte. Esperamos com esta pesquisa discutir sobre a epistemologia das HQs e ampliar o debate iniciado por Cirne (2000).

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Cânone. Clássicos. Valorização cultural.

Abstract

This paper aims to explore the implications of a canon for comic books, or the lack thereof. The question that sparked this discussion arose from reading texts by Cirne (2000) and Beaty and Woo (2016), who discuss the existence of a comic book canon from different perspectives. This study aims to analyse the concepts and explanations of canons presented in the aforementioned works and to understand whether or not there is a canon for comics, and what its existence or absence implies for comic book studies. A qualitative methodology with an economic, cultural and financial perspective, based on the studies of Vergueiro (2011), was chosen for the research. This study has revealed the

¹Artigo produzido a partir de um trabalho apresentado no Intercom Nordeste 2025, no Grupo de Trabalho "A Linguagem dos Quadrinhos: Epistemologia da Comunicação entre Quadros".

² Graduado em Letras – Português, pela Universidade Federal do Ceará (UFC).
Email: marcospaulo9765@gmail.com

³ Graduando em Letras - Português e Inglês na Universidade Federal do Ceará (UFC).
Email: jmarquesjemo@gmail.com



reasons for the absence of a canon and its consequences for the 'ninth art'. We hope that this research will contribute to the epistemology of comics and broaden the debate initiated by Cirne (2000)

Keywords: Comics. Canon. Classics. Cultural valorization.

Introdução

Histórias em Quadrinhos (HQs), também conhecidas como nona arte ou arte gráfica sequencial (Vergueiro, 2017, p.9) fazem parte de um grande mercado que vem crescendo exponencialmente desde o último século, quebrando as barreiras de suas páginas e se espalhando para outros tipos de arte, como o cinema, a literatura e o teatro. Analisando essas outras formas de artes, podemos encontrar artistas e obras que formariam um cânone para cada uma delas, mas nos quadrinhos o mesmo não é tão simples.

Nesse prisma, Moacyr Cirne (2000) em sua obra *Quadrinhos, Sedução e Paixão* já levantava uma pergunta sobre as histórias em quadrinhos: “Há um cânone dos quadrinhos?” (Cirne, 2000, p. 203). Duas décadas depois, tal questionamento ainda é importante para as HQs? Quando observamos outras expressões artísticas, o “cânone” aparece mesmo que indiretamente. Na literatura, por exemplo, aprendemos na escola o cânone do quinhentismo até as implicações do modernismo para o Brasil atual. Mas e nas histórias em quadrinhos? Anos após os estudos de Cirne, constata-se: os quadrinhos ainda não possuem de fato um cânone. Apesar de em primeiro momento tal afirmativa soar como negativa, acreditamos, que mesmo com as deslegitimações que os quadrinhos sofreram por anos, quando em comparação com as outras artes, esta é, uma vantagem da nona arte. Para a abordagem da questão proposta por nós, julgamos necessário entender qual é a diferença entre clássico e cânone e quais fatores levaram os quadrinhos a não terem um cânone já estabelecido. É importante lembrar que a busca por um “cânone” para os quadrinhos pode, inconscientemente, na verdade, significar uma tentativa de legitimação, visto que artes como o cinema, a música ou até mesmo a literatura a possuem. De acordo Bourdieu (*Apud*, Carvalho, 2018, p. 11):

[...] aqueles que abordam os objetos desvalorizados por sua “futilidade” ou sua “indignidade”, como o jornalismo, a moda ou as histórias em quadrinhos, frequentemente esperam de um outro campo, esse mesmo que eles estudam, as gratificações que o campo científico



lhes recusa de antemão, e isso não contribui para incliná-los a uma abordagem científica. (Bourdieu Apud, Carvalho, 2018, p. 11).

A tentativa de procurar obras/períodos para a criação de uma possível lista pode acabar mostrando como uma tentativa de querer “canonizar” os quadrinhos perante as outras artes. Deve-se saber de início, que para esse artigo, levaremos em consideração apenas uma discussão sobre o estudo de um cânone para obras ocidentais, já que consideramos que as obras orientais são bastante ricas e merecem um espaço único de estudo sobre o seu possível cânone.

Metodologia

Diante da proposta deste trabalho, optamos trabalhar com a perspectiva econômica e financeira proposta por Vergueiro (2017), em razão que:

[...]direciona o pesquisador às instituições econômicas e problemas relacionados. Assim, pode levar à pesquisa de como determinados segmentos da indústria de quadrinhos se organizam, os elementos que os afetam, o mercado consumidor e distribuidor, a evolução das publicações, o mundo do colecionismo, etc. (Vergueiro, 2017, p. 91).

A escolha desta perspectiva se dá por entendermos que a construção ou não de um cânone, se dá, principalmente, pelos motivos supracitados pelo autor. Tal perspectiva será interessante para entendermos qual é o peso da “faca de dois gumes” levantada por este artigo dentro na indústria das HQs. Diante das técnicas propostas pelo autor para a pesquisa acadêmica, escolhemos trabalhar com o estudo de caso, tendo em vista que buscamos responder como e porquê, apesar de uma maior valorização da nona arte, a qual contempla obras de grande impacto cultural, ainda não se chega em um consenso sobre a predefinição de um cânone para as histórias em quadrinhos (Vergueiro, 2011, p. 107).

Para o embasamento teórico deste artigo, usa-se, como citado anteriormente, o debate inicial proposto por Cirne (2000) sobre um possível cânone dos quadrinhos, este, utilizado como material base para a pesquisa, apoia-se também na obra *Por que ler clássicos?*, de Italo Calvino (2007) que traz uma noção inicial sobre possíveis definições para o que é um clássico na literatura. Por último, também para a noção de conceituação



de cânone, utiliza-se de Bart Beaty e Benjamin Woo (2016), que traz o debate sobre esse conceito diretamente voltada às histórias em quadrinhos dentro do cenário estadunidense.

Por entendermos que a titulação de “clássico” e “cânone” passa primeiro por produções artísticas consideradas culturalmente valorizadas, em razão de que os quadrinhos foram alvos de desprestígio por muitas décadas, julga-se necessário entender como esse não reconhecimento artístico afetou o que antes não era considerado a “nona arte”, para isto utiliza-se do trabalho Vergueiro (2011) que pesquisou sobre o processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos.

Por fim, encerra-se esta seção com a pesquisa de Costa (2019) sobre o problema da supervalorização do modelo artístico naturalismo e como isso influencia na busca por um cânone nos quadrinhos. Entendemos que apesar de parecer desconexa, tal pesquisa, mostra-se relevante pelo escasso número de produções brasileiras que pesquisam sobre um cânone nas HQs, além de ressaltar os prestígios de produções artísticas visuais com estilos mais próximos do “real” que recebiam.

Clássico x cânone

Em uma definição proposta pelo próprio Cirne, o autor distingue, de maneira simples e direta, a diferença entre os dois colocando o clássico como sendo consolidado através do tempo, o que implica em uma construção formal da “beleza estética”, e o cânone como algo que é consolidado pelas leituras que tentam catalogar as “verdades conceituais (Cirne, 2000, p. 207). Entendemos que a noção de “beleza estética” falada, refere-se ao que Italo Calvino (2007) já levantava como uma noção de clássico “Um clássico é um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer.” (Calvino, 1997, p. 11), em razão de que, por conta de sua forma estética, sempre tem algo para dizer, ou seja, a obra clássica atravessa o tempo porque sua “beleza estética” sempre dialoga seja com antigas gerações, seja com as novas. Já em relação às “verdades consensuais”, pressupõe-se uma construção social do que necessariamente estética, por exemplo, ao perguntamos quais são as principais obras literárias brasileiras, espera-se que determinados textos sejam ditos ao invés de outros.

Na área das histórias quadrinhos, ao perguntarmos para um grupo de estudo de HQs quais são as obras que pertenceriam a um cânone dos quadrinhos, espera-se que determinadas obras sejam citadas, mas ao fazermos a mesma pergunta a um grupo de



peçoas que não leem quadrinhos de forma acadêmica teremos outras obras. Em resumo, apesar de algumas vezes serem confundidos, tais conceituações possuem distinções.

Levando em consideração como é construído o cânone, Beaty e Woo (2016) levantam a questão, em seu livro *The Greatest Comic Book of All Time*, de que uma obra ingressa no cânone quando se impossibilita organizar uma lista com as “maiores” e “mais importantes” leituras em que tal trabalho não esteja incluso. São obras que já foram enraizadas como parte da cultura devido a sua influência, não baseados apenas em opiniões, mas sim por instituições educacionais, críticos e museus (Beaty e Woo, 2016, p. 4). Na literatura brasileira, por exemplo, seria impossível montar uma lista das maiores obras nacionais sem colocar um livro de Machado de Assis. Trazendo tal pensamento para as publicações de histórias em quadrinhos, mesmo com as contribuições dos autores em sua publicação, nota-se que tal trabalho não foi o suficiente para consolidação de um cânone quadrinístico.

É válido destacar que tanto Cirne (2000) quanto Beaty e Woo (2016) ao discutirem sobre o cânone nos quadrinhos não chegam sequer em um consenso, primeiro por questões geográficas, segundo por questões temporais. Cirne em sua pesquisa nos anos 2000, junto a três convidados, faz uma lista de obras que estariam no cânone dos quadrinhos, mesmo que estas tenham um predomínio norte-americano. As mesmas obras não aparecem dezesseis anos depois na publicação dos norte-americanos Bart Beaty e Benjamin Woo, ou seja, apesar de ambas discutirem a mesma temática e falarem de obras predominantemente norte-americanas, ambas se divergem nas “verdades consensuais”. A partir dessa divergência percebemos mais uma diferença entre as duas conceituações levantadas neste tópico: o cânone não é fixo. O cânone, seja ele qual for, é contextualizado temporalmente, espacialmente, socialmente, culturalmente e economicamente perante àqueles que os elegendem.

Partindo agora para os clássicos, levando em consideração que existem atualmente poucos trabalhos que conversam sobre clássicos dos quadrinhos, tomamos como referência, assim como Cirne (2000), *Por que ler clássicos?*, de Calvino (2007), que traz em seu primeiro capítulo definições do que seria um clássico para literatura, algumas dessas definições podem ser consideradas válidas para esse estudo, principalmente sua 7ª definição, em que o autor pontua que “Os clássicos são aqueles livros que chegam até nós trazendo consigo as marcas das leituras que precederam a nossa e atrás de si os traços que deixaram na cultura ou nas culturas que atravessaram



(ou mais simplesmente na linguagem ou nos costumes).” (Calvino, 2007, p. 11). Esta definição apresentada pelo autor mostrou-se bastante relevante durante esta pesquisa, levando em consideração que algumas obras em quadrinhos apareceram mais de uma vez em leituras de diferentes épocas e países. Ainda no primeiro capítulo do livro, Calvino levanta uma questão muito interessante a respeito do uso da definição “clássico” para algo além de um material antigo, levantando a discussão de que obras mais novas também podem ser consideradas clássicas de seu tempo.

Outro ponto interessante levantado por Calvino é o de defender que é dever da escola apresentar minimamente os clássicos da literatura aos seus alunos. Seguindo essa lógica do autor, trazendo esse pensamento para o campo das histórias em quadrinhos, pode-se colocar tirinhas como *Turma da Mônica*, *Mafalda* e *Calvin e Haroldo* como os primeiros clássicos dos quadrinhos apresentados para crianças.

Porém, diferentemente do que acontece com a literatura, que como citada anteriormente se estuda do quinhentismo até ao modernismo, o trabalho com as obras em quadrinhos muitas das vezes não passa do uso dessas obras, estendendo-se no máximo às adaptações de obras clássicas da literatura. Sabemos que as HQs constam nos *Parâmetros Curriculares Nacionais* (1997, 1998) e nos *Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio* (2000), entretanto, deve-se levar em consideração que a presença das HQs nesses parâmetros nos parece incompleta, já que os quadrinhos não deveriam ser utilizados meramente como adaptação para apresentar uma obra literária para um novo público. Apesar de uma estratégia recomendada para conseguir a formação desses leitores, tal estratégia coloca os quadrinhos mais uma vez à margem, tendo em vista que a grande presença deles não será como uma obra realmente feita em quadrinhos (ex: *Maus*, *Persépolis*), mas em sua grande quantidade como adaptação de um clássico literário.

Em retomo a raiz da canonização de obras quadrinistas, questionamos quem escolhe este cânone? E como ele é construído? Não só apenas a titulação de “clássico” e/ou “cânone” contribuem para essa discussão, mas também a existência, ou a falta dela, além de um lugar de apreciação e disseminação dessas obras. Para os filmes existem os cinemas, para as pinturas, as pinacotecas e os museus, e para a literatura, as bibliotecas, mas e para as histórias em quadrinhos? Mesmo ocupando um espaço nas bibliotecas, tal espaço das HQs ainda é bastante limitado, em virtude da quantidade mínima deles se comparado ao número de livros. Entendemos que a principal razão para essa



marginalização seja a deslegitimação que os quadrinhos sofreram por anos. Em síntese, como pontuou Vergueiro (2011) as duas principais características que dificultaram a valorização dos quadrinhos pela elite cultural são a representação gráfica visual e a grande adesão destes perante as massas. (Vergueiro, 2011 e Vargas, 2015).

Um breve panorama das histórias em quadrinhos no século XX

Não é de hoje que a “imagem” em si é tratada como de menor valor em relação às palavras. Platão, na Grécia antiga, já taxou a imagem como algo “falso”: “Na tradição platônica a arte é algo como um ícone pervertido. Existe o ideal, existem as cópias que somos nós perante os ideais a que buscamos ascender e existem os simulacros, cópias das cópias que pervertem o ideal [...]” (Platão 1997 *Apud* Vargas, 2015, p. 10). Ou seja, para o filósofo, a representação gráfica visual seja ela qual for, na verdade, é uma cópia do objeto real, este que já é uma cópia do mundo ideal, sendo assim, em outras palavras “a cópia da cópia da cópia”. É importante pontuar que tal pensamento de Platão perpassou pelas demais artes visuais como a pintura, a escultura e o desenho, antes mesmo das histórias em quadrinhos. Na verdade, é o por meio delas que

[...]deveria buscar emular ao máximo a concepção ideal daquilo que se pretendia que representasse. O primeiro passo para atingir tal fim seria evitar que a representação fosse o simulacro de um simulacro. Dessa forma, convencionou-se que o artista, ao elaborar a representação de uma pessoa, não deveria tomar um indivíduo como modelo, mas sim usar o ideal de beleza humana como referência ou valer-se de diversos modelos reais, tomando emprestado às características mais belas de cada um deles e formando uma composição de apenas melhores partes, resultando na imagem de um personagem de proporções e formas humanas idealizadas. (Costa, 2019, p. 142)

Aqui já notamos que a tentativa para romper com a visão de “falsa imagem” proposta por Platão era a representação Naturalista, Rafael Costa a descreve como:

“[...]seria definida pela tendência de produzir representações visuais através da busca em compreender os princípios de organizações das formas presentes nas estruturas da natureza e duplicá-los no ato de criar imagens e representações. Dessa forma, o sujeito que contemplasse tais imagens poderia ter um tipo de prazer estético ao identificar na imagem representacional os princípios de organização da natureza e as semelhanças desta imagem com os elementos reais aos quais intencionara representar.” (Costa, 2019, p. 140)



Percebemos a utilização dessa representação, principalmente na arte renascentista que buscava inspiração na arte grega-romana, em obras como a *Mona Lisa*, de Leonardo da Vinci ou a estátua de *Davi*, de Michelangelo. Obras que até hoje se consagram pela sua arte realista. Mas como isso se relaciona diretamente com os quadrinhos? O pesquisador Thierry Groensteen (2015) ao analisar a relação palavra/imagem nos quadrinhos aponta que a ideia comum é que as histórias em quadrinhos constituem uma combinação de texto e imagem, funcionando como um ponto de encontro entre diferentes códigos de expressão, linguísticos e visuais. Entretanto, o autor defende que a imagem deve ser vista como a forma predominante de expressão, assim, sugerindo a necessidade de uma abordagem teórica que ele denomina genericamente de "códigos visuais". Groensteen, enfatiza que o principal elemento do quadrinho é seu "código visual", o que possibilita compreender que o primeiro contato da pessoa será com a imagem:

Se eu suplico que a imagem seja reconhecida em posição de destaque, não é pelo fato de que, salvo raras exceções, ela ocupar nos quadrinhos um espaço mais importante que aquele reservado à escrita. O predomínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela. (Groensteen, 2015, p. 17)

Nesta breve recapitulação dos quadrinhos no século XX, Costa (2019) ao analisar o estilo de desenho predominante dessa época nos remete ao conceito de abstracionismo icônico, que seria representar algo sem necessariamente ser tão realista. Neste momento já percebemos que a imagem ocupa um espaço inferior à palavra, mas para manter seu *status* enquanto ainda "arte" é necessário se aproximar cada vez mais do real. Obras como *Krazy Kat* ou *Little Nemo* possuíam um estilo de desenho mais próximo do cartunesco do que do naturalismo. Ou seja, por sua arte de "baixo valor" não eram dignos de apreciação pelas elites culturais, sobrando para o consumo das classes mais pobres, iletradas, que valiam da imagem para leitura, principalmente no público infanto-juvenil.

É válido destacar, que no cenário norte-americano, do início do século XX, apesar de obras como *Krazy Kat*, de George Herriman ou a adaptação de *Tarzan*, de Hal Foster, serem produções de alto consumo, ambas ainda não eram dignas de serem prestigiadas como arte. Digamos ainda mais, mesmo com tamanho sucesso comercial, essas produções ainda estavam limitadas a uma parte da folha de jornal, não conseguindo



um espaço próprio para sua veiculação, talvez, não por adesão do público, mas, talvez, pelo medo da repressão de uma obra quadrinística em si. É interessante notar esse caráter comum em vários quadrinhos daquela época que hoje levam consigo o título de “clássicos”, eles surgiram em espaços de jornais. *Krazy Kat*, *Tarzan*, *Little Nemo*, *Príncipe Valente*, dentre outros. Destacamos isso como algo importante, tendo em vista, que o espaço pequeno e delimitado de um jornal, tenha sido para aquela época o único lugar do quadrinho.

Por outro lado, no Brasil, havia-se um “avanço” em relação ao cenário global, a revista *O Tico-Tico*, que tinha como principal material histórias em quadrinhos, sofria do mal de se limitar a copiar o sucesso do exterior, além de sua veiculação como “jornal para crianças” e “[...]que, numa linguagem publicitária, se dirige muito mais para o adulto que deve reconhecer nela um objeto a ser adquirido para a criança” (Vargas, 2015, p. 1). Apesar do ganho de espaço para si, a produção brasileira sofria da falta de originalidade, mas principalmente pela restrição ao público-alvo. Esta, que ao passar dos anos, também gerou um problema:

Isso é muito claro nos EUA, onde o principal incômodo estava nas revistas em quadrinhos. Surgidas nos anos 1930, ao longo dos anos 40, principalmente com a explosão dos super-heróis, os gibis foram cada vez mais voltados especificamente para o público infanto-juvenil, embora pesquisas anteriores aos anos 1950 já mostrassem que o perfil do leitor de HQs era muito mais heterogêneo do que se supunha, fosse em faixa etária, fosse em sexo (Couperie et al, 1970; Jones, 2006 *apud* Vargas, 2015)

É interessante perceber que o “problema” quadrinho cada vez ganhou mais espaço na sociedade que, tanto, o rejeitava, entendemos que até agora o principal meio de veiculação destas obras se dava inteiramente por jornais, porém ao decorrer dos anos, com a criação de editoras focadas nesse produto, tendo em vista sua popularidade às massas, percebeu-se com maior expressão o surgimento de publicações quadrinistas já “completas” sejam de super-heróis, terror, romance ou as famosas adaptações literárias em quadrinhos pelo *Classics Illustrated*, ou Edição Maravilhosa aqui no Brasil.

Da sua maneira, os quadrinhos ganharam espaço até mesmo com a censura através das denúncias pelo psiquiatra alemão radicado nos Estado Unidos, Fredric Wertham, ou até anos depois com a criação do *Comics Code Authority* (Vargas, 2015, p. 2). É importante destacar que apesar de estarmos falando de problemáticas



envolvendo a visão sobre os quadrinhos nos EUA, tais decisões havia peso redobrado, ao lembrarmos que o contexto geopolítico da Guerra Fria era o real na época:

Não podemos esquecer que para todo um imaginário nacionalista, reforçado pela partilha ideológica exigida na Guerra Fria, os quadrinhos eram sinônimos de propaganda da nação americana. Portanto, era comum existir dentro do próprio comunismo a cisão entre aqueles que rejeitavam as HQs como sinal de entretenimento escapista burguês com função dogmática dos valores de uma nação imperialista e aqueles que acreditavam que, com determinadas alterações temáticas, era possível se aproveitar do potencial popular e de aceitação dos quadrinhos nas classes mais baixas. Seja como for, comunistas, católicos e moralistas americanos estavam unidos no projeto comum que era zelar pela infância contra a ameaça quadrinizada. (Vargas, 2015, p. 4).

Apesar de haver exceções, podemos entender o tamanho da aversão aos quadrinhos diante do contexto político da época. Mesmo com tamanha repreensão ao que não era considerado uma arte em si, os quadrinhos aos poucos ampliaram seus espaços para além dos formatos já conhecidos. No campo da pintura, com o surgimento e fortalecimento do movimento da *Pop Art* artistas como Andy Warhol (1928-1987) e Roy Lichtenstein (1923-1997), os quais utilizaram-se de elementos quadrinistas para a construção de suas famosas obras (Vergueiro, 2011), fazendo com que, indiretamente, os quadrinhos entrassem e ocupassem espaços antes dedicados a “obras de verdade”.

Levando em consideração todo esse cenário apresentado, se tornou inegável que, com o aumento das produções periódicas de quadrinhos, as HQs receberam uma importância muito maior para as massas, tornando-se relevante até nos últimos anos, principalmente levando em consideração as adaptações para o audiovisual que elas receberam.

Editoras como *Marvel* e *DC Comics* vem publicando histórias em quadrinhos de forma periódica há quase um século. Jack Kirby é um dos artistas mais importantes para o universo dos quadrinhos desse período, e sozinho foi responsável por publicar mais de vinte mil páginas e inspirar mais de 50 filmes com os personagens que ele criou (Beaty e Woo, 2016, p.59). Entretanto, ficou evidente durante nossa pesquisa, que essa forma de publicação mensal, mesmo utilizando-se de recursos expressivos como a ótima composição de páginas realizadas por Jim Steranko em *Nick Fury*, as colorizações ambientalistas psicodélicas de Steve Ditko nas páginas de *Doutor Estranho* ou até mesmo as narrativas sobre os problemas reais de uma população americana nas histórias



de *Lanterna Verde/Arqueiro Verde*, de Dennis O'Neil e Neal Adams (Vergueiro, 2011). Apesar destas produções, principalmente as escritas por Dennis O'Neil, também se valerem da estética naturalista, já explicitada neste trabalho anteriormente, e apontada por Costa (2019):

O'Neil, tendo atuado com escrita jornalística e sendo próximo dos movimentos de contracultura, propôs uma narrativa que, como no Realismo, abordasse questões reais da sociedade de seu tempo, entretanto, escrevia roteiros para personagens tradicionalmente vinculados a temas fantásticos. Assim, os temas da HQ giravam em torno de colocar os heróis idealizados da década de 1960 para lidar com problemas presentes no mundo real, como o racismo, dependência química, xenofobia, desigualdade social. Diante desses novos temas presentes nas HQs do início dos anos 1970, as convenções formais da produção de quadrinhos dessa década também assumiram uma abordagem mais naturalista. (Costa, 2019, p. 149)

Essas obras não eram dignas de serem vistas como objeto de admiração artística. Talvez isto se explique, não por conta da produção artística em si, mas, por se passarem em universos fantasiosos, como os de super-heróis.

Por outro lado, as produções "*underground*" de autores que não possuíam o apelo no "*mainstream*" como de grandes editoras, em sua composição narrativa já estabelecia, em sua maioria, uma ruptura com o fantasioso, focando-se em temas "mais pé no chão". Nomes como Robert Crumb, Gilbert Shelbert e Victor Moscoso, dentre outros, propõe a criação de quadrinhos que sejam independentes de editoras e normas editoriais, focando na expressão de sentimentos e no desafio às tradições. Essa abordagem busca a liberação de costumes, sem se preocupar com o consumo imediato ou com motivações mercantilistas na elaboração das obras artísticas (Vergueiro, 2011, p. 19). Por não possuírem ligação direta com editoras, escapavam do *Comics Code Authority*, propositalmente, permitindo a liberdade criativa para a construção de suas obras. É com essa liberdade que havia o maior potencial de experimentação artística, pelo desenho que muita das vezes não seguia o modelo naturalista da época, valendo-se de uma arte, muitas das vezes, grotesca e de narrativas não tão fantasiosas quanto os quadrinhos mensais das grandes editoras. É importante lembrar também que "Os cartunistas *underground* são absolutamente centrais na narrativa histórica das *graphic novels*; são



contundentemente posicionados como a fonte das histórias em quadrinhos para adultos.”⁴ (Beaty e Woo, 2016, p.29, tradução nossa).

É com estes dois perfis de produção no qual o mercado de quadrinhos encontrava-se durante os anos 1970. O espaço de apreciação dos quadrinhos seria preenchido por uma forma de publicação que surgiria pouco tempo depois, que seria usada pelo mercado para “gourmetizar” as histórias em quadrinhos e torná-las “mais adultas”, as *Graphic Novels* (ou Romances Gráficos em português). Mesmo que antes das *Graphic Novels*, os quadrinhos *mainstream* tocassem em temáticas também adultas, a visão já estabelecida pelo universo fantasioso atrapalhava sua imagem como produto maduro, já os *undergrounds*, mesmo com as características já supracitadas não possuíam o apelo econômico que as grandes editoras possuíam.

As *Graphic Novels* surgiram, como apontado por Vergueiro (2011), como esse novo formato de publicar histórias em quadrinhos, principalmente devido a Will Eisner. Mesmo não sendo o responsável por criar esse termo, o artista foi fundamental para que o formato se popularizasse, principalmente levando em consideração o fato dele já ser um nome de relevância no mercado editorial, fazendo com que sua ideia pudesse sair do papel com mais facilidade. Tudo isso serviu com o propósito de fazer o público acreditar que a *Graphic Novel* fosse algo mais sério do que as HQs compradas mensalmente e mais “chiques” do que as *underground*. O impacto desse novo formato foi tão grande que fez com que personagens consolidados dos quadrinhos periódicos também ganhassem suas próprias *graphic novels*.

É interessante perceber o peso que a escolha editorial de catalogar uma HQ como *Graphic Novel* possui. Para exemplificação, ao observarmos a produção editorial e criativa realizada pela *DC Comics* nas histórias do *Batman* nos anos 80, notamos dois pontos, a continuidade da produção mensal e a produção de *Graphic Novels*. A primeira mantém o público-alvo que já acompanhava as histórias, continuando a narrativa já estabelecida. A segunda expande o mesmo universo, porém, com novas possibilidades artísticas sem interferir na continuidade narrativa e artística da revista mensal. Tal estratégia, não apenas alimenta o mercado com esses dois “gêneros”, mas também amplifica as vendas a um público que não precisa ler nada antes para entender e que procura por histórias mais “adultas”, em um personagem já estabelecido culturalmente.

⁴ No original: “The underground cartoonists are absolutely central to the historical narrative of graphic novels; they are rhetorically positioned as the wellspring of comics for adults.”



Considerações finais

Podemos entender que o debate sobre a epistemologia das histórias em quadrinhos ainda é algo recente, tendo em vista que as HQs aos poucos conseguiram seu *status* como “arte”. Esse espaço dentro dos estudos acadêmicos mostrou-se ainda de, mais difícil acesso devido ao preconceito que acadêmicos tinham perante as obras em quadrinhos, buscando exclusivamente estudar apenas obras que trouxessem similaridades com uma “literatura séria” (Beaty e Woo, 2016, p.28).

Assim, esta pesquisa mostra-se relevante por questionar o caráter duplo da categorização de um “cânone” para a nona arte, tendo em vista, que quando pensamos em um cânone ao analisarmos o histórico das HQs perante o século XX entendemos o porquê a categorização deste mostrou-se inexistente. Para esta categorização devemos levar em consideração o significado deste, como afirmou Cirne:

Um cânone, considerando - ou não - suas origens bíblicas, implica seleção, implica escolha. Toda escolha, em sendo subjetiva num primeiro momento, implica construção de valores estéticos, literários, culturais, valores esses que já estão dados socialmente. (Cirne, 2000, p. 203).

Tal questão, por mais que em um primeiro momento mostra-se importante para a categorização de uma arte, também se revela aprisionadora. Os quadrinhos que já sofreram por décadas uma desvalorização artística e cultural merecem que dentro de si haja algum tipo de lista que selecione qual obra é melhor ou pior? Qual é mais socialmente aceita? Qual é o peso de um cânone para os quadrinhos? Quem vai escolher os cânones dos quadrinhos? Sabemos que a premiação como HQ Mix, no Brasil, ou o Prêmio Eisner nos Estado Unidos, impactam e ditam tendências nas obras quadrinísticas, entretanto, acreditamos que levar em consideração exclusivamente tais premiações, ou eventos da mesma natureza, para a construção de um cânone para os quadrinhos, seria algo extremamente limitante. Também sabemos que há predomínios de gêneros e formatos na venda destes para o público leitor. Sabemos que há o predomínio das mesmas obras, dos mesmos gêneros e mesmos formatos em trabalhos acadêmicos. Estamos aqui diante de um cânone formado indiretamente? Ou articuladamente construído por premiações, espaços de conservação, vendas e pesquisas universitárias?



Seja qual for a resposta diante da possibilidade de um possível cânone das HQs, como o levantado por Beaty e Woo (2016) percebemos que essa possibilidade implica em quais quadrinhos devem ser lidos, revela a predominância de gêneros e formatos em detrimento de outros, mas também guia a um novo público leitor a obras iniciais, além de uma gama de estilo de traços de desenhos, seja do cartunesco, grotesco ou realista. É claro que por serem pesquisadores estadunidenses, sente-se a ausência de obras que fogem do domínio de publicações norte-americanas e europeias.

Por outro lado, uma ausência de um cânone também democratiza o acesso aos quadrinhos por qualquer tipo de pessoa, seja em sua leitura ou em sua produção, seja pelo seu formato, gênero ou estilo de desenho. No entanto, este vazio também ainda se revela às marcas das deslegitimações que os quadrinhos sofreram por anos.

Particularmente, a ausência de um cânone nas HQs para nós é algo positivo, haja vista o potencial dos quadrinhos, pouco explorado, principalmente nas universidades, restringindo-se como dito anteriormente a majoritariamente a repetição de obras, gêneros e formatos já pesquisados ou até mesmo as décadas em que ele foi mais aceito socialmente, como nos anos 80.

Esperamos, portanto, que com este trabalho possamos continuar a discussão iniciada por Cirne nos anos 2000 e o que foi trazido anos depois por Beaty e Woo em seu livro, ampliando-as e atualizando-as para explorar todo o potencial que a nona arte possui e que nos apaixona.

Referências

BEATY, Bart; WOO, Benjamin. **The greatest comic book of all time**. Londres: Palgrave Macmillan, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte – Ensino Fundamental (1ª a 4ª séries)**. Brasília: MEC, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte – Ensino Fundamental (5ª a 8ª séries)**. Brasília: MEC, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa – Ensino Fundamental (1ª a 4ª séries)**. Brasília: MEC, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias – Ensino Médio**. Brasília: MEC, 2000.



BRASIL. Ministério da Educação. **PNLD 2023**. Brasília: MEC, 2023. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=12391:pnld>. Acesso em: 3 de maio, 2023.

CALVINO, Italo. **Por que ler clássicos?** 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

CARVALHO, B. S. De. **Mais do que uma questão cultural:** o desprestígio acadêmico das histórias em quadrinhos como consequência do repúdio à cultura de massa. In: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, n. 41, 2018, Santa Catarina.

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

COSTA, Rafael Machado. O problema da supervalorização do naturalismo e da busca do cânone nos quadrinhos e na animação. In: REINKE, André Daniel; BECKO, Larissa Tamborindenguy. (Org.). **Vamos falar sobre cultura pop?** Episódio 3: a vingança dos acadêmicos. 1ed. Leopoldina, MG: ASPAS - Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, 2019, v. 1, p. 139-162.

Groensteen, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro, Marsupial. 2015.

LINCK VARGAS, A. **Essas horríveis histórias em quadrinhos**. In: III Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2015, São Paulo. Anais Eletrônicos das 3as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2015.