

# INCIDENTE EM TUNGUSKA

PEDRO FRANZ BROERING

---

## resumo

Em *Incidente em Tunguska*, parto de um evento real – a explosão ocorrida no dia 30 de junho de 1908, próxima ao rio Podkamennaya Tunguska, e sobre a qual, até hoje, não existe um consenso a respeito de sua causa e origem – para desenvolver uma narrativa ficcional e uma investigação sobre a história em quadrinhos como mídia, apresentando o projeto como publicação impressa de artista, como exposição e como trabalho dissertativo. Apoiando-me em conceitos de Philippe Dubois sobre o cinema de exposição, proponho que também a história em quadrinhos se insere nas artes visuais através da migração de imagens e através da migração de dispositivos. Desse modo, apresento questões sobre artistas que trabalham com os quadrinhos e sobre quadrinistas que experimentam em sua produção posições análogas ao trabalho de artista, mostrando obras que de alguma forma ampliam e alteram a “instituição” da história em quadrinhos. Ainda que cada campo tenha suas especificidades, proponho que é justamente no ponto de intersecção entre eles que reside o que caracteriza aquilo que podemos chamar de história em quadrinhos contemporânea, utilizando aqui o adjetivo não apenas como um sinônimo de “atualidade”, mas da maneira como é aplicado a outras expressões artísticas. É nesse lugar híbrido, que lida com questões pertinentes tanto às histórias em quadrinhos quanto à arte contemporânea, que situo *Incidente em Tunguska*.

## palavras-chave:

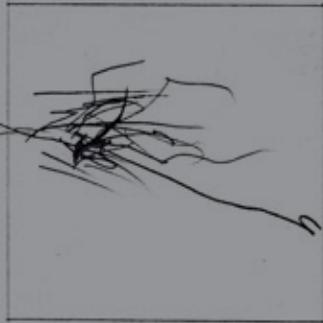
história em quadrinhos, artes visuais, ficção, publicação de artista, campo ampliado, dispositivo.

## **abstract**

In *The Tunguska Incident*, I start from a real event - the explosion on June 30, 1908, near the Podkamennaya river in Tunguska, Russia, about which, to date, there is no consensus about its cause and origin - to develop a fictional narrative and an investigation into comics as a medium, showing the project as an artists' publication, an exhibition and an argumentative work. Grounding my writings in Philippe Dubois's concepts of 'exhibition cinema', I also propose that comics could be inserted in visual arts through the transposition of images and devices. Thus, I present issues about artists working with comics and productions in the comics field in which we see similar criteria to other visual artists' production, showing artworks that somehow amplify and alter what is the "institution" of comics. Although each field has its specificities, I propose that precisely at this point of intersection lies something that characterizes what we call 'contemporary' comics, using the adjective in a sense besides that of just 'current', much in the same way we use it for other artistic fields. It is in this hybrid place, which deals with issues relevant to both comics and visual arts, in which I place *The Tunguska Incident*.

## **keywords:**

comics, visual arts, fiction, artists' publication, expanded field, dispositif.





# INCIDENTE EM TUNGUSKA

PEDRO FRANZ BROERING

---

Dissertação de mestrado elaborada junto ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - Mestrado, CEART/UDESC, para obtenção do Título de Mestre em Artes Visuais, na linha de pesquisa processos artísticos contemporâneos.

Orientadora  
Profa. Dra. Regina Melim  
CEART/UDESC

Co-orientadora  
Profa. Dra. Yara Rondon Guasque Araujo  
CEART/UDESC

Pesquisa desenvolvida com o apoio da Fundação de Apoio à Pesquisa Científica e Tecnológica do Estado de Santa Catarina - FAPESC.



Dissertação de mestrado elaborada junto ao Programa de Pós-Graduação em  
Artes Visuais - Mestrado, CEART/UEDESC, para obtenção do Título de Mestre em Artes Visuais,  
na linha de pesquisa processos artísticos contemporâneos.

Banca examinadora

Orientadora

Prof. Dra. Regina Melim  
CEART/UEDESC

Co-orientadora

Prof. Dra. Yara Rondon Guasque Araujo  
CEART/UEDESC

Prof. Dr. Amir Brito Cadôr  
EBA/UFMG

Prof. Dra. Maria Raquel da Silva Stolf  
CEART/UEDESC

para Tere Franz e Yara Guasque.

## **agradecimentos**

Agradeço aos amigos, a minha irmã, a minha mãe, à Cássia e ao Carlos, pelo carinho, paciência e apoio, a Rafa Coutinho e Gerlach, pela parceria, e a Érico Assis, Kamilla Nunes e Vanessa C. Rodrigues, pela colaboração. A Pedro Moura, pelos contínuos e importantes aportes, e aos professores e colegas de curso, pelas trocas e diálogo, especialmente (em memória) ao Prof. José Luiz Kinceler, cujas aulas enriqueceram este trabalho. À Fundação de Apoio à Pesquisa Científica - FAPESC, pela concessão de bolsa de mestrado, e ao PPGAV-UDESC, ao SESC-SP, a'O Sítio e à Fundação Catarinense de Cultura, que tornaram possíveis diferentes momentos deste projeto. A Priscila Arantes, Raquel Stolf e Amir Brito Cadôr, pelas valiosas contribuições. A Regina Melim, pela generosidade e olhar sempre preciso. E um agradecimento especial a Yara Guasque, pelo apoio e reflexões fundamentais ao desenvolvimento desta pesquisa.

# SUMÁRIO

<b>INCIDENTE EM TUNGUSKA</b>	3
<b>INTRODUÇÃO</b>	13
<b>CAPÍTULO 1</b>	
<b>A HISTÓRIA EM QUADRINHOS E SEU CAMPO AMPLIADO</b>	23
Um campo ampliado para os quadrinhos	28
Dispositivo e a história em quadrinhos institucionalizada	36
O sistema dos quadrinhos	41
Publicações, instituição e leitor	44
Migração ou repetição de imagens	51
<b>CAPÍTULO 2</b>	
<b>UM “EFEITO QUADRINHOS” NA ARTE CONTEMPORÂNEA</b>	57
Migração ou inserção de dispositivos	57
Exposição de quadrinhos e quadrinhos de exposição	58
Quadrinhos de artista	66
Posições análogas	72
Propostas interdisciplinares	77
<b>CAPÍTULO 3</b>	
<b>A COLUNA DO MEIO</b>	91
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	112

## Lista de figuras

- Fig. 1** - *Incidente em Tunguska*, (objeto), exposição coletiva *Compulsão Narrativa*, Pedro Franz, 2014.
- Fig. 2** - *Andy Warhol*, Duane Michals, 1972.
- Fig. 3** - *Underground*, Pedro Franz, 2010.
- Fig. 4** - Publicações impressas, Pedro Franz.
- Fig. 5** - *Sueño y mentira de Franco*, Pablo Picasso, 1937.
- Fig. 6** - *Leben? oder Theater?*, Charlotte Salomon, 1942.
- Fig. 7** - *Potlatch*, Pedro Franz, 2012.
- Fig. 8** - Diagrama sobre o dispositivo do Cinema, Philippe Dubois.
- Fig. 9** - Diagrama entre o Cinema e a História em quadrinhos, a partir de Philippe Dubois.
- Fig. 10** - Diagrama sobre o dispositivo da História em quadrinhos institucionalizada.
- Fig. 11** - *For Käte*, Kurt Schwitters, 1947.
- Fig. 12** - *Cavalos mortos permanecem no acostamento*, exposição coletiva *Nothing Special*, Pedro Franz, 2015.
- Fig. 13** - *Zé Carioca*, Rivane Neuenschwander, 2003.
- Fig. 14** - *Zé Carioca e seus amigos*, Rivane Neuenschwander, 2005.
- Fig. 15** - *Rhapsody*, Jennifer Barlett, 1975-76.
- Fig. 16** - *Pedra Kirby*, 2013, e *1971 - a cisão da superfície*, 2012, Fernando Lindote.
- Fig. 17** - *Viva la vida, los sueños de Ciudad Juárez*, Edmond Baudoin & Troubs, 2011.
- Fig. 18** - *Chroniques d'un pèlerinage annoncé*, Ilan Manouach, 2013.
- Fig. 19** - *Incidente em Tunguska* (objeto), Pedro Franz, 2015.
- Fig. 20** - *Cavalos mortos permanecem no acostamento*, Pedro Franz, 2013.
- Fig. 21** - *Incidente em Tunguska*, (desenho mural), exposição coletiva *Compulsão Narrativa*, Pedro Franz, 2014.
- Fig. 22** - *Incidente em Tunguska* (objeto), exposição coletiva *Compulsão Narrativa*, Pedro Franz, 2014.
- Fig. 23** - *Incidente em Tunguska* (pesquisa exposta), exposição coletiva *Eis Senão quando*, Pedro Franz, 2015.
- Fig. 24** - *Incidente em Tunguska 01 e 02* (publicações impressas), Pedro Franz, 2014-2015.
- Fig. 25** - Exposição individual *Incidente em Tunguska*, Centro Integrado de Cultura (CIC), Pedro Franz, 2015.

TU ESTUDAS TANTO A VERDADE COMO A MENTIRA.  
ESTUDAS ESSE OBJECTO PRECISAMENTE PORQUE  
NÃO SABES SE ELE [OU O QUE PENSAS SOBRE ELE]  
É VERDADE OU MENTIRA.

**GONÇALO TAVARES,**

2010, p. 104<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Esta e as demais epígrafes que abrem os capítulos desta dissertação pertencem ao livro *Notas sobre ciência*, um dos volumes de *Breves notas*, de Gonçalo M. Tavares.

# INTRODUÇÃO

---

*Incidente em Tunguska* é uma narrativa ficcional de minha autoria e uma investigação sobre a história em quadrinhos como mídia. O título do projeto parte de um evento real: em 30 de junho de 1908, uma enorme bola de fogo rasgou o céu da Sibéria provocando uma explosão cuja intensidade era de aproximadamente mil vezes à da bomba de Hiroshima. Milhões de árvores e uma área de milhares de quilômetros quadrados próxima ao rio Podkamennaya Tunguska foram devastadas. A luz da explosão foi tão forte que, durante os dias seguintes, era possível enxergar durante a noite sem a necessidade de qualquer outro tipo de iluminação e há relatos de gente na Inglaterra que pôde avistá-la.

Isso durou um mês. Aqueles que julgavam ser um sinal cósmico estremeciam ao olhar para o céu a cada entardecer, imaginando catástrofes cada vez mais extravagantes. Outros, para quem o laranja não parecia um tom adequado ao apocalipse, ficavam sentados em bancos de praça, lendo tranquilos, acostumando-se com aquele curioso brilho pálido. À medida que as noites foram se sucedendo e nada acontecia e o fenômeno em pouco tempo foi se reduzindo aos tons habituais de violeta, a maioria das pessoas já não se lembrava da tensão, da sensação de aberturas e possibilidades, que haviam experimentado antes, e mais uma vez voltaram a pensar apenas no próximo orgasmo, alucinação, estupor, sono, para que pudessem atravessar a noite e proteger-se contra o dia (PYNCHON, 2012, p. 810).

Foi a leitura de um romance<sup>2</sup> de Thomas Pynchon que me apresentou ao evento de 30 de junho. Em algumas páginas do livro, personagens lidam com as consequências da explosão e com a impossibilidade de entenderem o que está acontecendo. Ainda hoje não se sabe o que realmente provocou o evento. Como não foram encontradas nenhuma cratera nem evidências diretas do objeto que teria causado a explosão, há uma série de teorias sobre as causas do incidente (e Pynchon se diverte colocando seus personagens para fazer suas conjecturas): alguns astrônomos sugeriram ser um cometa (ou parte dele), outros, um asteroide, e houve quem atribuísse o fenômeno ao cientista Nikola Tesla, que investigava os fenômenos da eletricidade e do magnetismo no século XIX. Fala-se ainda em buraco negro, em extraterrestres e, até mesmo, em viagens no tempo. As teorias são sempre refutadas por um ou outro motivo e, até agora, não se chegou a um consenso.

Apesar do caráter espetacular da coisa toda, o que eu acho mais bonito no evento de Tunguska é exatamente essa falta de explicação, essa ausência de uma única verdade que diga “olha, isso aí aconteceu assim por causa disso”. Como se para nós, que agora olhamos para trás e tentamos enxergar o que houve, todas as teorias (verdadeiras ou falsas) fossem igualmente importantes. Evitando a “exclusão dos contrários”, como dito pelo escritor César Aira sobre a ficção: nela, “o verdadeiro e o falso valem o mesmo ao mesmo tempo e se transformam um no outro” (AIRA, 2013, p. 13).

---

<sup>2</sup> Refiro-me a *Contra o dia*, publicado no Brasil pela Companhia das Letras, em 2012, com tradução de Paulo Henriques Britto.



**Fig. 1**  
Pilha de impressos de  
*Incidente em Tunguska*,  
na exposição coletiva  
*Compulsão Narrativa*,  
(SESC Vila Mariana,  
São Paulo),  
Pedro Franz,  
2014.

Foto:  
Camila Picolo.

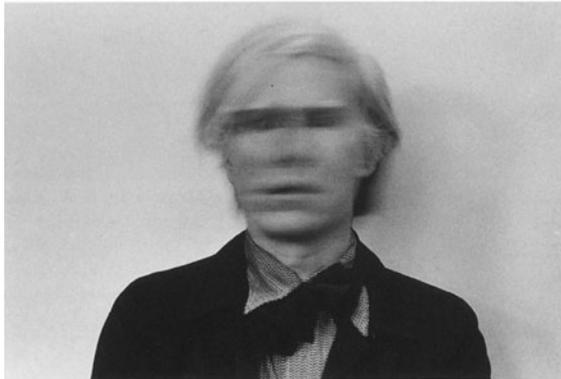
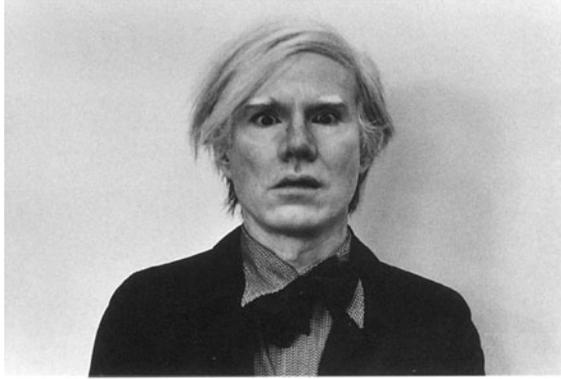
Todo o saber é combate contra o esquecimento, e não apenas interpessoal, mas, antes, dentro do sujeito. A literatura, ao contrário, é feita toda de esquecimento, ou de simulacros de memória. Quando uma literatura se ocupa menos de fatos que de ideias, faz-se necessário aceitar uma certa irresponsabilidade do discurso. Aqui o falso não remete a uma moral do autêntico, mas antes à ficção, na qual convivem o verdadeiro e o falso, valem o mesmo ao mesmo tempo e se transformam um no outro. De fato, se se decide pela literatura é com este fim: sair de uma lógica de exclusão dos contrários que qualifica de falso a um só dos membros do par. Não para tornar falsos ou verdadeiros aos dois, mas para incluí-los numa teoria falsa que torna irrelevante a classificação. Por isso devemos fazer teorias (AIRA, 2013, p. 13).

Em meu trabalho anterior a *Incidente em Tunguska*, o *Cavalos mortos permanecem no acostamento* (2013), parti de um evento pessoal para desenvolver uma narrativa de ficção, manipulando a memória para misturar coisas que vivi a outras que inventei. Esse procedimento, que até então existia de forma sutil no meu trabalho, impregnou a forma como desenvolvi *Incidente em Tunguska*.

Para conduzir a criação deste projeto, concebi três obstruções: na primeira, bastante simples, restringi o desenho ao uso do grafite sobre papel; a segunda consistia em conter cada narrativa em uma única página, de modo que cada folha pudesse ser lida sozinha, sem a necessidade das demais, apresentando um sentido intrínseco que se somaria à leitura das outras páginas; a terceira regra deste trabalho foi não representar figuras humanas, deixando as personagens existirem apenas no texto. Como toda regra, havia uma exceção: a última página apresentaria um autorretrato feito a partir de um trabalho de Duane Michals. Dividida em três quadros, a composição do artista mostra um retrato de Andy Warhol que aparece, em um primeiro momento, em uma imagem definida, depois há um indício de movimento e, finalmente, no terceiro quadro o rosto de Warhol fica indefinido, vira um borrão – como outros trabalhos de Michals, essa série de fotografias me parece muito próxima a uma história em quadrinhos. Minha releitura, no entanto, mostraria o sentido inverso: uma versão minha borrada que depois se torna clara. A escolha desses procedimentos permitiu-me trabalhar com a história em quadrinhos em um território pouco familiar e de resultado incerto, pois abri mão de recursos que em geral estão presentes em meu trabalho.

Ao longo de minha trajetória artística, durante minha formação, e mesmo em minha trajetória como público (isto é, como consumidor de arte), a história

**Fig. 2**  
*Andy Warhol,*  
Duane Michals,  
1972.



em quadrinhos e as artes visuais se mesclaram e se confundiram em diversos momentos. Para mim, apesar de perceber as diferenças e especificidades de cada campo, as histórias em quadrinhos e as artes visuais sempre andaram juntas. Porém, para algumas pessoas, o encontro entre os campos (e o embate entre a especificidade de cada campo), em alguns momentos, traz dúvidas a respeito dessas relações.

Deparei-me com esses embates já na no início desta investigação. Logo após enviar meu projeto de pesquisa para um possível mestrado em artes visuais, encontrei em uma festa um amigo artista visual que não via há algum tempo. Após conversarmos atualizando as novidades de cada um, contei sobre o projeto de pesquisa que eu tinha enviado e o título que tinha escolhido: “história em quadrinhos como arte contemporânea”. Ele, também cursando um mestrado em artes visuais, se mostrou perplexo pelo uso do termo “história em quadrinhos”, argumentando que os professores que avaliariam meu projeto não entenderiam e que teria sido melhor ter escolhido, no lugar daquela, qualquer outra expressão.

Anos antes deste encontro, a publicação de *Underground*, segundo volume da HQ<sup>3</sup> *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo*, causou estranhamento a um grupo de críticos, leitores e autores de quadrinhos, que não considerou o trabalho uma história em quadrinhos. *Underground* é composto de 55 folhas soltas impressas em preto e branco dentro de um envelope colorido. Cada folha apresenta, em uma face, uma imagem e, na outra, um texto datilografado, que mistura ficção a citações de outros autores, propondo ao leitor a reorganização das páginas, de forma a tecer novas leituras para o trabalho. Apesar do formato e do visual diferentes, *Underground* dava continuidade a *Limbo*, primeiro volume da série, que seria encerrada com *Potlatch*.

O encontro com meu amigo e o formato de *Underground* refletem, de forma geral, o estado das relações entre história em quadrinhos e artes visuais e as especificidades de cada campo que, muitas vezes, estão em atrito: como

---

3 HQ é uma sigla bastante comum para história em quadrinhos. Da mesma forma, a redução “quadrinhos” é usada popularmente, ou mesmo carinhosamente, para referir-se às histórias em quadrinhos. Ou seja, neste trabalho, faço uso das três formas (história em quadrinhos, quadrinhos e HQ) para designar o mesmo objeto. Contudo, opto pelo uso do singular (i.e.: a história em quadrinhos), para referir-me à mídia ou ao campo dos quadrinhos, deixando o plural para designar obras ou publicações de quadrinhos.



Apertou enviar e, sem tirar os olhos da tela do computador, cheia de letras, acendeu um cigarro e tomou o último gole de whiskey no copo à sua frente. Ao se levantar para abrir a janela, deixando que saísse a fumaça que ocupava todo o quarto, cinco emails novos haviam chegado. Quando decidiu, por fim, desligar o computador, já eram trinta as respostas em sua caixa de entrada.

Tomou banho. Escolheu uma roupa com a qual acreditava parecer sério. Alimentou o gato. E, após acender outro cigarro, começou a escrever em um papel pautado de boa gramatura que julgou adequado para o que pensava ser uma carta de despedida. Terminou o texto com um "eu me arrependo de muita coisa, menos de nós dois", que imaginou ser o tipo de frase que emocionaria seu parceiro e, que talvez, o ajudará a perdôá-lo quando ele vir a lista, enviada por email, que detalhava os crimes que havia ajudado a encobrir.

Enquanto fechava a porta do apartamento, não precisou olhar pela janela para saber que, lá embaixo, um carro com homens armados o esperava.

"No fundo é isso", pensou o jornalista. "Você sempre sonha com uma morte dramática. Não dá para desperdiçar uma oportunidade dessas assim."

Desceu as escadas, cantando em voz baixa uma canção do Lulu Santos.

**Fig. 3**  
Páginas (frente e verso) de *Underground - Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo*, volume 2.  
Pedro Franz, 2010.

coloca o artista Raymond Pettibon (*apud* BEATY, 2012, p. 185), “para fãs de quadrinhos, o museu de arte é um lugar tão ruim e assustador quanto um festival de quadrinhos é para um amante da arte”.<sup>4</sup> Refletem também as relações que enxergo em meu trabalho e o lugar de fala que assumo. De certa maneira, há sempre um ponto de distinção. No campo dos quadrinhos, sou alguém que tem um contato mais próximo com as artes visuais e que realiza um trabalho, de certo modo, mais experimental. Dentro das artes visuais, sou alguém que faz ou que vem das histórias em quadrinhos e que responde a questões referentes ao contexto deste campo. Por outro lado, sou também um artista que decidiu desenvolver um trabalho de pesquisa de forma acadêmica, buscando um embasamento e diálogo teóricos.

Seguindo o raciocínio de Ricardo Basbaum (2013, p. 167), que sugere que “um artista que exerce sua atividade em tempo integral é um *artista-artista* e que o artista que questiona a natureza e a função de seu papel como artista pode ser chamado de *artista-etc.*”, de que se pode chegar a outras categorias, como *artista-curador*, *artista-escritor*, *artista-teórico*, *curador-curador*, *curador-artista*, *escritor-artista*, entre outros, por que não seria também possível imaginar *artistas-quadrinistas* e *quadrinistas-artistas*? Essa noção de identificação, talvez simples para alguns, sustenta um ponto de intersecção que percebo em meu trabalho e no de outros artistas que trabalham atualmente com os quadrinhos: algumas vezes, assumo o lugar do quadrinista-artista. Em outras, me identifico com a do artista-quadrinista. Enquanto desenvolvia este trabalho, era frequente a pergunta: isso é importante?

Distanciando-me de uma definição certa, mas me acercando de possíveis entendimentos e relações de diálogo, nesta pesquisa apresento algumas questões sobre artistas que trabalham com os quadrinhos e quadrinistas que experimentam em seu trabalho posições análogas ao trabalho de artistas, de modo que os quadrinhos e as artes visuais se estimulem, se combinem e se confundam. Pensando os quadrinhos nas artes visuais tanto quanto a arte contemporânea nos quadrinhos. A arte como história em quadrinhos e os quadrinhos como arte, “deixando a conexão entre os dois polos aberta em todos os sentidos possíveis” (DUBOIS, 2009, p. 181).

---

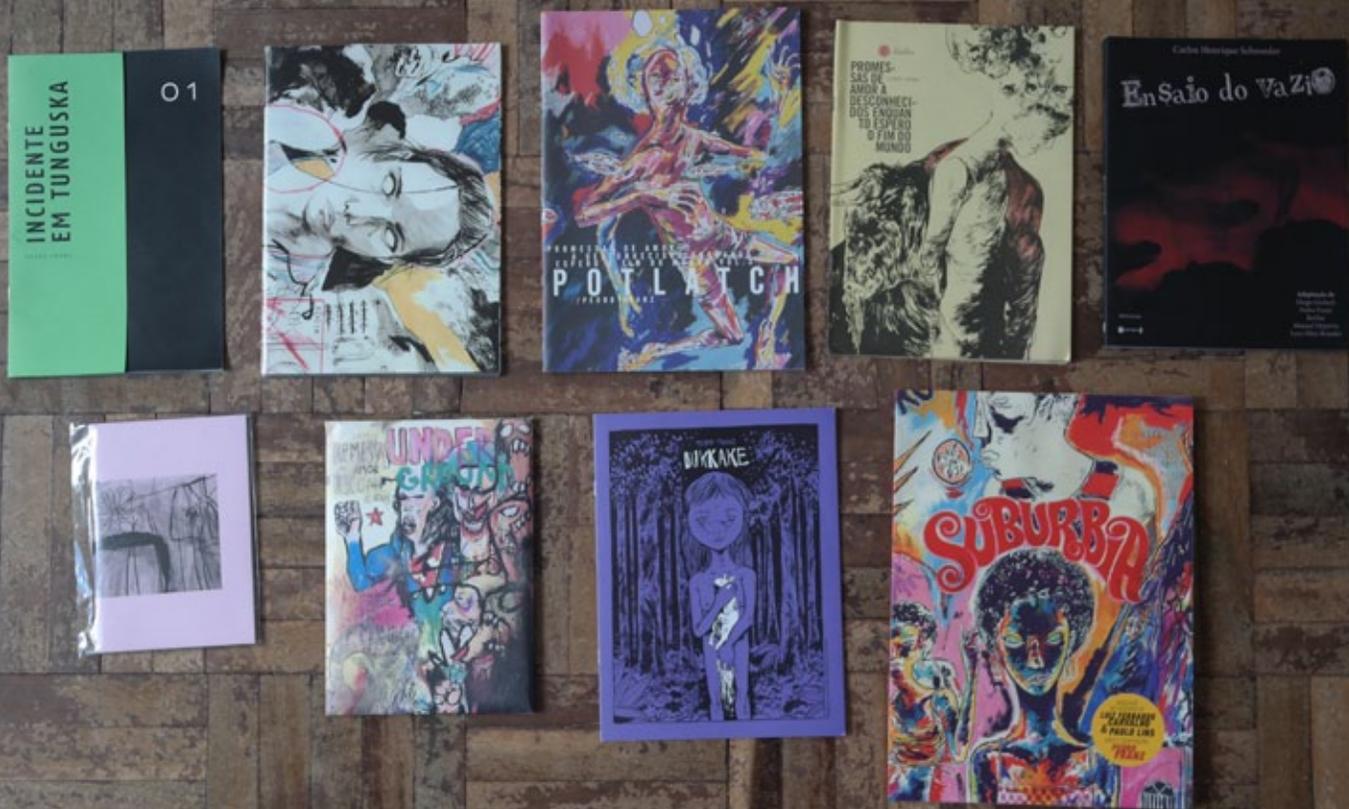
<sup>4</sup> Esta e as demais citações em outros idiomas são aqui apresentadas em traduções livres de minha autoria. Para as que considerei passíveis de mais de uma interpretação ou de gerar dúvidas, optei por colocar, também, o texto no idioma original, como nota de rodapé, para consulta.

Iniciei *Incidente em Tunguska* com o desejo de tentar desenvolver um projeto que pudesse ser pertinente tanto ao campo dos quadrinhos, quanto ao das artes visuais, e que pudesse circular entre estes dois campos. Não apenas algo entre os quadrinhos e as artes visuais, mas lá e aqui, ao mesmo tempo.

Pensando *em* quadrinhos e pensando *os* quadrinhos, concebi a apresentação deste trabalho como uma publicação impressa, uma instalação em espaço expositivo e também como uma pesquisa acadêmica, pensando aproximações entre a história em quadrinhos e as artes visuais. Esta investigação é sucessiva em sua forma poética e dissertativa e espero ter conseguido que as duas partes do trabalho se complementem e possam ser lidas, e entendidas, da mesma forma como as produzi: como uma coisa só. Uma investigação sobre a história em quadrinhos contemporânea.

Fig. 4

Algumas publicações de minha autoria: *Incidente em Tunguska 01* (2014), *Cavalos mortos permanecem no acostamento* (2014), os três volumes de *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo: Limbo* (2010), *Underground* (2010) e *Potlatch* (2012), *Ensaio do Vazio* (2012, VV.AA.), *Cada caminho é um desvio*, ed. a (2014), *Bukkake* (2012), *Suburbia* (2012), arquivo Pedro Franz.



UMA NOVA TEORIA NÃO É, NÃO DEVE SER,  
A DESCOBERTA DO NÃO VERDADEIRO NO QUE  
SE ESCREVEU SOBRE UM FENÔMENO.  
É, AO CONTRÁRIO, A DESCOBERTA DO NÃO VERDADEIRO  
NO PRÓPRIO FENÔMENO. NÃO É APONTAR O DEDO AOS  
CIENTISTAS DA VELHA TEORIA E DIZER:  
– TU ERRASTE.  
É APONTAR O DEDO AO OBJECTO DE ESTUDO E DIZER:  
– TU MENTISTE-LHES.

**GONÇALO TAVARES,**

2010, P. 88

## CAPÍTULO 1

# A HISTÓRIA EM QUADRINHOS E SEU CAMPO AMPLIADO

---

Falar sobre história em quadrinhos dentro da academia e dentro das artes visuais parece sempre necessitar de uma justificativa, de uma explicação. Se o crítico de arte Guy Brett (2013, p. 14) chama atenção para a hierarquia entre pintura e desenho, mostrando como é curioso pensar que “à pintura tenha sido concedida a mística da arte séria, enquanto o desenho, que sempre foi um meio para produzir arte séria, como uma ferramenta, nunca teve esse privilégio, ou fardo”, o olhar que se tem para as histórias em quadrinhos, e o lugar que os quadrinhos ocupam neste debate, é ainda mais problemático.

Durante muito tempo ignorada pelas camadas intelectuais da sociedade, a história em quadrinhos sofreu de uma baixa legitimação, sendo considerada uma forma de literatura para crianças ou de entretenimento sem pretensão artística, remetendo à infância, à nostalgia e à diversão. Ainda que minhas HQs não tenham uma relação direta com o humor, com frequência ouço, mesmo de amigos que leram e conhecem meu trabalho, que eu poderia aproveitar para alguma história uma situação engraçada ou inusitada pela qual passaram: “você devia fazer uma história em quadrinhos sobre isso”. E talvez sejam situações como essa que levaram os quadrinistas de cada época a inventarem um novo adjetivo ou termo para dizer “sim, eu faço história em quadrinhos, mas não daquele tipo de quadrinhos, é de outro tipo”, surgindo assim expressões como “quadrinhos alternativos”, “história em quadrinhos autorais”, “*comix*”, “*graphic novel*”, “quadrinhos adultos”, quadrinhos independentes, “*visual novel*”, “*gekiga*”<sup>5</sup>, “arte sequencial”, “narrativas gráficas”, entre outros. Ainda que muitas vezes o surgimento de novos termos e adjetivos acompanhe movimentos e posicionamentos estéticos de grupos e artistas em torno das ideias e ações no meio, é importante perceber que, apesar dos problemas implicados em tais nomenclaturas, (i.e.: história em quadrinhos, *comics*, *manga*, banda desenhada, etc.), eles delimitam uma mídia e seu campo específico.

A história em quadrinhos não se trata de um gênero, mas sim de uma linguagem autônoma. Os gêneros são “subdivisões de um qualquer campo artístico que operam por determinados elementos em comum, usualmente temáticos” (MOURA, 2010, p. 1). Já as histórias que se contam em quadrinhos podem abranger diversos gêneros, podem ser de todos os tipos, contadas das mais variadas formas, para distintos públicos e em diferentes estilos de desenho, de texto, de *grids* de página e de formatos impressos. Contudo, por ser um produto ligado ao suporte impresso, vendido em bancas e livrarias, como a literatura, mas também por voltar-se principalmente aos enredos de narrativas de ficção, a história em quadrinhos foi frequentemente descrita erroneamente como um gênero paraliterário ou, de forma pejorativa, como sub-literário (GROENSTEEN, 2004, p. 22), sendo em geral excluída nos cursos de história

---

<sup>5</sup> Respectivamente, romance gráfico, romance visual, e “imagens dramáticas” (este último, em oposição ao termo “*manga*”, “imagens supérfluas”, no Japão).

da arte. Uma rápida visita, por exemplo, à biblioteca da universidade onde estudo revelará não só uma pequena e desatualizada bibliografia teórica sobre a área, mas também pouquíssimos títulos de quadrinhos. A visita revelará, também, que esses livros, isto é, as histórias em quadrinhos e os livros teóricos sobre quadrinhos, encontram-se reunidos aos livros de humor gráfico, em uma seção nomeada “desenho animado e caricatura”. Ainda, se consultarmos editais de incentivo à cultura de todo o país, que normalmente possuem critérios próprios para diversos campos artísticos, como artes visuais, literatura, cinema, teatro e dança, e que levam em conta especificidades de cada mídia, são raros os casos que delimitam a história em quadrinhos como um campo autônomo e com características próprias.

Entre os problemas comumente encontrados nas pesquisas acadêmicas disponíveis sobre a história em quadrinhos em nosso país é visível o pouco diálogo destas com estudos teóricos mais recentes e é comum a escolha de objetos de estudo pautados pela nostalgia ou por exemplos de maior visibilidade ou sucesso comercial. Esses estudos muitas vezes tomam a história em quadrinhos como se fosse um todo, sem uma necessária especificidade para um estudo mais profundo ou sofrem o tipo de “obsessão de fã-colecionador, que tudo cataloga, que tudo sabe e que tudo quer ter, sem qualquer discriminação crítica ou contextualização sociológica” (CHAVANNE *apud* ISABELINHO, 2011, p. 74). É ainda importante destacar que a pesquisa acadêmica de quadrinhos, em nosso país, permanece dispersa nas universidades entre variados centros acadêmicos (em centros de artes, de letras, de comunicação, de jornalismo, de história), não havendo um curso próprio nem para teóricos, nem para artistas que queiram realizar uma pesquisa com os quadrinhos (como existem cursos de cinema, por exemplo), que levariam em conta questões e especificidades do meio.

Ainda que toda arte sofra “preconceitos” de um público mais amplo ou leigo, o caso da percepção social que se tem sobre os quadrinhos é particular. Como mostra Beaty (2012, p. 19), muitos críticos permanecem pensando que “questões estéticas e artísticas levantadas por outras formas de arte são totalmente alheias aos quadrinhos, como se estes existissem em um plano completamente diferente”. Porém, 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 perpetuando equívocos, de ambos os lados, dificultando as aproximações entre os campos.

Quando a exposição *Carnegie International 2004* deu destaque a trabalhos de Robert Crumb ao lado de artistas visuais, Katy Siegel (2005, p. 175), editora colaboradora da *Artforum*, em sua resenha da mostra, afirmou que os “quadrinhos e desenhos de Crumb eram os mais fortes trabalhos figurativos” da exposição, mas para ela seus trabalhos “não são arte”, pois mesmo “a história em quadrinhos não sendo ‘inferior’ à arte, é simplesmente uma categoria diferente de produção social”. Mesmo assim, para Siegel, o trabalho de Crumb era melhor do que a maioria da arte presente na exposição e tinha justamente o que os outros artistas da exposição desejavam: “envolvimento pessoal intenso e idiossincrático em um projeto pequeno e *low-tech*, que oferece ao artista controle sobre seu trabalho e que lhe traz uma dedicada legião de fãs que pensam de forma semelhante”.<sup>6</sup> Essa posição antiarte é muitas vezes compartilhada também por pessoas de dentro do meio. Autores, editores, críticos e leitores de quadrinhos “parecem partilhar da mesma memória, que, fragmentada e esparsa, confunde-se muitas vezes com o clichê de que tal linguagem não passaria de um entretenimento infantil” (CARNEIRO, 2013, p. 29) ou duvidam do potencial de abertura crítica do campo como mídia artística. Como aponta Beaty (2012, p. 19), o próprio Crumb, em uma tira de 1969 intitulada *Drawing Cartoons is Fun!*, também rejeita a ideia de que os quadrinhos constituam uma forma de arte: “ARTE é só trapaça! A fraude perpetrada no público pelos chamados ‘artistas’, que se colocam em um pedestal, promovida por intelectuais bunda-moles em suas torres de marfim e ‘críticos’ mela-cueca que pensam que o mundo lhes deve uma vida!”<sup>7</sup>

Apesar de posicionamentos desse tipo ainda serem comuns e de que não tenham existido nesse meio muitos manifestos ou grupos reunidos em volta de ideias estéticas concretas como vemos em outros campos, a história em quadrinhos está longe de ser uma arte engessada no tempo. Como em qualquer outra forma

---

6 [Crumb has what the other artists in the exhibition want - intense, idiosyncratic personal involvement in a small, low-tech enterprise that offers control over your work and draws a devoted following of like-minded fans].

7 [“ART” is just a racket! A HOAX perpetrated on the public by so-called “Artists” who set themselves up on a pedestal, and promoted by pantywaste ivory-tower intellectuals and sob-sister “critics” who think the world owes them a living!]

de expressão artística, vemos também nos quadrinhos, “uma variedade sincrônica e vicissitudes diacrônicas que raramente, ou nunca, são reconhecidas por outros campos” (ISABELINHO, 2011, p. 75). Como bem coloca Moura, muito do que se produz nos quadrinhos pode ser duvidoso, mas não pautamos o campo da pintura pelo *kitsch*, nem o cinema pelos *blockbusters* de Hollywood. Já a história em quadrinhos é quase sempre pautada por trabalhos fáceis ou de maior visibilidade. Mesmo se tratando de uma linguagem cuja maior produção é voltada para um público massificado, infantil ou infantilizado, ele sugere que olhemos para os quadrinhos não pelos seus exemplos de massa, mas da maneira como olhamos para outros campos artísticos, através de obras e autores cuja representatividade alcançou um grau de excelência e de singularidade no campo (MOURA, 2010, p. 1).

A história em quadrinhos merece destaque enquanto modalidade artística e é preciso considerar sua história interna e suas especificidades da mesma maneira que a história da arte esclarece as rupturas que desencadearam as atitudes contemporâneas dos artistas visuais (GROENSTEEN, 2004, p. 44). Há uma longa história de artistas/autores que trabalharam (ou trabalham) explorando as potencialidades do meio de forma verdadeiramente singular, como Alberto Breccia, George Harriman, Martin Vaughn-James, Edmond Baudoin, José Muñoz, Gary Panter, Lorenzo Mattotti, Vincent Fortemps, Seiichi Hayashi, Richard McGuire, Art Spiegelman, Chris Ware, Eddie Campbell, Dominique Goblet, Fabio Zimbres, Aidan Koch, Ilan Manouach, Diego Gerlach, Frédéric Coché, Berliac, Rafael Sica, além de propostas como a da editora Frémok, do coletivo Fort Thunder, e de revistas como a estadunidense *Raw* ou a japonesa *Garô*, entre tantos outros.

No trabalho desses quadrinistas, poderíamos encontrar distintas formas de pensar aproximações entre os quadrinhos e as artes visuais, e diversos deles serão citados ao longo desta pesquisa. Meu trabalho de conclusão de graduação falava, justamente, sobre Alberto Breccia, quadrinista uruguaio que, de muitas maneiras, ampliou meu olhar para os quadrinhos e até hoje é uma referência para a forma como me posiciono como artista e como trabalho com os quadrinhos. Contudo, mais do que essa história interna do meio, podemos falar também em experiências de outros campos artísticos que experimentam ou se aproximam, de algum jeito, da história em quadrinhos.

## Um campo ampliado para os quadrinhos

Domingos Isabelinho (2011), na esteira de Rosalind Krauss, propõe a ideia de um campo ampliado dos quadrinhos, buscando em outros campos artísticos, desde livros de iluminura e da arte medieval, passando por séries de gravuras, pelo cartum, pela poesia visual e pela pintura moderna e contemporânea, trabalhos que ajudariam a ampliar o entendimento sobre a história em quadrinhos.

Mesmo representando a continuidade de uma longa tradição de manifestações que remonta a diversas formas de manifestações artísticas, como as colunas de Trajano, a Tapeçaria de Bayeux e o *Livro dos Mortos* (VERGUEIRO, 2009, p. 16), pesquisadores do campo defendem Rodolphe Töpffer<sup>8</sup>, e sua “literatura em estampas”, como chamava, como um *inventor*, ou pelo menos como alguém em cujo trabalho já estavam as características da arte que depois se convencionou chamar de história em quadrinhos. Dessa forma, os quadrinhos podem ser vistos como um campo contemporâneo da fotografia e do cinema, que se *desenvolveu* no século XIX. Todavia, para Isabelinho a linguagem dos quadrinhos já existia nas páginas de diversos manuscritos medievais com suas narrativas contadas através de imagens justapostas, em alguns casos, inclusive, com a presença de balões de texto e de efeitos sonoros. Segundo Groensteen (*apud* ISABELINHO, 2011), ainda que esses livros não tenham sido feitos para serem reproduzidos como as HQs convencionais, nessas obras a linguagem dos quadrinhos já havia sido inventada. É difícil não concordar com os autores quando se passa os olhos, por exemplo, no Gênesis “em quadrinhos” feito na segunda metade do século XIV (há uma versão fac-similar disponível no *site* da British Library<sup>9</sup>). Nele, página após página, percebemos algo decididamente

---

8 Até aqui não há consenso. Por exemplo, em minha monografia, cito, com alguns pesquisadores estadunidenses e brasileiros, Richard Outcault como “pai” dos quadrinhos. Muitos investigadores ainda hoje alçam Outcault a esse posto por ter sido nas páginas de *Yellow Kid*, seu personagem, que o uso do balão de fala tornou-se recorrente nos quadrinhos.

9 Disponível para leitura online em: <http://goo.gl/Pg8l27>

próximo às HQs atuais. Para Groensteen (*apud* ISABELINHO, 2011), depois da invenção da imprensa, “texto e imagem não estiveram mais tão intimamente ligados e, pode-se dizer, o segredo dos quadrinhos esteve perdido, até que Töpffer o redescobriu”.

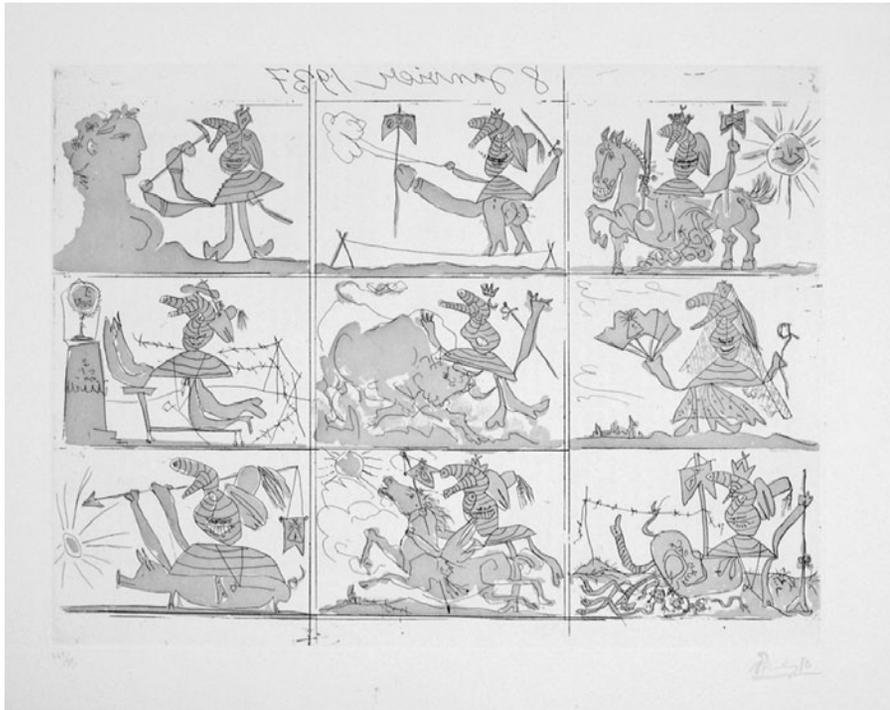
Em algumas séries de gravuras realizadas no começo do século XX, também encontramos características semelhantes aos quadrinhos, como a forma como as imagens são colocadas em sequência simultaneamente nas duas gravuras de *Sueño y mentira de Franco*.<sup>10</sup> Realizadas em água-forte e água-tinta por Pablo Picasso em 1937, mesmo ano em que o artista pintou a *Guernica*, percebemos como as últimas vinhetas da segunda gravura apontam semelhanças a cenas de diversos estudos para aquele quadro. Pelas datas gravadas na imagem, nota-se que o artista realizou as gravuras sem se preocupar com a ordem como o trabalho deveria ser lido, de maneira que precisamos lê-la de forma invertida, da direita para a esquerda, para encontrarmos a sequência imaginada pelo artista.

McCloud (2005, p. 18) chama a atenção para como romances em xilogravura [*woodcut novels*] realizados por Lynd Ward, como *Gods' Man* (1929) e *Vertigo* (1937), “são poderosas fábulas modernas, hoje elogiadas por artistas de quadrinhos, mas raramente reconhecidas como tal”. Nesses romances sem palavras gravados como os de Ward, ou em *Passionate Journey* (1919) e *The City* (1925), de Frans Masereel, ou *Destiny: a story in pictures* (1930), de Otto Nückel, também encontramos exemplos do campo ampliado dos quadrinhos. Para McCloud, (2005, p. 19), artistas como Ward e Masereel, através de suas séries de xilogravuras, falaram muito sobre o potencial dos quadrinhos, mas, na época, poucas pessoas do meio entendiam essas obras dessa maneira, pois o conceito de quadrinhos que tinham era redutor demais para incluí-las.

Ao ampliarmos nosso olhar para outros campos artísticos, nesse espaço de encontros entre os quadrinhos e as artes visuais, encontraremos *Une semaine de bonté* (1934), de Max Ernst, e *He Disappeared into Complete Silence* (1947), de Louise Bourgeois. O primeiro, de natureza semelhante a dois trabalhos anteriores de Ernst, *Rêve d'une petite fille qui voulut entrer au carmel* e *La Femme 100 Têtes*,

---

10 Apesar de o trabalho ser muitas vezes citado em francês – *Songe et mensonge de Franco* – ou ainda em inglês – *The Dream and Lie of Franco* – Puente (1987, p. 88-90) nos conta que o próprio Picasso escreveu, na pasta prevista para conter as gravuras, o título da obra em castelhano, e que acompanharia um texto “poético e surrealista” esboçado por Picasso.



é composto por uma sequência de 182 colagens feitas a partir de recortes de ilustrações, possivelmente de trabalhos de Jules Mary e de Gustave Doré. Esse “romance em colagens” apresenta uma narrativa surrealista muito particular, com personagens humanos, que se misturam a outros com cabeças de aves e de felinos. Finalizado em 1933 e publicado no ano seguinte, originalmente separado em cinco panfletos, a obra é composta por sete capítulos, cada um representando um dia da semana e um elemento, sempre acompanhado de uma epígrafe, com escritos de Alfred Jarry, Benjamin Péret, Tristan Tzara, Paul Éluard, entre outros. Mesmo tendo uma história pouco convencional, com uma continuidade bastante fragmentada decorrente do uso de recortes, o sentido da obra emerge na articulação entre as imagens e no modo como demandam ser lidas para sua fruição.

Já *He Disappeared into Complete Silence* apresenta nove gravuras, cada uma das imagens acompanhada por um texto. Colocadas em sequência no livro, as gravuras não parecem ilustrar o texto, mas compor algo *junto* a ele e junto às outras imagens. O sentido da obra, “uma tendência de rebaixamento de autoestima” (BOURGEOIS, 2000, p. 49) segundo a artista, aparece justamente pela leitura da sequência de textos e das imagens, na completude entre os quadros formada pelo conjunto da obra.

Isabelinho sugere também procurar no cartum trabalhos que poderiam ser incluídos nesse campo ampliado. Um caso interessante é a série de cartuns, misturando textos, desenhos, colagens e diagramas, realizada por Ad Reinhardt, artista estadunidense reconhecido principalmente por sua pintura abstrata e como um dos precursores do minimalismo e da arte conceitual. Publicados originalmente no jornal *P.M.* nos anos 1940 e, depois, nas páginas das revistas *Transformation* e *ArtNews*, em 2010, a editora mexicana Alias, fundada por Damián Ortega<sup>11</sup> e que publica textos que consideram importantes referências da arte contemporânea, reuniu 30 páginas desses trabalhos em *Una página de chistes*, apresentando-os como pôsteres junto a um estudo do crítico de arte Thomas Hess, *Los cómics de arte y las sátiras de Ad Reinhardt*, escrito na década de 1970. Esses quadrinhos fizeram parte da retrospectiva do trabalho de Reinhardt

---

11 O próprio Damián Ortega iniciou sua carreira realizando histórias em quadrinhos e, em 2000, produziu *El pájaro para principiantes* (2000), uma HQ sobre Gabriel Orozco e que acompanhou uma exposição desse artista.

organizada em comemoração ao centenário de seu nascimento na galeria David Zwirner, em 2013, em Nova York, e reunidos no livro *How to look: Art Comics*.

Robert Storr, curador da exposição, conta que “as pessoas sabiam que Reinhardt era um cartunista, mas que seus cartuns eram vistos meramente como algo paralelo”. Contudo, para Storr, os quadrinhos de Reinhardt eram uma dimensão inteira do trabalho do artista e “trazem luz ao seu olhar humorístico para a história da arte, política e cultura, assim como para sua incomparável sensibilidade crítica como pintor e pensador” (*apud* MOULY, 2013). Mesmo sendo as pinturas, os cartuns e os escritos sobre arte de Reinhardt muito diferentes e distantes entre si, no entanto, como Storr aponta, podemos perceber as relações entre eles. *How to look* [como olhar] para distintos aspectos da arte é justamente o “tema” de muitos destes cartuns, que levantam questões como: *How To Look At Art-Talk*, *How To Look At A Good Idea*, *How To Look At Looking*, *How To Look At Modern Art In America*, *How To Look At Iconography*, *How To Look A Cubist Painting*, entre outros. Em uma das páginas da série, com o título *How To Look At Modern Art In America*, Reinhardt cria uma árvore genealógica da arte contemporânea, de um lado apresentando trabalhos da “pintura pura” (abstrata) e do outro, de “figuras puras” (ilustrativas) e ironiza: “se você sabe do que gosta, mas não sabe nada sobre arte, você vai achar os artistas da esquerda difíceis de entender e os da direita mais fáceis e mais famosos”. Questões semelhantes são levantadas em seu ensaio *Arte-come-arte* (no qual também encontraremos um humor próximo ao de seus cartuns): “artistas que alegam que as suas obras de arte vêm da natureza, da vida, da realidade, da terra ou do céu, como ‘espelhos da alma’ ou ‘reflexos de condições’ ou ‘instrumentos do universo’ [...] são, subjetiva e objetivamente, tratantes ou grosseiros” (REINHARDT, 2006, p. 75).

Apesar de outros artistas do século XX realizarem cartuns como Philip Guston, Edward Hopper, Willem de Kooning, Richard Lindner, Reginald Marsh, e John French Sloan, entre outros, foram poucos – como Saul Steinberg e Guston – os que utilizaram seu trabalho com cartum empregados também em seus interesses artísticos primários. Mas como sugere Storr, o único artista moderno que levou seu trabalho com quadrinhos produzidos em massa não apenas como um “ganha pão”, mas de maneira plenamente desenvolvida, ainda que em uma dimensão separada de seu projeto estético principal, foi Reinhardt (CEMBALEST, 2013).

Como páginas de histórias em quadrinhos, os cartuns de Reinhardt mostram imagens justapostas, ocupando a página inteira com múltiplas situações, criando ordens de leitura e fazendo o leitor passear com atenção pela folha. Ao observar as páginas originais desses trabalhos, o quadrinista Art Spiegelman chama atenção para como se percebe o esforço e a atenção que Reinhardt empregava neles. Para Spiegelman, com seus cartuns, “Reinhardt inventou uma nova forma de quadrinhos como ensaio” (*apud* KINO, 2013).

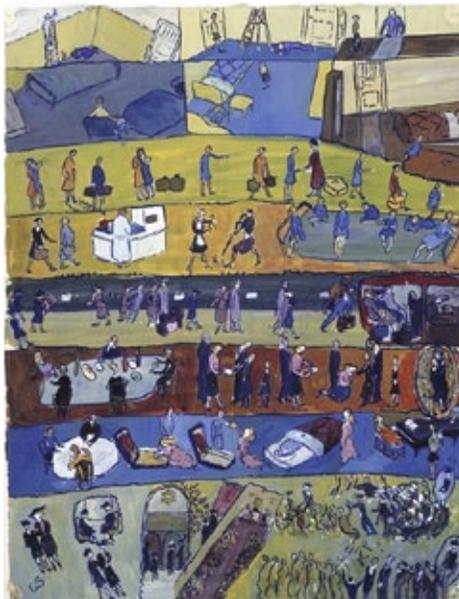
Isabelinho propõe ainda que também encontraremos na poesia visual e na pintura moderna e contemporânea, em trabalhos de artistas como Álvaro de Sá, Rivane Neuenschwander, Charlotte Salomon, Laylah Ali, Niklaus Rüegg, distintas maneiras de aproximação dos quadrinhos. As pinturas e desenhos de Philip Guston, com suas figuras caricaturizadas, facilmente nos remetem aos quadrinhos (ou, pelo menos, aos cartuns), mas encontraremos aproximações mais significativas em seus *poem-pictures*, ou sobretudo num livro realizado pelo artista em 1971 intitulado *Poor Richard*, que apresentava uma série de 72 desenhos tendo Richard Nixon como personagem. Já *Leben? oder Theater?*<sup>12</sup>, de Charlotte Salomon, trata-se de uma autobiografia realizada como uma série de centenas de pinturas. Produzida entre 1940 e 1942, trabalhando de forma intensa durante dezoito meses no hotel onde estava hospedada, na França, para onde havia se mudado em 1939 fugindo do regime nazista, ao terminar *Leben? oder Theater?*, Salomon deixou a obra aos cuidados de um médico com a mensagem “*C’est toute ma vie!*” [Essa é a minha vida!]. No ano seguinte, Salomon, grávida de quatro meses, foi presa pelos nazistas e levada a Auschwitz, onde foi assassinada.

As pinturas de Salomon formam uma sequência cujo sentido se dá na relação e disposição das imagens entre as páginas em série. Apesar de não haverem vinhetas separando as imagens (como em tantos quadrinhos também não há), essas pinturas mostram sequências temporais numa mesma página, como se o tempo ocupasse espaços em cada uma delas.

Dessa maneira, Salomon realizou o que pode ser visto como um dos precursores da tradição de quadrinhos autobiográficos que, hoje, tornaram-se

---

12 A obra completa encontra-se disponível digitalizada em: <http://www.jhm.nl/collection/specials/charlotte-salomon/leben-oder-theater>



**Fig. 6**  
*Leben? oder Theater?*,  
Charlotte Salomon, 1942.

bastante representativos e importantes, principalmente em obras de quadrinistas como Art Spiegelman, Alison Bechdel, Fabrice Neaud, Marjane Satrapi, Edmond Baudoin e tantos outros.

Em trabalhos de minha trajetória artística, me sinto ligado, numa espécie de magnetismo que me aproxima com a mesma intensidade de trabalhos desse campo ampliado quanto do campo interno dos quadrinhos. Reservadas as devidas proporções, na forma como Salomon concebe *Leben? oder Theater?*, encontro certas semelhanças com a estrutura narrativa, com passagens de cena e com a *mise-en-page* que usei em *Potlatch*. Quando conheci *He Disappeared into Complete Silence*, de Bourgeois, percebi relações texto/imagem semelhantes às de *Underground* e suas páginas soltas, contendo de um lado um texto e de outro um desenho. Em algumas páginas desse mesmo trabalho, ou em outros meus, encontro cruzamentos com a forma como Jean-Michel Basquiat realiza seus desenhos, trazendo ritmo às palavras e às imagens, ou com a maneira como alguns trabalhos de Leonilson utilizam os espaços da página e pedem para ser lidos. Cruzamentos e combinações, como se traçassem uma continuidade da qual fazem parte experimentações tanto do campo interno quanto de um campo ampliado dos quadrinhos.



Fig. 7  
*Potlatch, Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo, volume 3.*  
Pedro Franz, 2012.

Sabendo, como Walter Benjamin ressalta, que o passado se constrói sempre a partir do presente, nos exercícios de suas potenciais reconstruções, mesmo ciente do risco em olhar dessa maneira trabalhos que sequer foram realizados como quadrinhos, como Krauss chamava a atenção em seu ensaio sobre a escultura, acredito que esse retrospecto é importante se consideramos como, ao longo do tempo, a história em quadrinhos sofreu uma baixíssima legitimação e teve entendimentos tão redutores. Dessa forma, o campo ampliado dos quadrinhos nos ajuda a perceber o potencial estético do meio e a pensar possibilidades para os quadrinhos através de um entendimento contemporâneo.

## **Dispositivo e a história em quadrinhos institucionalizada**

A relação entre verdadeiro e falso ou até que ponto a forma como olhamos um fenômeno é também parte do fenômeno, presentes no evento de Tunguska, também aparece na possibilidade de trabalhos desse campo ampliado poderem ou não ser chamados de histórias em quadrinhos. Também para essa questão não acredito ser possível, nem mesmo necessário, encontrar uma resposta definitiva. Porém, acho que é justamente no exercício de olhar para trabalhos desse campo ampliado junto ao de outros artistas do campo interno dos quadrinhos que encontraremos pontos pertinentes tanto à história em quadrinhos quanto às artes visuais.

Apesar dos muitos exemplos em que ambos os campos se misturam surgindo dúvidas sobre a identidade destes trabalhos, a aproximação entre a história em quadrinhos e as artes visuais, bem como a discussão teórica que ela suscita, está longe de estar estabelecida. Por outro lado, percebemos um convívio mais próximo e consolidado entre o cinema e as artes visuais, com um trânsito há tempos aberto entre artistas que trabalham com o cinema e de cineastas que criam instalações e apresentam seus trabalhos no circuito da arte contemporânea. É verdade que os problemas de legitimação do cinema passam longe dos que a história em quadrinhos sofreu, porém é importante lembrar que, durante

décadas, esses dois campos também se ignoraram mutuamente e, como no caso dos quadrinhos, o cinema não era definido como um campo artístico, mas como um meio ligado à cultura de massa, ao consumo e ao entretenimento.

Mesmo ciente dos possíveis problemas de recorrer a referenciais de um campo para falar de outro, podemos usar o conceito de *cinema de exposição*, discutido por Philippe Dubois,<sup>13</sup> para pensar as aproximações e relações da história em quadrinhos com as artes visuais, reunindo-o, aqui, a propostas como o campo ampliado dos quadrinhos, como sugere Domingos Isabelinho, e de contribuições valiosas que levaram adiante esta discussão no trabalho de pesquisadores como Pedro Moura, Thierry Groensteen, Bart Beaty, entre outros.

Philippe Dubois é, hoje, um dos principais pesquisadores do campo da imagem, mais particularmente do que ficou conhecido como *pós-cinema*, discutindo as transformações pelas quais o cinema passou nas últimas décadas. Para Dubois, uma das vertentes desse pós-cinema é o chamado *cinema de exposição*, no qual se situam trabalhos de artistas como Douglas Gordon, Martin Arnold, Pierre Huyghe, Steve McQueen, William Kentridge, Peter Tscherkassky, Peter Kubelka, entre outros, que utilizam, de alguma forma, o “material” filme em sua obra plástica, ou inventam formas de apresentação que se inspiram ou remetem a efeitos ou formas cinematográficas (DUBOIS, 2004, p. 28). No trabalho desses artistas, a forma tradicional de recepção do filme é muitas vezes subvertida com experimentações de diferentes formatos de telas, de projeção, de duração de um trabalho e da relação com o espectador.

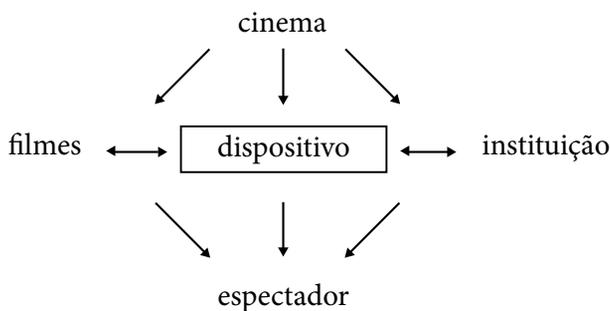
Ao discutir o *cinema de exposição*, Philippe Dubois (2013) afirma que o cinema se insere nas artes visuais de duas formas: a primeira através de uma **migração ou repetição de imagens**, e a segunda, através da **migração ou inserção de dispositivos**. Para ele, no caso específico do cinema de exposição, há uma mudança no dispositivo, de maneira que são dois deslocamentos fundamentais que caracterizam esse tipo de cinema. Um deles é de lugar, que passa da sala escura do cinema para a sala do museu/galeria. E o outro, de natureza estética, que passa de um valor de projeção para o de exposição.

---

13 Philippe Dubois é professor no Departamento de Cinema e Audiovisual da Universidade de Paris 3 – Sorbonne Nouvelle, onde é titular da cadeira de “Teoria das formas visuais”. Publicou diversos artigos sobre fotografia, cinema e vídeo, e livros como: *O ato fotográfico* (Papirus, 1993, traduzido para várias línguas desde 1983), *Cinema, vídeo, Godard* (Cosac Naify, 2004), além do mais recente, *La question vidéo. Entre cinéma et art contemporain* (Yellow Now, 2012).

Dubois (2013) afirma que, antes de pensar como o cinema se insere nas artes visuais, é necessário entender o que é o cinema tradicionalmente. Para ele, os filmes são um dos elementos constitutivos da ideia de cinema, incluindo-se nessa concepção todos os tipos, desde filmes de ficção e os documentários a filmes experimentais, sejam eles de longas ou curtas-metragens. O cinema pode ainda, segundo o autor, ser entendido como uma **instituição**. Uma instituição complexa, com muitos aspectos e facetas sociais, econômicas e políticas, que envolve diversos profissionais (cineastas, roteiristas, editores, atores, críticos, etc.), um modo próprio de distribuição, de leis de incentivo e de produção, com entidades específicas que fazem parte deste campo.

Na óptica desse pesquisador, é importante ainda compreender que o cinema é um **dispositivo**. A projeção de um filme, realizada sobre uma tela, envolvendo uma sala escura com espectadores, constitui o dispositivo do cinema, algo absolutamente fundamental para defini-lo. No cinema, todos esses elementos se articulam entre si e são endereçados para o espectador. O espectador é, desse modo, determinante para que o cinema exista, ele é a condição para o dispositivo, para a projeção na sala escura, para o filme e para a instituição.



**Fig. 8**  
Diagrama proposto por Philippe Dubois sobre o dispositivo do cinema tradicionalmente.

As bases para pensar o cinema através do conceito de dispositivo surgiram nos anos 1970 entre os teóricos estruturalistas franceses que desejavam definir o “efeito” provocado pela condição do espectador de cinema. Para esses teóricos, o efeito de ilusão e de uma impressão de realidade provocado pelo cinema não dependia tanto dos filmes como organização discursiva ou como linguagem, mas sim da relação particular como o espectador se punha diante de uma projeção sobre uma tela iluminada em uma sala escura (PARENTE E CARVALHO 2009, p. 29-30).

Os muitos usos do termo dispositivo designam uma “ideia-força” que solicitam a compreensão do conceito e das especificidades de um conhecimento em questão (BRUCK, 2012, p. 40). Como afirma Foucault (*apud* AGAMBEN, 2009, p. 28), trata-se de

um conjunto absolutamente heterogêneo que implica discursos, instituições, estruturas arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais e filantrópicas, em resumo: tanto o dito como o não dito, eis os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se estabelece entre estes elementos [...] com o termo dispositivo, compreendo uma espécie – por assim dizer – de formação que num certo momento histórico teve como função essencial responder a uma urgência. O dispositivo tem, portanto, uma função eminentemente estratégica.

Seguindo a irradiação do conceito proposto por Dubois, percebo que ele se aplica a obras do campo ampliado dos quadrinhos e no modo como a história em quadrinhos aparece no trabalho de diversos artistas. Neles, o dispositivo dos quadrinhos se reintegra de diferentes formas às artes visuais: reinvestindo o espaço onde o sistema dos quadrinhos acontece, ocupando a parede da galeria em vez da publicação impressa, o que demanda novas relações de leitura, ou reinvestindo a própria publicação impressa, de modo que ocorre um deslocamento institucional para o circuito da arte contemporânea. Distintos elementos dos quadrinhos são reinvestidos por artistas, alterando seus critérios e valores estéticos, subvertendo as características desse dispositivo e, desta maneira, alterando-o e ampliando-o.

Rosalind Krauss (1979, p. 136), em seu famoso ensaio *A escultura no campo ampliado*, mostra que o campo ampliado da escultura, “ao precisar abranger trabalhos tão heterogêneos, fez com que o termo escultura corresse o risco de tornar-se obscuro”. Entretanto, ela prossegue afirmando que, como qualquer convenção, “a escultura não é uma categoria universal, mas uma categoria ligada

à história, possuindo sua própria lógica interna, seu conjunto de regras, as quais, ainda que possam ser aplicadas a uma variedade de situações, não estão em si próprias abertas a uma modificação extensa” (KRAUSS, 1979, p. 131).

Da mesma forma, a história em quadrinhos também é uma categoria histórica e social, que possui uma lógica própria. Mesmo alargando nosso olhar, esse conjunto de regras também não está aberto a uma modificação tão vasta. Assim, de forma semelhante à concepção de Dubois (2013) do cinema na arte contemporânea, acredito que, para pensarmos as aproximações entre a história em quadrinhos e as artes visuais, é importante fazermos o exercício de entender o que é a quadrinhos tradicionalmente. Em outras palavras, para pensar as transformações que os quadrinhos vêm sofrendo, é importante percebermos a normatização de um modelo de quadrinhos que, durante o século XX, institucionalizou-se. Assim como o modelo do cinema não se normatizou com a invenção técnica pelos irmãos Lumière, levando quase duas décadas para fixar-se diante do cinema de atrações, o dos quadrinhos não se normatizou nem se institucionalizou com sua invenção. Poderemos pensar, por exemplo, como Groensteen e Isabelinho propõem que nos livros de iluminuras a história em quadrinhos já havia sido *inventada*. Não se trata, portanto, de um modelo fixo e engessado, mas sim de uma categoria determinada histórica e socialmente. Como sugere Moura (2010, p.2), “compreendendo o caminho percorrido pelos quadrinhos, percebendo como determinados limites foram ultrapassados e de que forma essas ultrapassagens foram assimiladas, compreendidas e aonde chegaram”.

Busco, dessa forma, pensar os quadrinhos a partir do dispositivo, evitando descrevê-los apenas por suas imagens, textos e narrativas, invalidando os determinismos causados por tais representações. Dessa forma, sua natureza rizomática nos permite amenizar divisões históricas e estéticas (PARENTE e CARVALHO, 2009, p. 29). Através do dispositivo é possível, portanto, antes de qualquer coisa, como sugere Deleuze (2012), pensar os quadrinhos como um conjunto multilinear composto por linhas de naturezas diferentes, que seguem direções diferentes sem abarcar nem delimitar sistemas homogêneos. Formam processos sempre em desequilíbrio e ora se aproximam, ora se afastam uma das outras. A tendência de um dispositivo é a da atualização, de estar sempre em transformação, traduzindo, de algum modo, a maneira como o mundo se move e se estrutura em termos de redes e de seus regimes de visibilidade (BRUCK, 2012, p. 43).

Como coloca Moura (2010, p. 2), “uma definição absoluta de quadrinhos é impossível, pois existirão sempre experiências que trarão novos desafios às fronteiras deste território”. Para ele, apesar de muitos autores tentarem encontrar uma definição para os quadrinhos, quem mais se aproximou de uma descrição bastante coerente foi Thierry Groensteen, com seu “princípio de solidariedade icônica”.

## O sistema dos quadrinhos

Batizada de formas diferentes em cada país, os muitos termos usados para nomear a história em quadrinhos trazem, recorrentemente, algum tipo de problema.<sup>14</sup> Muitas vezes, as tradições e escolas que se desenvolveram com mais visibilidade nestes países, com seus estilos e características próprios, ou às vezes movimentos e neologismos usados para designar um tipo específico de HQ, acabaram por serem utilizados como se designassem distintos campos.<sup>15</sup> Por muitas décadas, o entendimento que se teve sobre os quadrinhos baseou-se em análises insuficientes. A presença do balão de fala, um tipo específico de desenho, a necessidade do humor, um conteúdo infantil e de entretenimento, ou mesmo a necessidade de haver um personagem recorrente ou personagens antropomorfos, eram elementos que se confundiram (e, ainda hoje, confundem-se), para muitos, com uma definição de HQ. Dessa forma, é importante percebermos como o

---

14 Nos Estados Unidos e no Japão, os quadrinhos ficaram conhecidos, respectivamente, como *comics* e *manga*, remetendo a um tipo de conteúdo cômico, engraçado ou ‘supérfluo’ (em uma tradução literal, *manga* significa “imagens supérfluas” ou “imagens irresponsáveis”). Na Itália, o termo *fumetti* refere-se ao formato dos balões de fala tão comuns nos quadrinhos. Na América Latina, o termo *historieta* faz pensar se tratar apenas de historinhas, como algo menor, infantil e/ou desprezioso. Já na França e em Portugal, os quadrinhos ficaram conhecidos, respectivamente, como *bande dessinée* e *banda desenhada*. Contudo, sabemos (e há inúmeros exemplos de obras que nos mostram isso) que uma história em quadrinhos não precisa ser cômica ou engraçada, nem possuir balões de fala, tampouco precisa ser, necessariamente, desenhada (há exemplos de quadrinhos pintados, feitos em gravura ou mesmo, e ainda que de forma discutível, que envolvem a fotografia). O próprio termo usado no Brasil, história em quadrinhos, traz seus problemas, já que, em muitas, os próprios quadrinhos, isto é, o formato das vinhetas, não existe ou mesmo diversos trabalhos não se caracterizam exatamente como histórias, não apresentando uma proposta narrativa.

15 Por exemplo, é bastante comum ver o termo *manga* sendo utilizado para descrever quadrinhos que trazem determinada influência de estilo do quadrinho japonês, mesmo feitos em outros países, como o Brasil.

modo como a história em quadrinhos foi definida e entendida ao longo dos anos contribuiu para ratificar o status dos quadrinhos não como uma forma de arte (BEATY, 2012, p. 25), mas como parte da cultura de massas.

Thierry Groensteen,<sup>16</sup> um dos mais influentes e reconhecidos teóricos do campo dos quadrinhos, argumenta que a dificuldade de se chegar a um entendimento da história em quadrinhos faz com que as definições encontradas nos livros de teóricos do campo sejam bastante insatisfatórias. Para o autor, foi necessário abandonar a ideia de que a história em quadrinhos é essencialmente uma mistura de texto e imagem para que se avançasse em sua teoria, demonstrando que se trata de uma linguagem predominantemente visual cuja essência não está na representação mas em seu dispositivo canônico.

Em seu livro *The System of Comics*, Groensteen (2007), olhando o meio como um sistema, propõe que os quadrinhos sejam analisados por um conjunto de relações formado por imagens solidárias, que compartilham um espaço. Desse modo, apresenta o princípio da **solidariedade icônica**, que rege a história em quadrinhos. Segundo o autor, os quadrinhos compõem-se por “imagens interdependentes que participam em uma série, apresentando a dupla característica de serem separadas e que são plástica e semanticamente **sobredeterminadas** pela sua existência em **copresença**”<sup>17</sup> (GROENSTEEN, 2007, p. 18). Cada quadro solicita completude nos outros que se articulam entre si, de diferentes maneiras e em diferentes níveis, adquirindo um valor complementar pela presença das outras imagens, acompanhados ou não de texto verbal.

Groensteen demonstra que quando lemos uma história em quadrinhos, primeiro vemos a página como um todo, percebendo as múltiplas imagens estáticas e simultâneas que ocupam o mesmo espaço, para só depois nos fixarmos em cada vinheta, separadamente, detendo nosso olhar em uma vinheta de cada vez. Na óptica deste investigador, os quadrinhos se caracterizam pelo dispositivo **espaço-tópico** [spatio-topic],<sup>18</sup> um sistema particular de relações entre duas

---

16 Além de publicar diversos livros e incontáveis artigos, Groensteen é agente no campo em outras frentes: como crítico, editor de revistas como *Les Cahiers de la Bande Dessinée* e *9e Art*, diretor do *Musée de la Bande Dessinée* de Angoulême, participando da organização e curadoria de inúmeras exposições e eventos do meio, sendo um dos fundadores da OuBaPo, entre diversas outras atividades.

17 [Interdependent images that, participating in a series, present the double characteristic of being separated and which are plastically and semantically over-determined by the fact of their coexistence *in praesentia*].

18 Sendo uma obra ainda não traduzida para o português, opto aqui pelo uso do termo “espaço-tópico”, por

dimensões que se complementam: uma de espaço, através de um formato e de uma superfície, e outra de lugar, que indica determinada colocação na página e no livro. O dispositivo espaço-tópico é, portanto, uma categoria abstrata (GROENSTEEN, 2012) que quer dar conta do conjunto de distribuição de espaços e ocupação de lugares, pelo posicionamento das imagens em situação de copresença, que ocupam determinado espaço, e que se sobredeterminam. Da vinheta à página, à história ou ao livro, criando significados e vetores para a produção de leitura. Para Groensteen, quando, por exemplo, um autor começa uma nova história em quadrinhos, ele imagina a história em determinada forma mental com a qual precisa negociar. “Esta forma é precisamente o dispositivo espaço-tópico, um dos fundamentos do sistema da história em quadrinhos” (GROENSTEEN, 2007 p. 21).

Em seu último livro, *Comics and Narration*, que dá continuidade a *The System of Comics*, analisando transformações e novas propostas para o campo, no ponto de vista desse pesquisador, ao aceitarmos a possibilidade de existirem histórias em quadrinhos abstratas, percebemos que o dispositivo espaço-tópico dos quadrinhos existe por conta própria, independentemente de qualquer condição relativa à representação figurativa ou à narração. Dessa forma, segundo o autor, o dispositivo deve ser reconhecido como constituindo o elemento central de uma definição de história em quadrinhos (GROENSTEEN, 2013, p. 14), assim como Dubois sugere que “a projeção de um filme, realizada em uma tela, envolvendo uma sala escura com espectadores, constituem o dispositivo do cinema, algo absolutamente fundamental para defini-lo”.

Groensteen demonstra ainda que a própria página estabelece uma função de quadro, entendido pelo autor como um *hiperquadro* [hyperframe], fornecendo à vinheta as condições de sua localização, sendo a totalidade desse texto quadrinístico entendida como um *multiquadro* [multiframe], através do qual se articularão essas imagens solidárias. Para isso, Groensteen propõe o conceito de *artrologia* [arthrology], referindo-se aos diferentes modos de articulações entre as imagens, e assim nos mostra sua ideia de *entrelaçamento* [braiding], que diz respeito às relações que as vinhetas constituem entre si, demonstrando que elas

---

encontrar esta tradução em pesquisas acadêmicas de nosso país, como em Benjamin Picado e Maria Clara Carneiro. Contudo, chamo a atenção para o uso de “espacio-tópico” feito por Pedro Moura, uma tradução que a meu ver se encaixa melhor com a proposta de Groensteen.

não acontecem apenas na página, mas também na relação entre as páginas duplas e de página para página. Dessa forma percebemos que até em trabalhos que apresentam uma única vinheta por página pode haver um entrelaçamento das vinhetas entre as páginas da obra. Assim, para o autor, apesar de ser composta de múltiplas imagens, “os quadrinhos não são uma arte apenas do fragmento, da dispersão e da distribuição, mas também da combinação, da articulação e da repetição” (GROENSTEEN, 2007, p. 22).

## **Publicações, instituição e leitor**

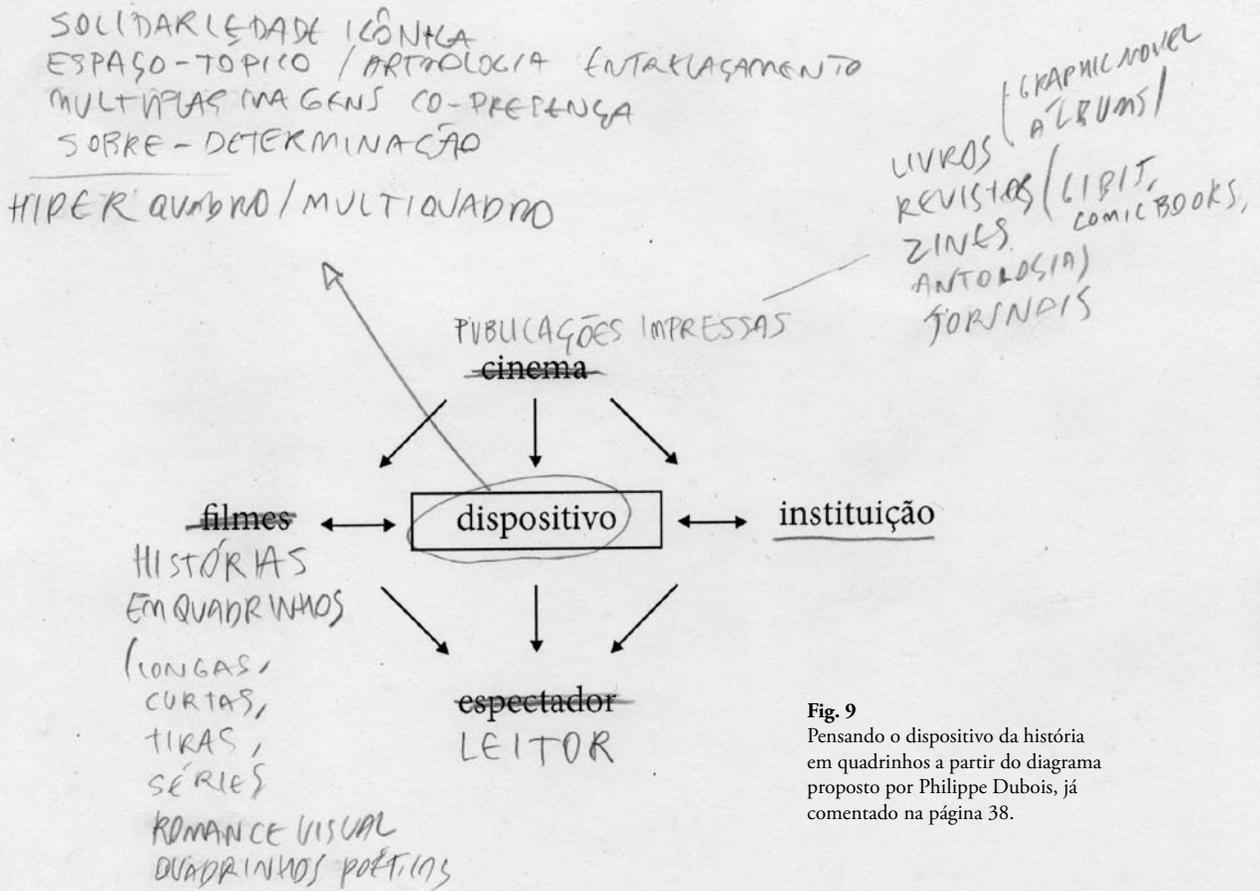
O sistema que Groensteen descreve apresenta-se sempre como um corpo que reúne o todo, a completude dessa obra. Nos quadrinhos, “as imagens estabelecem uma relação entre si, uma constituição de um corpus que não só permite, mas obriga à sua leitura holística” (MOURA, 2008, p. 2). Se no cinema há diferentes formatos de filmes, longas-metragens e curtas-metragens, filmes de ficção, filmes experimentais ou documentários, e na literatura há crônicas, contos, novelas, romances e poemas, constituindo diferentes gêneros literários, o resultado final de uma história em quadrinhos acontece também através de um espaço agregador que pode apresentar-se em distintos formatos de histórias em quadrinhos: como tiras (quase sempre com apenas três quadros), como HQs curtas (às vezes com uma única página) e longas (há exemplos de HQs com centenas de páginas) ou em séries (como num formato folhetinesco). Podemos ainda falar em romances gráficos, em quadrinhos poéticos, em reportagens em quadrinhos, entre outros. Esse corpo formado pelo dispositivo dos quadrinhos apresenta-se em sua imensa maioria como propostas narrativas, mas existirão casos de quadrinhos cujas narrativas se diluem ou mesmo de quadrinhos abstratos.

O modo convencional de uma história em quadrinhos tornar-se pública é sua condição de reprodutibilidade, visando distribuição, através de publicações impressas, sejam livros de quadrinhos (álbuns, *graphic novels*), fanzines, revistas (os chamados gibis, os *comic books*, ou o tradicional formato, semelhante a listas telefônicas, no qual se publicam diversos *mangas* no Japão, por exemplo), como

jornais ou ocupando espaços em publicações de diferentes formatos. Ou seja, diferente de um desenho, pintura ou escultura, uma HQ, tradicionalmente, é sempre um múltiplo: sua leitura se dá, comumente, através de uma cópia, de uma reprodução impressa, cuja tiragem é distribuída. Para Moura (2010, p. 6), ao aceitarmos essa perspectiva, passamos então a entender a história em quadrinhos como uma arte tecnologicamente determinada, isto é, não existindo para além de determinado conjunto de processos e tecnologias (de reprodução, impressão, distribuição, recepção). Neste sentido, é interessante apontar, como sugere Paulo Silveira, que “o termo publicação não tem sua origem ligada ao livro, mas sim à etimologia de público”. Para ele, “a ideia de publicação associa-se à ideia de divulgação, efetivada pela entrega ao público de algum tipo de material multiplicado por equipamentos gráficos, [...] uma ação que vem em oposição ao permanecer privado” (ROCHA, 2011, p. 149).

Assim, como Dubois concebe o cinema, os quadrinhos são também uma instituição. Ou como propõe Bart Beaty (2012, p. 37), na esteira Howard S. Becker, os quadrinhos podem ser definidos como um dos possíveis mundos da arte, um sistema com características econômicas, culturais, sociológicas e especificidades de produção, de critérios de recepção, de mercado, de circuito, de distribuição, de valoração e de referenciamento estético.

Desse modo, segundo Beaty (2012, p. 37), “a história em quadrinhos é melhor compreendida por meio das atividades coletivas que constituem a sua produção e circulação, e não simplesmente por seus produtos finais distintos definidos pela relação de imagens justapostas”. Ou seja, também podemos definir os quadrinhos como obras que a instituição quadrinhos reconhece e identifica como histórias em quadrinhos (BEATY, 2012, p. 37). Dessa maneira, percebemos que, em torno a essa instituição, orbitam além de diferentes profissionais (quadrinistas, desenhistas e roteiristas, coloristas, letristas, editores, distribuidores, vendedores e críticos), critérios estéticos específicos desse campo que, como em outras disciplinas artísticas, compõe uma lógica própria, designando, *grosso modo*, o que será, em determinado momento histórico, considerado como história em quadrinhos, ou qual merece atenção. Essa instituição abrange ainda eventos de distintos espectros, como festivais e premiações, além de entidades específicas, de modo que os quadrinhos ficam no centro de uma rede de pessoas que colaboraram entre si e que modelam a forma que uma HQ é recebida.



**Fig. 9**  
 Pensando o dispositivo da história em quadrinhos a partir do diagrama proposto por Philippe Dubois, já comentado na página 38.

Todos esses elementos se articulam entre si e convergem para um alvo que é o leitor. Se no cinema há um espectador, nos quadrinhos há um leitor. Todos esses elementos, as histórias em quadrinhos, as publicações, seu dispositivo e sua instituição são endereçados ao leitor.

Diferentemente da leitura de um texto convencional, há outros tipos de tensão na da história em quadrinhos, suscitando várias formas de leitura que devem ser jogadas umas contra as outras, fazendo com que os leitores de quadrinhos convoquem diferentes estratégias de leitura, ou esquemas interpretativos (HATFIELD, 2009, p. 2), exigindo simultaneamente várias modalidades sensoriais e vários níveis de foco do leitor, tornando o ato de ler uma HQ uma experiência extremamente física (HAGUE, 2014).

A leitura dos quadrinhos ocorre de um modo muito específico, que envolve certa posição e distância que o leitor assume com a publicação impressa nas mãos. Ao olhar para uma página dupla, é distinta a forma como o leitor percebe cada uma das páginas, e a leitura se dá em um processo particular. Como mostra Groensteen, o leitor centraliza a figura da vinheta em seu raciocínio lendo uma HQ quadro a quadro, tira por tira, página por página, passando por imagens de diferentes ordens, pelas sarjetas (os espaços entre os quadros<sup>19</sup>), pelos balões de fala e de pensamento, e por outros tipos de textos verbais. Desse modo, segundo o autor (GROENSTEEN, 2007, p. 5), “a vinheta dos quadrinhos é fragmentária e integrada em um sistema de proliferação, nunca se tornando a totalidade do enunciado, mas pode e deve ser entendida como uma parte de um dispositivo maior”.<sup>20</sup>

Nos quadrinhos, quando há textos, cria-se um modo específico de interação no qual a imagem não apenas ilustra esse texto. As palavras “podem ser lidas como imagens, enquanto imagens podem tornar-se tão abstratas e simbólicas como palavras” (HATFIELD, 2009, p. 2). No encontro do texto e da imagem estabelece-se uma relação complexa, um conjunto de significação e de ressonâncias cuja fruição demanda sensibilidade, memória e sentidos de observação, de análise e de síntese do leitor (GROENSTEEN, 2004, p. 42). Desse modo, “não se trata de traduzir palavras por imagens ou emoções por palavras e/ou imagens, mas sim de criá-las” (MOURA, 2010, p. 2).

Quando dizemos “cinema”, podemos estar nos referindo tanto à sala onde se projetam os filmes, quanto aos próprios filmes ou a essa instituição. Percebemos também aqui uma curiosidade etimológica. Quando falamos “história em quadrinhos”, no cotidiano, podemos estar nos referindo tanto a uma linguagem (a um modo particular de comunicação visual), quanto a uma história específica “contada em quadrinhos”. Porém, o termo é usado ainda para designar uma revista ou livro de quadrinhos e também um campo artístico próprio, ou seja: um dispositivo específico, as diferentes obras que são criadas com essa linguagem, que vêm a público através de publicações impressas e que fazem parte de uma

---

19 A sarjeta não necessariamente precisa ser representada como um espaço em branco. Trata-se de um espaço de corte, um algo *entre*, que delimita e que traz questões narrativas, de leitura e de ritmo para a leitura dos quadrinhos.

20 [The comics panel is fragmentary and caught in a system of proliferation; it never makes up the totality of the utterance but can and must be understood as a component in a larger apparatus].

instituição. Por fim, se no cinema há um espectador, na história em quadrinhos há sempre um leitor. Mesmo sendo uma linguagem visual, é através da leitura que se dá sua fruição. O leitor é, portanto, determinante para que a história em quadrinhos exista, ele é a condição para o dispositivo, para a publicação e para a instituição da história em quadrinhos.



**Fig. 10**  
Diagrama do dispositivo da história em quadrinhos institucionalizada, a partir do proposto por Philippe Dubois.

Estes elementos compõem o dispositivo da história em quadrinhos institucionalizada, isto é, compõem o dispositivo das histórias em quadrinhos que são desenvolvidas dentro de seu campo interno, em trabalhos de distintas vertentes, incluindo tanto trabalhos comerciais, quanto quadrinhos autorais e experimentais.

O dispositivo da história em quadrinhos aqui apresentado é um modelo que se institucionalizou. Mas não se trata de um modelo estático e imutável, pelo contrário. O diagrama acima nos ajuda, acredito, a compreender as transformações e experimentações realizadas por artistas que questionam a maneira como entendemos os quadrinhos, e também a pensar obras que normalmente não são entendidas como histórias em quadrinhos dentro de seu campo ampliado.

Seguindo a reflexão de Dubois, podemos levar adiante o que sugere Isabelinho e perceber 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 da Fig. 10) se perde(m) ou quando há inserção de seus dispositivos específicos em outros campos, como o das artes visuais.

Questões de natureza semelhante surgem quando uma obra que foi pensada e produzida para ser um objeto impresso é lida na tela de um computador ou de um aparelho móvel. Ocorre também, assim, uma migração de dispositivo, um deslocamento do objeto impresso, analógico, para uma interface digital. Retomando as propostas de Dubois, para quem a sala de cinema, a projeção, a tela iluminada na sala escura, e a relação com o espectador são partes do dispositivo essencial do cinema, o autor nos pergunta: por que ainda vamos ao cinema? Mesmo tendo acesso a um filme em DVDs, na TV ou em *sites* como Netflix e YouTube, nos quais podemos assistir a filmes na tela de nossos computadores, *tablets* e celulares, por que então ainda saímos de casa, escolhemos um filme sujeito a disponibilidade em uma programação e pagamos uma entrada para assisti-lo em uma sala de cinema? Dubois (2013) enumera distintos motivos: vamos ao cinema para nos divertir, vamos ao cinema por razões sociais, por encontrarmos ali uma relação distinta de imersão e de nossa posição como espectadores. Contudo, o autor mostra, por exemplo, que um crítico, muitas vezes, vai ao cinema por questões profissionais: ir ao cinema é parte de sua profissão, ele recebe para isso e “vive” disso, pois o cinema é também uma instituição social e econômica, que engloba diversos profissionais, que vivem dela. Para ele, quando assistimos a um filme em uma tela de computador, por exemplo, há uma variação do dispositivo do cinema. Podemos assistir a esse filme, porém de modo diferente de quando o vemos no cinema.

Trago para os quadrinhos a mesma pergunta: por que ainda publicamos e por que ainda compramos e lemos histórias em quadrinhos impressas, quando podemos simplesmente disponibilizar ou vender arquivos digitais na internet, para serem lidos nas telas de nossos computadores e *tablets*? Podemos aqui também encontrar diversas respostas: por encontrarmos no objeto impresso a determinada forma de leitura, para ter ou guardar esses livros nas prateleiras de nossas casas, até mesmo pelo aspecto de troca envolvido na compra que pode financiar o trabalho de um artista.

Quando ocorre o deslocamento do objeto impresso para uma interface digital, diversas características e a própria relação com o leitor alteram-se: perdem-se características sensoriais como a textura, cheiro ou brilho do papel, e da impressão sobre o papel, alteram-se características da manipulação do objeto impresso e de leitura, como o virar de página, a presença e o olhar para uma página dupla ou a própria sensação de perceber que a história em quadrinhos está chegando ao final à medida que o número de páginas do lado direito vai se reduzindo. Alteram-se também características de distribuição e de consumo, como o valor que se paga por um livro. Ainda assim, ao ler uma HQ *online*, o leitor é capaz de aceder e fruir o trabalho e o autor pode tornar seu conteúdo mais democrático, distribuindo-o para um público maior. Cada vez mais quadrinistas realizam obras pensadas previamente (ou até, exclusivamente) para plataforma digitais, banindo o papel e pensando o *browser* como um espaço dinâmico no qual acontecem relações espaço-tópicas, tornando o *scroll* (isto é o subir, descer e ir para os lados da página digital) uma ferramenta de leitura, e trazendo muitas vezes dispositivos da animação e do videogame para os quadrinhos. De fato, as chamadas *webcomics* trazem diversas questões que ampliam o dispositivo dos quadrinhos e percebe-se a preocupação de Groensteen em tentar entendê-las e estudá-las dedicando bastante atenção a elas em seu último livro *Comics and Narration*. Pensando com Dubois, há também aqui, uma variação do dispositivo tradicional (convencional, institucionalizado) dos quadrinhos.

Semelhante à reflexão de Dubois sobre o cinema, percebemos que também a história em quadrinhos pode se inserir nas artes visuais através de uma **migração ou repetição de imagens**, em imagens dos quadrinhos que migram ou são repetidas em trabalhos de artistas, e através da **migração ou inserção de dispositivos**, na qual artistas se apropriam de diferentes formas de elementos da história em quadrinhos.

## Migração ou repetição de imagens

No primeiro caso, através da migração de imagens, há os artistas que criam trabalhos a partir das imagens das histórias em quadrinhos, apropriando-se de cenas e personagens, utilizando-se de temas e do imaginário, na aplicação de onomatopéias e no uso do balão de fala em imagens solitárias. O caso mais emblemático é o do artista Roy Lichtenstein, com seus característicos contornos marcados, cores vibrantes e reticulado, traduzindo efeitos de impressão, de suas pinturas de grandes formatos apropriando-se de inúmeras cenas criadas por quadrinistas como Joe Kubert, John Romita, Tony Abruzzo, Irv Novick, entre outros. Em muitas dessas pinturas, o texto da vinheta também era reproduzido pelo artista. A migração ou repetição de imagens dos quadrinhos também é visto no trabalho de outros artistas visuais, como a capa do quadrinho *Young Romance* que aparece emoldurada em *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* (1956), de Richard Hamilton, na forma como Jasper Johns pinta uma página de quadrinhos em *Alley oop* (1958),<sup>21</sup> e no uso de personagens como em *Popeye* (1960) e *Dick Tracy* (1960), de Andy Warhol, *Flash* (1962-63), de Richard Pettibone, em diversas pinturas de Mel Ramos, ou como Joe Brainard usa recorrentemente em suas pinturas a personagem Nancy, criada por Ernie Bushmiller. Também na instalação *Little Trouble* (2010), de Allen Ruppersberg, na qual o artista se apropria de dez vinhetas de páginas de quadrinhos do Tio Patinhas de 1952 expondo-as em grande formato com pedaços recortados, que se transformam em dezessete painéis impressos sobre madeira, como esculturas, e ainda em *Walt Disney Productions* (1984), na qual Bertrand Lavier desenvolveu uma série de pinturas e esculturas replicando as obras vistas na exposição que os personagens Mickey e Minnie, de Walt Disney, visitam na HQ *Mickey, the artistic thief*.

---

21 A página em questão pertence à HQ homônima, *Alley oop*, conhecida no Brasil como *Brucutu*.



**Fig. 11**  
*For Käte*,  
Kurt Schwitters,  
1947.

Um dos primeiros trabalhos em que ocorre uma repetição de imagens dos quadrinhos para as artes visuais pode ser vista na pequena colagem de Kurt Schwitters, de 1947, intitulada *For Käte*. Para Lippard (1976, p. 12) essa obra, pequena e delicada, com papel transparente que cobre um espaço do quadrinho, tem pouca semelhança com os grandes formatos e imagens não adulteradas da arte *pop*. O uso de recortes de páginas de quadrinhos aparece também em *bok 3b* e *bok 3d* (1961), de Dieter Roth, formados por centenas de páginas de HQs e de livros ilustrados que o artista reunia em uma espécie de diário em cujas páginas fazia buracos. A tendência desse tipo de aproximação pode ser vista até mesmo na anedótica assinatura do famoso urinol de Marcel Duchamp exposto em 1917. Sobre ela, o artista conta que

Mutt vem de Mott Works, o nome de uma grande empresa de produtos sanitários. Mas Mott era muito parecido então eu alterei para Mutt, pensando na tira de quadrinhos de jornal "Mutt and Jeff", que existia nessa época e que todo mundo conhecia. Então, desde o começo, havia

um jogo com Mutt: um homem gordo e engraçado, e Jeff: um homem alto e magro... eu queria qualquer nome que fosse antigo, e juntei o Richard [gíria francesa para saco de dinheiro] (HOWARTH, 2000).<sup>22</sup>

Na maioria desses trabalhos, não há mais o dispositivo dos quadrinhos, tornando-se imagens isoladas, perdendo a multiplicidade e o modo característico como elas se relacionam. Ainda assim, podemos pensar em casos de artistas visuais que utilizam recortes de quadrinhos que, rearranjados, produzem novas narrativas para a criação de outras obras, como *Quem é, quem (Cinema)*, objeto realizado em 1969 por Waltercio Caldas a partir de páginas de quadrinhos de Mauricio de Sousa, ou em algumas séries de colagens de Jess Collins, como *Tricky-Cad* (1959), nas quais apropriava-se de tiras de *Dick Tracy*, personagem criado por Chester Gould, não só repetindo imagens, mas mantendo o modo de produção de sentido próprio dos quadrinhos. Mesmo nesses trabalhos, o contato entre os dois campos acontece de forma superficial, voltando um olhar aos quadrinhos semelhante ao de Salvador Dalí em visita a um sebo de HQs em 1967:

Os quadrinhos serão a cultura do ano de 3794. Então, você tem 1827 anos pela frente, o que é bom. Isso me dá tempo suficiente para criar uma colagem com esses 80 gibis que estou levando comigo. Será o nascimento do Quadrinho-Arte e, nessa ocasião, faremos uma grande abertura com a minha presença divina em quatro de março de 3794, pontualmente às 19h (*apud* BEATY, 2012, p. v).

Através da migração ou repetição de imagens dos quadrinhos, surgem aproximações com as artes visuais mais facilmente perceptíveis e, por isso mesmo, muito mais debatidas e mais comumente apresentadas em exposições e catálogos. Mesmo assim, é também um contato que ocorre de forma aparente entre os campos e, na maioria desses trabalhos, é importante acrescentar, perpetuam-se duas ideias que considero equivocadas: a primeira, a de que a história em quadrinhos só pode inspirar a arte, mas não criá-la (BEATY, 2012, p. 58), e a segunda, de que a história em quadrinhos é, simplesmente, uma espécie de produto industrializado do qual artistas podem utilizar-se sem qualquer questionamento crítico. Como o quadrinista Art Spiegelman uma

---

22 [Mutt comes from Mott Works, the name of a large sanitary equipment manufacturer. But Mott was too close so I altered it to Mutt, after the daily cartoon strip 'Mutt and Jeff' which appeared at the time, and with which everyone was familiar. Thus, from the start, there was an interplay of Mutt: a fat little funny man, and Jeff: a tall thin man ... I wanted any old name, And I added Richard (French slang for moneybags)].

vez colocou: “Lichtenstein não fez nem mais nem menos pelos quadrinhos do que Andy Warhol fez pela sopa” (*apud* GROENSTEEN, 2013, p. 163).

Mesmo assim, poderemos encontrar exemplos de artistas que, mesmo se utilizando de imagens dos quadrinhos, seja repetindo-as, seja influenciado por elas, poderão nos trazer questões mais interessantes. O artista visual espanhol Francesc Ruiz, por exemplo, aproveita-se em sua produção de um imaginário dos quadrinhos, migrando e repetindo imagens de HQs, seja no uso de balões de fala para dar voz a objetos, seja apropriando-se de imagens das páginas da HQs clássicas, ou inventando, ele mesmo, capas de publicações imaginárias que trazem com seu imaginário aspectos sociais e culturais do mundo dos quadrinhos. Em *Comics Meeting Artist's Books-Mediterranean Cruise* (2013), Ruiz propõe “um encontro no qual os livros de artista e os quadrinhos se fundem, tendo o mediterrâneo como cenário”. Realizada como instalação na Fundació Pilar i Joan Miró em Mallorca, o artista apresenta uma feira de publicações de artista e quadrinhos fictícia de uma imaginária União Mediterrânea, discutindo questões sociais e econômicas atuais e apresentando um guia homônimo da exposição realizado como uma história em quadrinhos de 32 páginas,<sup>23</sup> no qual utiliza um personagem dos quadrinhos italianos dos anos 1960 para apresentar e discutir questões relativas à proposta.

As muitas aproximações de Ruiz com o meio incluem também diferentes formas de trabalhar sequências de grandes painéis nas paredes da galeria e a realização de publicações de quadrinhos, como *Manga Mammoth, Francesc Ruiz em Tokio* (2009), um diário realizado em HQ da viagem do artista à capital japonesa, impresso em um laranja brilhoso e que traça relações entre o mundo do manga homoerótico e a comunidade gay na cidade.

Na obra de Ray Johnson também encontramos facilmente citações aos quadrinhos não muito distantes dos trabalhos anteriores, por exemplo na forma como representava o personagem Mickey, no uso recorrente do balão de fala ou mesmo no traço cartunesco com o qual desenhava sua cabeça de coelho, espécie de “personagem” do artista. Contudo, em muitos trabalhos de sua arte por correspondência, vemos a página ocupada por múltiplas imagens em sequência que demandam ser lidas, havendo inclusive vinhetas em algumas delas. Johnson

---

23 Disponível para leitura online em: [http://issuu.com/francesc-ruiz/docs/comics\\_meeting\\_artist\\_s\\_books-medit](http://issuu.com/francesc-ruiz/docs/comics_meeting_artist_s_books-medit)

em geral enumera uma ordem para a leitura dessa sequência, como em alguns desenhos onde propõe *how to draw* [como desenhar] algo, ou coloca imagens semelhantes lado a lado, seja para criar um tipo de comparação dentro de uma categoria, seja legendando com nomes de artistas suas cabeças de coelho para compor uma narrativa, como em *Ray Johnson's History of video art* (1978).

De formas diferentes e em trabalhos como esses, não são apenas as imagens, mas também distintos elementos dos quadrinhos que são reinvestidos por esses artistas. Isto é, ocorre uma migração de dispositivos dos quadrinhos para as artes visuais.

O OLHAR DAQUELE QUE AMA PARA O OBJECTO DO SEU AMOR É IGUAL AO OLHAR DO CIENTISTA PARA O OBJECTO DO SEU ESTUDO. PARA DARMOS ATENÇÃO À COISA AMADA NÃO PODEMOS DAR ATENÇÃO ÀQUILO QUE A RODEIA [A PARTIR DE UM CERTO RAIOS, CONSIDERANDO COMO CENTRO DA CIRCUNFERÊNCIA A PESSOA AMADA]. O MESMO SUCEDE NOS ESTUDOS CIENTÍFICOS. (...) SE A VERDADE É UMA CIRCUNFERÊNCIA [FAÇAMOS ESTE EXERCÍCIO GEOMÉTRICO], ESTA NÃO TERÁ, CERTAMENTE UM RAIOS LIMITADO. PORÉM, CADA OLHAR – QUER SEJA O DO AMANTE PARA A AMADA, QUER SEJA O DO CIENTISTA PARA O SEU OBJECTO DE ESTUDO – TEM, OBRIGATORIAMENTE, UM RAIOS LIMITE. TUDO AQUILO QUE SE ENCONTRA PARA ALÉM DESSE RAIOS NÃO RECEBE A ATENÇÃO DO OLHAR. DAÍ SER, POR VEZES, O OLHAR DISTRAÍDO [O NÃO OBCECADO] AQUELE QUE CAPTA O MAIS IMPORTANTE. SÓ QUEM NÃO SE ENCONTRA APAIXONADO POR A PODE VER QUE, AO LADO DE A, SE ENCONTRA B.

**GONÇALO TAVARES,**

2010, P. 81

## CAPÍTULO 2

# UM “EFEITO QUADRINHOS” NA ARTE CONTEMPORÂNEA

---

### **Migração ou inserção de dispositivos**

Quando conheci a pesquisa de Dubois, em uma palestra em que o autor apresentava suas ideias sobre o cinema de exposição e sobre a noção de cinema como um dispositivo, e com a sequente leitura de outros textos do autor, me chamou a atenção o modo como entender o cinema como um dispositivo permitia pensar o trabalho de artistas que reinvestiram distintos elementos do cinema nas artes visuais. Não apenas aqueles que utilizam o vídeo, se apropriam de imagens clássicas do cinema ou projetam filmes em múltiplas telas ou objetos tridimensionais, mas também obras que não trabalham com a imagem, mas

com a projeção, como as experiências com feixes luminosos em espaços escuros esfumados de Anthony McCall, ou as de James Turrell, que cria espaços luminosos que se destacam no escuro simulando a tela iluminada do cinema. Ou, ainda, trabalhos em que a sala de cinema torna-se objeto na arte contemporânea, na forma de instalação ou de maquetes, como em *The paradise institute*, de Janet Cardiff ou em *Voyage(S) en utopie*, de Jean-Luc Godard.

De forma semelhante, pensar os quadrinhos como um dispositivo permite perceber as aproximações entre os quadrinhos e as artes visuais para além de suas representações e imaginários mais aparentes ou para figuras e relações que nos saltam aos olhos, e entender como, no trabalho de alguns artistas, a forma tradicional da história em quadrinhos é muitas vezes subvertida, reinvestindo de diferentes formas elementos que fazem parte do dispositivo da história em quadrinhos: expondo imagens interdependentes em situação de copresença que se sobredeterminam em outros espaços além da publicação impressa; deslocando a publicação de quadrinhos para o circuito da arte contemporânea e inserindo nela critérios estéticos, econômicos, sociais, além de um valor de exposição, desse outro campo; reinvestindo também a própria relação com o leitor. Percebemos, desse modo e na trajetória descrita no capítulo anterior, um “efeito quadrinhos” na arte contemporânea, refletindo a “história em quadrinhos” (com todas as aspas necessárias) nas artes visuais, como matéria, forma, dispositivo e ideia.<sup>24</sup>

## Exposição de quadrinhos e quadrinhos de exposição

Andrei Molotiu (2012) pergunta: o que ocorre quando expomos uma única página *original*<sup>25</sup> de uma revista ou de um livro de história em quadrinhos em uma galeria? Isto é, o que acontece quando a desenho original, ou seja, a

---

<sup>24</sup> Aqui, e no título deste capítulo, faço uma referência ao texto “Um ‘efeito cinema’ na arte contemporânea”, de Philippe Dubois.

<sup>25</sup> O termo “original” é um termo técnico usado na indústria de quadrinhos, no seu sentido mais empírico, para se referir aos desenhos criados por quadrinistas, com a intenção de tê-los reproduzido para publicação, sem outras reivindicações metafísicas de ‘originalidade’ implícitas (MOLOTIU, 2012).



**Fig. 12**  
*Cavalos mortos permanecem no acostamento*  
na exposição coletiva  
*Nothing Special*  
(Zeitraumexit,  
Mannheim,  
Alemanha),  
Pedro Franz,  
2015.

matriz de um trabalho realizado para ser reproduzido como parte de uma história em quadrinhos, é considerado um objeto estético em si mesmo e exibido em exposições, nas paredes de galerias, ou em coleções? Molotiu mostra a diferença de dilatação de tempo na fruição dessas imagens ao deslocarem-se da publicação para a galeria. “Ao exibi-las, imagens feitas para serem consumidas em um rápido intervalo passam a atrair um tipo diferente de atenção: o leitor percebe detalhes, a plasticidade de materiais, e vestígios do processo de criação” (MOLOTIU, 2012). Passa-se de um objeto manipulável, para ser folheado pelas mãos, e de valor de leitura, para um objeto expositivo que se coloca frontalmente ao corpo do observador, que tem um valor de exposição, perdendo a totalidade e completude da obra, assim como sua condição de publicação e objeto impresso, através da reprodução. Quando expomos páginas *originais* de quadrinhos nas paredes do museu ou da galeria, há uma migração de dispositivos da página impressa da publicação para a parede do espaço expositivo.

Muitas vezes expõem-se apenas algumas páginas de uma história maior, perdendo a unidade e sentido das obras, já que na experiência de leitura dos quadrinhos sua fruição acontece no todo e não em apenas uma parte, assim como ler um parágrafo de um romance não é ler todo o romance. Em outros casos, o artista, ao realizar essas páginas, leva em questão apenas que esse trabalho será reproduzido e não exposto. Assim, esses originais diferem da versão impressa, que recebem alterações de pós-produção, como a inserção de textos, cores ou mesmo ajustes digitais na arte, além da diferença de tamanho, como o formato das pranchas originais, muitas vezes maiores que nas revistas impressas (LEFÈVRE, 2012, p. 192).

Uma das exposições pioneiras deste modelo ocorreu no Brasil, com o nome *Primeira Exposição Internacional de História em quadrinhos*. Realizada em 1951, em São Paulo, no Centro Cultura e Progresso, após a tentativa de realizá-la no Museu de Arte de São Paulo (MASP), que não se mostrou interessado. A exposição mostrava originais de páginas de quadrinistas como Al Capp, Milton Caniff, Alex Raymond, Hal Foster, George Herrmann, Frank Robbins, entre outros, colocados na parede ao lado de textos informativos (e repletos de adjetivos elogiosos) sobre os trabalhos, sobre os autores e sobre os quadrinhos (MOYA, 1977, p. 16). Esse modo de exposição disseminou-se na instituição quadrinhos, tornando-se bastante comum em festivais e eventos de HQ ou em entidades ligadas aos quadrinhos. Nas últimas décadas, difundiram-se também em galerias e em um mercado especializado nesse tipo de trabalho, e em espaços de arte contemporânea.

Nas exposições de quadrinhos, quase sempre toma-se a página original, essa matriz que o quadrinista realiza para ser reproduzida, como um objeto aurático, expondo-se uma parte como se esta se tratasse da obra isolada. Contudo, podemos também olhar para artistas que desenvolveram obras realizadas para um espaço expositivo, e que reinvestem o dispositivo dos quadrinhos.

Na série de pinturas *Zé Carioca*, de 2003, a artista brasileira Rivane Neuenschwander trabalhou com tinta acrílica sobre páginas de revistas em quadrinhos do personagem homônimo da Disney, mantendo apenas as formas e proporções das vinhetas e dos balões de fala, retirando todo o conteúdo representativo interno da vinheta e preenchendo a área com apenas uma cor. Em outra série, de 2005, intitulada *Zé Carioca e seus amigos*, Neuenschwander

**Fig. 13**  
*Zé Carioca,*  
Rivane Neuenschwander,  
2003.



**Fig. 14**  
*Zé Carioca e seus amigos,*  
Rivane Neuenschwander,  
2005.

fez grandes painéis na parede da Bienal De Lyon, seguindo a diagramação de algumas HQs do mesmo personagem. Aqui, porém, os trabalhos eram realizados remetendo a um quadro-negro, como os de colégio, contendo giz e um apagador, e convidando o público visitante a preencher as vinhetas com textos ou desenhos, que podiam ser apagados e recomeçados (NEUENSCHWANDER, 2014, p. 186). A escolha do personagem Zé Carioca não era casual. Criado por Walt Disney durante sua visita ao Brasil em 1941, essa representação é carregada de estereótipos do país e do brasileiro. Neuenschwander apaga essas representações visuais e textuais mostradas através do personagem, mantendo como referencial o título do trabalho.

Assim, nos trabalhos dessas séries de Neuenschwander, além de uma migração de imagens da história em quadrinhos através de uma apropriação crítica, ocorrem, ao mesmo tempo, uma migração de dispositivos, passando de objetos impressos a objetos expostos. Ainda, na segunda série, *Zé Carioca e seus amigos*, há o deslocamento de posição do leitor, que passa também a ser agente, podendo interferir no trabalho, desenvolvendo figurações e narrativas em um trabalho que se apresenta como abstrato.

A série *Zé Carioca* pode, então, ser entendida como uma história em quadrinhos abstrata, concepção que ganhou atenção através da proposta da antologia *Abstract Comics* (2009), editada por Andrei Molotiu e publicada pela editora Fantagraphics. Ainda que Molotiu distinga dois tipos de quadrinhos que poderiam ser classificados como abstratos (um formado apenas pela sequência de desenhos abstratos, outro por imagens sequenciais de desenhos que contêm elementos figurativos sem produzir uma narrativa coerente), Groensteen (2013) prefere considerar quadrinhos abstratos apenas o primeiro tipo, sugerindo o termo “*infranarrativos*” [infranarrative] para o segundo.

Groensteen argumenta que nesta série de páginas de quadrinhos composta por imagens abstratas realizadas por Neuenschwander há duas coisas que precisam ser diferenciadas. A primeira é o conteúdo visual, composto por cores, linhas e formas, que interagem entre si e que estabelecem “relações de posição, contiguidade, intensidade, repetição, variação ou contraste, assim como relações dinâmicas como ritmo” (GROENSTEEN, 2013, p. 12). Em segundo lugar, uma página de história em quadrinhos abstrata mostra o dispositivo espaço-tópico, isto é,

o espaço que é demarcado e compartimentado, dentro dos quais as vinhetas entram em relações espaciais e compõem uma totalidade organizada. As imagens são configuradas, porque este multiquadro submete-se a um duplo movimento de junção e disjunção – ou seja, mostra-os para o leitor como estando em solidariedade, mesmo quando estão separados (por linhas, sarjetas, ou simplesmente pelo espaço em branco do enquadramento) (GROENSTEEN, 2013, p. 12).

Groensteen nos pergunta o que resta da definição tradicional de quadrinhos. Segundo o autor, nada mais do que a partilha de um espaço para a inscrição ou a *mise-en-page* – em outras palavras, seu dispositivo, as “múltiplas imagens em solidariedade” (GROENSTEEN, 2013, p. 14). Para ele, ainda que, estatisticamente, representem uma porcentagem pequena da produção como um todo, os quadrinhos abstratos “carregam considerável peso simbólico por sugerirem que os quadrinhos podem banir a narração e a figuração sem deixar de ser histórias em quadrinhos; da mesma forma que os quadrinhos digitais, uma área de rápido crescimento e com uma produção maior, baniram o papel” (GROENSTEEN, 2013, p. 14), criando uma nova categoria de quadrinhos, e trazendo consigo uma série de problemas que merecem ser estudados e analisados.

Há toda uma série de atitudes que podem ser imaginadas, desde aquela de Molotiu que “lê” uma pintura moderna como uma história em quadrinhos, e aquela, fácil de imaginar, de um grande número de amantes da história em quadrinhos tradicional que rejeitam a ideia de uma história em quadrinhos abstrata, enquanto uma contradição de termos, mesmo que seja levada a cabo por autores que lhes sejam familiares, como nos casos de Trondheim, Baladi ou Delisle. A diferença entre estes posicionamentos reside precisamente na identificação de um dispositivo enquanto a fundação do meio da história em quadrinhos, como sendo o elemento cardinal da sua “maquinaria primária”. Se o aparato é compreendido espontaneamente como parte necessária da história em quadrinhos, então torna-se uma estrutura simbólica, um operador discursivo – algo, na verdade, na mesma ordem do conceito. Mas se a referência à história em quadrinhos não vem automaticamente à mente, então esse mesmo aparato é percebido como não mais do que um mecanismo para a organização do espaço, e os seus elementos visuais tornam-se meros perceptos. Portanto, as páginas coligidas por Molotiu só podem ser respondidas enquanto “história em quadrinho abstrata” na condição de que esse aparato é identificado como pertencente ao domínio dos quadrinhos, o que está longe de ser evidente; é uma questão de contexto, cultura pessoal, percepção subjetiva (GROENSTEEN, 2013, p. 13).<sup>26</sup>

---

26 Faço uso deste trecho da tradução para o português realizada por Pedro Moura em sua entrevista com Ian Hague.

Desse modo, a vantagem de pensarmos os quadrinhos através de seu dispositivo é deixarmos de olhar apenas para narrativas, livros que contam histórias, ou trabalhos com relação texto e imagem, e passarmos a perceber como o dispositivo espaço-tópico é reinvestido na arte. É verdade que no trabalho de Neuschwander é evidente a relação com os quadrinhos, pois, ao apropriar-se de páginas da revista *Zé Carioca*, as vinhetas, os balões e quadros de texto nos lembram uma página de quadrinhos, contudo, podemos perceber a inserção desse dispositivo também em trabalhos que se distanciam do domínio dos quadrinhos.

*Rhapsody* (1975-76), de Jennifer Barlett, por exemplo, é formado por 987 placas pintadas e expostas em 124 tiras verticais, criando modos particulares de transição ou de composição entre imagens em sequência, reinvestindo o hiperquadro, aqui a parede da galeria, e o multiquadro, a própria exposição. Barlett, que “olhava para revistas em quadrinhos para ver que marcas de movimentos elas mostravam” (in MURRAY, 2005), conta que começou *Rhapsody* pensando em peças sem bordas:

Como você sabe quando uma pintura termina? E se ela não terminar? E se uma pintura for como uma conversa entre os elementos na pintura? Eu pensava em uma pintura que não teria bordas, que iniciaria e pararia, engrenando à vontade. Precisava ser grande e preencher o espaço onde fosse exposta. Eu me

Foto: The Cleveland Museum of Art  
Fonte: [http://photos.cleveland.com/plain-dealer/2014/10/epic\\_systems\\_three\\_monumental.html](http://photos.cleveland.com/plain-dealer/2014/10/epic_systems_three_monumental.html)

**Fig. 15**  
*Rhapsody*,  
Jennifer  
Barlett,  
1975-76.



perguntei, o que você pode ter em arte? E decidi que você pode ter linhas: curtas, médias, longas. Que podem ter diferentes espessuras: finas, médias, grossas. Podem ser coloridas ou não, horizontal, vertical, diagonal ou curvas e assumir qualquer combinação acima (MURRAY, 2005).

Já a artista Leya Mira Brander imprime em muitos de seus trabalhos distintas matrizes de gravuras numa mesma página, que passam a sobreterminar-se, relacionando-se e construindo sentidos e narrativas. Essas mesmas matrizes são reempregadas, ao lado de outras, ressignificando-as. Ao exibi-las em exposições, Brander compõe na parede como se ela fosse um multiquadro, de forma semelhante a como trabalha em cada página.

Outra artista que merece nossa atenção é Deb Sokolow, que desenvolve seus trabalhos em diferentes suportes, tanto em publicações impressas quanto em instalações que demandam leitura. No trabalho de Sokolow, as imagens, mesmo servindo à narrativa, não funcionam como ilustrações, as “palavras legendam e narram imagens, imagens explicam palavras e, cada colaboração, complica e contradiz a outra” (PELTZ, 2013). Grande parte de sua obra é desenvolvida pensando o espaço expositivo da galeria, através de textos, pinturas e desenhos. Em *Secrets and Lies and More Lies* (2006-2007), por exemplo, a artista compõe, na parede, um espaço narrativo, unindo diferentes folhas de papel através de um fio condutor que guia a leitura do público. Essa linha, normalmente vermelha e tracejada, está presente em outros trabalhos dela como *If you have any questions for us, don't be afraid to ask* (2005), no qual, utilizando-se de textos, desenhos e mapas, através de diversas folhas que se deslocam do espaço da parede para o chão, levam o leitor a participar, deslocando-se, abaixando-se e levantando-se para completar a leitura da obra. Em *The trouble with people you don't know* (2008), a linha chega a ocupar distintas paredes, deslocando-se pelo espaço tridimensional da galeria.

Contudo, em alguns de seus trabalhos com livros de artista, encontraremos características e elementos com os quais Sokolow constrói suas instalações narrativas reinvestidas em uma publicação impressa. É o caso de *Whatever happened to the Pentagon (restaurant)?* (2007). Realizado também como uma exposição homônima, neste trabalho impresso, linhas e setas conduzem o leitor pelo formato sanfonado da publicação, que se abre, se desdobra, revelando a narrativa deslocando o leitor pela página, entre textos, desenhos e diagramas, como se se tratasse de um espaço expositivo: “o livro se transforma literalmente

em espaço físico, substituindo o espaço da galeria de arte” (CADÔR, 2012, p. 250). Trabalhos desta natureza reinvestem no circuito da arte contemporânea a própria publicação impressa de quadrinhos e convocam uma nova categoria. Ou seja, não é apenas para o espaço da galeria ou do museu que os dispositivos dos quadrinhos migram para as artes visuais, também em publicações impressas, encontraremos esse deslocamento institucional. Se falamos em livros de artista, e em impressos, revistas e publicações de artista, é possível aqui fazer uma analogia e propor, portanto, chamá-los de *quadrinhos de artista*.

## Quadrinhos de artista

Assim como o cinema, os quadrinhos podem migrar da página impressa para as paredes do museu e da galeria. Porém, seu deslocamento institucional também acontece através da própria publicação de quadrinhos, em trabalhos realizados por artistas visuais que incluem a criação e a publicação impressa de uma história em quadrinhos que migra para o circuito da arte contemporânea ou é realizada em circuitos alternativos de quadrinhos, em publicações como as de Deb Sokolow, de Francesc Ruiz ou da dupla Simon Grennan e Christopher Sperandio, como *The Peasant and the Devil other Stories* (1998), realizado para acompanhar a exposição *Allegories*, de Cindy Sherman.

É também o caso do livro intitulado *Spuk*, do alemão Niklaus Rüegg. Essa publicação reúne a série de pinturas *Comicgeschichte*, na qual o artista apropriou-se de páginas de revistas do *Pato Donald* retirando os textos e personagens das cenas, mantendo apenas objetos e cenários, de forma não muito diferente de outras experiências como as séries de Rivane Neuenschwander. Mas como propõe Moura, o artista viria a publicá-lo como livro, sem quaisquer outros textos de apresentação.<sup>27</sup> Deste modo, *Spuk* pode ser visto “como uma ação autônoma,

---

<sup>27</sup> Tomo essa informação do próprio Moura, que conta que, além do título, os únicos textos presentes na obra, são o subtítulo *Thesen gegen den Frühling* [Teses contra a primavera] e a breve ficha técnica no final do livro.

independente da exposição de pinturas, enquanto novo objeto interpretável, e, nesse sentido, enquanto livro de história em quadrinhos” (MOURA, 2008, p. 10). Como coloca Lippard (*apud* CADÔR, 2012, p. 249), ao contrário de um catálogo de exposição, “o livro de artista não reflete opiniões externas, o que permite ao artista evitar o sistema comercial da galeria, como também evitar mal-entendidos pelos críticos e outros intermediários”.

Desse modo, quando o catálogo traz uma proposição, como sugere Cadôr (2012, p. 252), “estamos diante de uma obra nova, que amplia o sentido das obras em exposição, que pode em alguns casos se configurar como uma tradução para o meio impresso das obras tal como foram apresentadas no espaço expositivo”, como é o caso de *In the Crack of the Dawn*, de Lawrence Weiner e Matt Mullican. Realizada em 1991, trata-se de uma publicação de quadrinhos apresentada durante a exposição homônima de Weiner e Mullican. Essa publicação não mostrava a exposição, mas traduzia-a para o formato impresso como uma história em quadrinhos. A edição contou com duas versões: uma com capa simples e tiragem de 1000 exemplares e outra com capa dura, assinada e numerada pelos artistas, com tiragem de apenas 100 exemplares<sup>28</sup>.

A publicação não apresenta qualquer personagem humano e mostra *slogans* espalhados pelas páginas ao lado de vinhetas que nos mostram cores, formas e estruturas arquitetônicas de uma cidade. Para Weiner (2003),<sup>29</sup> onde quer que se abra *In the Crack of the Dawn* é possível se encontrar pelo contexto e seguir em frente na leitura sem que o leitor se perca.

O resultado de *In the Crack of the Dawn* aponta algumas semelhanças visuais e narrativas com alguns quadrinhos de Fernando Lindote.<sup>30</sup> Na exposição *D.C.I. (Dispositivo de Circulação de Imagem)* em 2014, Lindote apresentou seis diferentes publicações de quadrinhos, que foram expostas como uma instalação, através de cinco pilhas, cada uma contendo exemplares de uma das revistas. Reforçando o aspecto de circulação proposto pela mostra (LINDOTE, 2014), havia um sexto exemplar disponível para ser retirado na banca do “Seu Zé Carlos”,

---

28 Essa segunda versão com tiragem reduzida corresponde, possivelmente, a critérios de conservação da edição e ao mercado de publicações de artista.

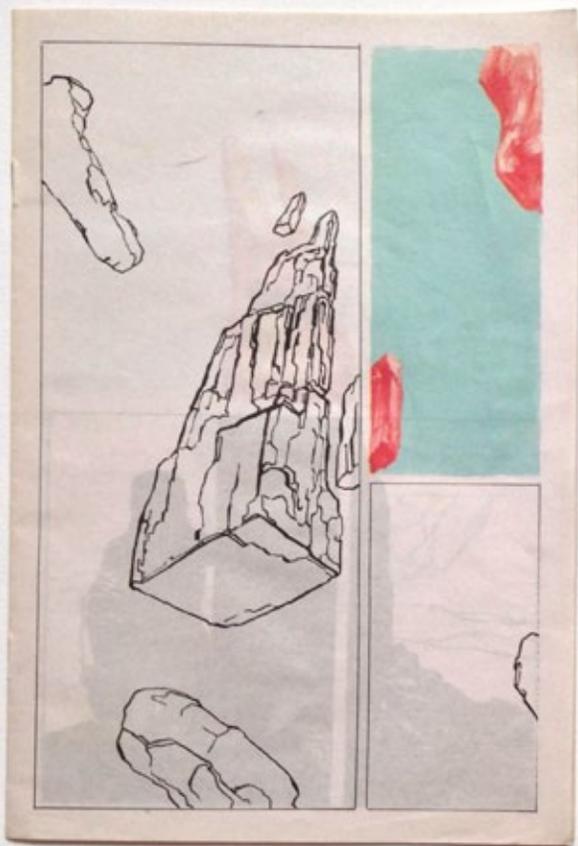
29 Lawrence Weiner realizou pelo menos outra experiência com quadrinhos: *Wild Blues Wonder*, no qual mescla imagens do vídeo homônimo a páginas com textos e gráficos

30 Realizadas em parceria com o artista gráfico Fernando Leite.

próxima ao espaço onde ocorreu a exposição. Na proposta do artista, as pilhas de publicações ocupavam o espaço da galeria como se fossem cinco esculturas cuja forma alterava-se à medida que os gibis eram levados para casa pelo público. Segundo Lindote (2014),

na medida em que se pode pensar a escultura como um volume que se faz ver através da observação de sua tridimensionalidade, as pilhas de HQs respondem de modo afirmativo a essa noção. Porém, o que esses volumes propõem à visão não se esgota na observação do volume. A partir da retirada de cada revista, o visitante terá acesso a outras imagens contidas nessa espécie de interior da escultura. Em termos de circulação, a escultura usualmente circula através do deslocamento em bloco de espaço a espaço. Já os volumes destes trabalhos circulam a partir da diminuição de seu volume decorrente da retirada dos exemplares de HQ, realizada pelo público. Estas esculturas passam a circular a partir de seu paulatino desmanche (LINDOTE, 2014).

**Fig. 16**  
*Pedra Kirby*, 2013,  
e *1971 - a cisão da*  
*superfície*, 2012,  
Fernando Lindote.  
Publicações  
presentes na  
exposição *D. C. I.*  
*(Dispositivo*  
*de Circulação de*  
*Imagem)*, 2014.



O procedimento da escultura de gibis realizado por Lindote surge, justamente, da vontade do artista de fazer quadrinhos e de encontrar uma forma para distribuí-los para um público mais amplo. Foi apresentado pela primeira vez na exposição *1971, A cisão da superfície* (2012, no Centro Cultural Banco do Brasil, no Rio de Janeiro), onde apresentou uma pilha formada pelos 20.000 exemplares de uma publicação. Lindote conta que, nessa exposição, em dois meses, foram distribuídos aproximadamente 10.000 exemplares.

Leitor de quadrinhos desde a infância, Lindote publicou suas primeiras HQs e cartuns em jornais quando tinha apenas treze anos e frequentou, mais ou menos entre os 11 e 16 anos, o ateliê de Renato Canini, quadrinista de *Zé Carioca*, apontado pelo artista como uma de suas primeiras grandes influências: “Canini inventou outro Zé, outro Rio de Janeiro e outra representação do Brasil para a Disney. Em 1976, quando perdeu a revista para manter a concepção do personagem que desenvolvera, a Disney perdeu um mestre. Eu aprendi sobre ética” (LINDOTE, 2013).

Sem palavras, apresentando formatos e números de páginas diferentes em cada publicação, a maioria<sup>31</sup> da HQs de Lindote, apesar de apresentarem figuras, composições e elementos que parecem apontar uma proposta narrativa, parecem situar-se no que Groensteen define como *quadrinhos infranarrativos*. Para o autor, quando as imagens figurativas definidas consecutivamente não oferecem qualquer coerência imediata, é através da interpretação subjetiva do leitor que surgirão hipóteses que possam reduzir a aparente incoerência desses trabalhos, podendo converter a mistura de imagens em uma sequência narrativa. Contudo, se essas tentativas falharem, o leitor tomará a decisão de atribuir essas imagens para a categoria pouco usual dos quadrinhos infranarrativos (GROENSTEEN, 2013, p. 19).

*12x9*, publicado pelo poeta brasileiro Álvaro de Sá em 1967, também pode ser colocado na categoria de quadrinhos de artista. Sá é um dos fundadores do Poema/processo, movimento que pensava a estrutura de um poema, abrindo mão da palavra verbal e substituindo-a por outros códigos visuais. Aberto à

---

<sup>31</sup> Refiro-me à maioria das HQs de Lindote já que a publicação intitulada *Concreto* (2013) é um quadrinho abstrato, no qual o artista desenha apenas o contorno das vinhetas e das caixas de texto, deixando seu interior em branco, e *O astronauta* (2012) apresenta uma proposta narrativa muito mais clara que as demais.

experimentação, ao buscar uma poesia predominantemente visual, muitas vezes abandonando o texto escrito e aproximando-se de ideias abstratas ou narrativas, diversos trabalhos de artistas desse movimento podem ser interpretados como história em quadrinhos. O título, *12x9*, remete justamente às 12 páginas da publicação contendo, em cada uma, 9 quadros, disposição que se repete a cada página.

Em uma das páginas dessa publicação, uma linha horizontal “fala” ponto, um ponto fala linha, a vinheta fala ponto, um ponto fala ponto, uma linha, agora vertical, fala ponto e um ponto fala linha vertical. Três pontos marcam uma circunferência, e um deles, no quadro seguinte, fala circunferência, para, depois, vermos um ponto, ao lado de outro, falando ponto. Sá não apenas utilizava elementos e ícones característicos dos quadrinhos, como o balão de fala e de pensamento, as onomatopeias, vinhetas e as retículas de impressão, mas colocou as imagens lado a lado no espaço da página e da publicação, de modo que era a leitura que dava sentido ao trabalho. Como coloca Cirne, “Álvaro de Sá penetra na metalinguagem dos quadrinhos, para terminar na comunicação direta de quadro para quadro, retícula para retícula.” (CIRNE, 1975, p. 69).

O pesquisador de quadrinhos Kim Jooa (2015) sugere ainda que podemos ler alguns livros de artista de Sol LeWitt como histórias em quadrinhos. Ele aponta, por exemplo, como em *Serial Project #1*<sup>32</sup> (1966), publicado junto a *Aspen n°5+6*, podemos perceber, não só nas séries de imagens, mas também na maneira como LeWitt descreve a proposta da obra, grandes semelhanças com a forma como os quadrinhos produzem sentido:

Composições seriais são trabalhos formados por peças de várias partes com mudanças reguladas. As diferenças entre as partes são o assunto da composição. Se algumas partes permanecem constantes é para pontuar as mudanças. O trabalho inteiro pode conter subdivisões que podem ser contrárias mas que abrangem o todo. As partes autônomas são unidades, fileiras, séries ou qualquer divisão lógica que possa ser lida como um pensamento completo. As séries serão lidas pelo espectador de forma linear ou narrativa (12345; ABBCCC; 123, 312, 231, 132, 213, 321) embora em sua forma final muitos desses conjuntos estejam operando simultaneamente [...] (LeWITT, 1966).<sup>33</sup>

---

32 Disponível em <http://artype.de/Sammlung/Bibliothek/l/lewitt/Serial%20Project.htm>

33 [Serial compositions are multipart pieces with regulated changes. The differences between the parts are the subject of the composition. If some parts remain constant it is to punctuate the changes. The entire work would

Livros de artista e histórias em quadrinhos se aproximam de muitas maneiras. É interessante que Adrian Piper, ao pensar o caráter democrático do livro de artista, sugeriu que “distribuir arte em livros, faria ela ser tão barata e acessível quanto histórias em quadrinhos” (*apud* DUPEYRAT, 2012). É também interessante notar que, como aponta Bart Beaty (2012, p. 41), quando define livros de artista em um artigo da *Art in America*, Lucy Lippard poderia estar descrevendo uma história em quadrinhos:

uma obra de arte por si própria, concebida especialmente na forma de livro, e frequentemente publicada pelo próprio artista. Pode ser visual, verbal, ou visual/verbal... normalmente, de baixo custo, de formato modesto e ambicioso em seu propósito, o livro de artista é também um veículo frágil que carrega uma grande quantidade de esperanças e ideais (*apud* BEATY, 2012, p. 41)<sup>34</sup>.

Como outras edições de artista, de modo geral, quadrinhos de artista são *bookworks*,<sup>35</sup> isto é, são obras na forma de livro. Porém, também como outras edições de artista, em alguns casos, percebemos que a publicação impressa pode torna-se ela própria um espaço de exposição. Como sugere Jérôme Dupeyrat (2010, p. 1), ainda que o museu e a galeria sejam lugares emblemáticos para a obra de arte na era moderna e contemporânea, podemos considerar também o espaço impresso como um espaço de exposição, alargando sua definição ao deslocar sua prática para a página impressa.

Alternativas à exposição, mas também modos de exposições potenciais, às vezes editadas junto às exposições de formato tradicional, as edições de artistas oferecem, portanto, paradoxos aparentes ou, ao menos, ambivalentes, que necessitam questionar a respeito de seu próprio lugar compartilhado com as outras práticas artísticas, no seio do sistema de produção e de difusão de arte. A analogia entre edição e exposição repousa em grande parte sobre as similitudes entre os trabalhos de editor e curador e, mais abrangente, sobre a capacidade comum das duas práticas de tornar as obras públicas. Edições

---

contain subdivisions which could be autonomous but which comprise the whole. The autonomous parts are units, rows, sets or any logical division that would be read as a complete thought. The series would be read by the viewer in a linear or narrative manner (12345; ABBCCC; 123, 312, 231, 132, 213, 321) even though in its final form many of these sets would be operating simultaneously...

34 [A work of art on its own, conceived specifically for the book form and often published by the artist him/herself. It can be visual, verbal, or visual/verbal... Usually inexpensive in price, modest in format and ambitious in scope, the artists' book is also a fragile vehicle for a weighty load of hopes and ideals].

35 Tomo o termo – em inglês no original – de Dupeyrat (2010), que o utiliza a partir de Ulises Carrión.

de artistas e exposições permitem uma “publicação” da obra, na medida em que elas asseguram a “publicidade”, entendida como colocar algo ou alguma informação à disposição pública (DUPEYRAT, 2010, p. 22).

Apesar de suas semelhanças estruturais, para Bart Beaty (2012, p. 42), esses quadrinhos de artista com frequência não são considerados histórias em quadrinhos por circularem exclusivamente no mundo de livros e publicações de artista, isto é, no circuito da arte contemporânea, e não nas redes que constituem o mundo dos quadrinhos. Bart Beaty (2012, p. 42), na esteira de Becker, mostra que mundos da arte totalmente desenvolvidos fornecem sistemas de distribuição para que obras realizadas neles alcancem os públicos que as apreciam. No entanto, os sistemas de distribuição no campo dos livros de artista e no das histórias em quadrinhos ocorrem de forma bastante distinta, circulando em diferentes instituições, na da arte contemporânea e na dos quadrinhos, com critérios estéticos diferentes. Como mostra Cauquelin (2005, p. 100), a estética é uma peça dentro de um jogo de comunicação, cuja entrada, assim como a saída, não pode ser encontrada, pois se trata de um círculo, sem origem nem fim. Dessa forma, as operações que se desenrolam no interior de uma rede têm a ver com as propriedades desta rede, e muitas vezes, a dos quadrinhos e a da arte não se encontram. Trazem critérios não só diferentes, mas também em atrito. Assim, não apenas o mundo da arte prefere chamar esses quadrinhos de artista por outro nome (livros de artista, na maioria das vezes), não considerando-os, de fato, histórias em quadrinhos; também os leitores de quadrinhos muitas vezes desconhecem ou ignoram essas obras.

## **Posições análogas**

Para Groensteen (2013, p. 171), “a história em quadrinhos e a arte contemporânea são diferentes em suas essências e devem ser considerados dois diferentes ‘mundos da arte’, no sentido usado por Becker”. Isto é, são dois diferentes sistemas econômicos, culturais e sociológicos, dois diferentes “mundos da arte” em termos de produção, de critérios de recepção, de mercado, de valoração trabalho

e do referenciamento estético. Contudo, o autor percebe que, assim como nas últimas décadas, os quadrinhos sofreram um “tornar-se literatura”, em realizações como *Maus*, de Art Spiegelman, *Jimmy Corrigan, o menino mais esperto do mundo*, de Chris Ware, *Você é minha mãe?*, de Alison Bechdel, ou *Cachalote*, de Rafael Coutinho e Daniel Galera, algo que convencionou-se chamar *graphic novel*, não há nenhuma razão por que certos quadrinhos não possam entrar em um processo de “tornar-se arte contemporânea” (GROENSTEEN, p. 175). Como Pedro Moura afirma, “existem crises em cada disciplina artística, e as suas histórias são compostas do movimento provocado com essas crises”. Para ele, “é precisamente neste momento que os quadrinhos vivem a sua contemporaneidade, quando se verificam criações e experiências que revelam uma ação e tomada de posições análogas àquelas cultivadas noutros círculos artísticos” (MOURA, 2008, p. 1).

Sabendo que toda a arte fundamenta-se na experimentação, através da qual artistas ampliam os limites do meio ao romper com experiências anteriores (MOURA, 2008, p. 2), é justamente em trabalhos realizados dentro do campo dos quadrinhos nas últimas décadas, distribuídos principalmente por um circuito alternativo de pequenas editoras independentes, que vemos algumas das experiências mais interessantes com *quadrinhos de artista*. Obras como *Hic sunt leones* (2008) e *Vie et mort du héros triomphante* (2005), de Frédéric Coché, *Travel* (2008), de Yuichi Yokoyama, *Cimes* (1997), de Vincent Fortemps, *How to be everywhere* (2007), de Warren Craghead III, *Here* (2014), de Richard McGuire, *The Blonde Woman* (2012), de Aidan Koch, *Música para antropomorfos* (2006), de Fabio Zimbres, a série *Know-Haole*, de Diego Gerlach, e tantas outras, refletem questões e posicionamentos tanto do campo dos quadrinhos quanto do das artes visuais. Parafraseando o que Dubois (2013) fala sobre o cinema, constatamos também, simetricamente que na instituição dos quadrinhos vários quadrinistas manifestam, num movimento que só tende a se difundir, uma consciência crescente das questões ligadas à cena artística, experimentando com publicações impressas ou com modos de apresentações visuais novas, isso quando não se transformam eles mesmos em curadores de exposições ou trazem questões curatoriais para seu papel como editor de quadrinhos. É neste momento que constatamos que diversos quadrinistas, ou quadrinistas-artistas se preferirmos, não só utilizam a publicação impressa, como também reinvestem os dispositivos dos quadrinhos em espaços da arte contemporânea, como as experiências de artistas finlandeses

na exposição *Glömp X*, em diversas realizações de Jochen Gerner, ou ao modo como Thomas Perrodin expõe *Livres Unique II* (2014), que tanto reintegra a publicação impressa quanto seu multiquadro em um espaço expositivo.

Todavia, por demandarem do leitor de quadrinhos convencional outras exigências, trabalhos dessa natureza recebem pouca atenção ou são mesmo ignorados por leitores, críticos e autores de quadrinhos. Quando foi publicado, em 1975, não foi diferente a recepção pelo mundo dos quadrinhos de *The Cage*, do artista e escritor inglês Martin Vaughn-James. Contudo, ao longo dos anos, esse trabalho foi recebendo cada vez mais atenção, sobretudo entre criadores e teóricos interessados em experimentação nos quadrinhos.

Realizado num período em que viveu em Toronto e publicada por uma pequena editora de poesia canadense pela qual já havia publicado *The Park* (1972), a The Coach House Press, voltada mais a um público próximo à literatura e às artes que aos quadrinhos, *The Cage* tem uma série de atributos pouco convencionais para o que na época se considerava uma história em quadrinhos: foi publicado como um livro de quase 200 páginas, em cuja capa se lia a classificação *visual novel* [romance visual] e não apresentava figuras humanas nem personagens aparentes ou história clara. Cada página do livro mostra apenas uma vinheta, muitas vezes compondo uma única cena com o quadro na página ao lado, formando um díptico com o livro aberto, construído através do que Groensteen chama de entrelaçamento. Como aponta o autor, apesar da ausência de figuras humanas, os objetos que aparecem no início da sequência de eventos reaparecem, mais tarde, após a apresentação de inúmeras outras imagens, sobredeterminando a forma como vemos a nova apresentação da imagem anterior pela sua própria existência dentro da sequência (GROENSTEEN *apud* ISABELINHO, 2004). Algumas das características e imagens da obra já apareciam em trabalhos anteriores realizados por Vaughn-James no início dos anos 1970, como *Elephant* (1970) e, principalmente, *The Projector* (1971) e *The Park*, e foram retomadas e amplamente desenvolvidas em *The Cage*.

Sem balões de fala, a obra apresenta um texto, escrito em fonte tipográfica, que atravessa toda a publicação, mantendo uma estranha relação com as imagens, e inicia dizendo: “the cage stands as before unfinished and already decayed”.

Na capa e contracapa, podemos ver cada uma das metades de uma jaula<sup>36</sup> de arame farpado. O título tem um brilho metálico. O papel é marrom. Todos estes aspectos estão ligados ao tema principal do livro: solidão (nos protegemos com armaduras metafóricas de metal e arame farpado, estamos isolados, como no espaço de uma jaula: nosso corpo) e decadência (o papel marrom imita o que acontece quando o processo de ferrugem do metal, a autodestruição interna – um processo similar à decadência humana com o tempo) (ISABELINHO, 2004).

Solidão, decadência e a inevitabilidade do tempo. A primeira impressão é a de que estamos nos dirigindo a algo, percorrendo um caminho instável: uma paisagem com plantas aparece, no quadro seguinte, devastada; uma construção intacta logo aparece em ruínas, um objeto que nos é mostrado destruído logo aparecerá reconstruído. Contudo, esse trajeto é interrompido e somos levados a outras partes, a novas estruturas que entrarão em decadência. Para Isabelinho (2004)

*The Cage* é um livro sobre o nosso desejo de comunicar-se, sobre a nossa luta para perpetuar a nossa memória, as nossas ideias e os nossos sentimentos contra algo que é sublimemente muito maior do que nós mesmos: o tempo. Somos jaulas tentando alcançar outras jaulas. Nós, as jaulas e as nossas invenções patéticas, seremos inevitavelmente destruídos. Mesmo algo tão grandioso como uma pirâmide acabará por desaparecer.

Trabalhos como *The Cage* causam estranhamento em muitos leitores convencionais de quadrinhos. Todavia, apesar de ser realizado por um artista que mantinha pouco contato com o mundo dos quadrinhos da época e de ser publicado por uma editora ligada à literatura, segundo Moura, a obra de Vaughn-James pode ser entendida como uma forma de experimentação *na* história em quadrinhos,<sup>37</sup> isto é, de forma a realmente explorar os limites do campo.

Como outros quadrinhos de artista, trabalhos como esse muitas vezes não são entendidos como histórias em quadrinhos. Porém, ainda que o trabalho de quadrinistas mais experimentais, que mantêm em sua produção posições análogas

---

36 A palavra *cage*, em inglês, pode significar tanto jaula, quanto prisão ou gaiola.

37 Pedro Moura (2008) propõe que a experimentação com os quadrinhos ocorre de três maneiras: (1) a experimentação *sobre* a história em quadrinhos, na qual artistas de uma “disciplina externa a explora enquanto manancial de temas, formas ou matérias” (MOURA, 2008, p.3); (2) a experimentação *da* história em quadrinhos, na qual o autor sugere inserirem-se quadrinistas que trabalham dentro dos quadrinhos na própria tradição do campo com a experimentação gráfica e visual; e, por fim, (3) a experimentação *na* história em quadrinhos, para referir-se a autores cuja experimentação com os quadrinhos se deu de forma realmente a explorar os limites do campo, como o aqui citado *The Cage*.

ao trabalho de artista, “tragam incômodo e frustração a leitores de quadrinhos tradicionais, eles, ao mesmo tempo, estão formando um novo público de história em quadrinhos” (GROENSTEEN, 2013, p. 31).

Trabalhos como esses refletem, nos quadrinhos, o que Carrión (2011, p. 14) sugere para a nova arte de fazer livros: se antes, o quadrinista não se julga responsável pelo livro, escrevendo e desenhando e o resto é feito por pessoas ligadas às editoras, agora, realizar uma história em quadrinhos é somente o primeiro elo na corrente que vai do quadrinista-artista ao leitor.

Desse modo, a distribuição ou circulação de uma publicação dessa categoria tem a mesma importância que sua produção, e demanda a criação de dispositivos para que esse trabalho seja apresentado ou exibido (MELIM, 2011). Como o então jovem Robert Crumb, que em 1968 vendeu ele mesmo, na esquina da Haight com Ashbury, os exemplares da revista *Zap Comix*, impressos por dois amigos que receberam um toca-fitas como pagamento, inaugura assim uma tradição de engajamento de artistas dos quadrinhos em pensar formas de distribuição, de autopublicação, de organização de eventos e de criar dispositivos para formação de público e influenciar a forma como ele lerá seus trabalhos. Diversos exemplos poderiam ser citados aqui. De Art Spiegelman e Françoise Mouly criando e editando a *Raw* nos anos 1980 ao surgimento de coletivos e pequenas editoras formados pelos próprios quadrinistas e artistas, como a francesa L'Association, fundada em 1990 por Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim, David B., Patrice Killoffer e companhia. Do modo como o quadrinista Fabio Zimbres divulgava quadrinistas independentes através de sua coluna *Maudito Fanzine*, aos inúmeros projetos de curadoria/edição de Rafael Coutinho envolvendo outros quadrinistas. Em experiências como o coletivo Fort Thunder, que dividia um espaço de um armazém, criando uma cena nas muitas mídias que trabalhavam, dos quadrinhos a performances e shows de rock. Mas também nas inúmeras feiras de publicações que se difundem pelo país, como Feira Tijuana e Feira Plana, nas quais quadrinistas dividem espaço com artistas visuais.

## Propostas interdisciplinares

Desta forma, mais do que a migração de dispositivos e de experimentações no seu próprio campo interno com quadrinhos de artista, podemos observar, nas últimas décadas, a aproximação de experiências análogas tanto nas artes visuais quanto na histórias em quadrinhos. Ainda que não seja tradicionalmente associada aos quadrinhos, são cada vez mais comuns trabalhos nos quais existe uma convergência entre os quadrinhos e experiências interdisciplinares, em propostas colaborativas como as de Thierry Van Hasselt e a coreógrafa e bailarina Karine Ponties em *Brutalis* (2003) ou performativas, como os quadrinhos da dupla francesa Florent Ruppert e Jérôme Mulot, que, antes de se dedicarem aos quadrinhos, envolviam-se em trabalhos com dança, performance e videoarte, e que realizam performances em festivais de quadrinhos ou desenvolvem processos criativos entre múltiplos criadores.

Propostas interdisciplinares abarcam também os trabalhos da esfera das interações humanas e seu contexto social, aproximando os quadrinhos da estética relacional, através de obras nas quais o sentido é elaborado coletivamente, por meio de novas formas de experiência pensadas a partir da perspectiva da descontinuidade.

*Viva la vida, los sueños de Ciudad Juárez*<sup>38</sup> é um trabalho realizado de forma colaborativa pelos artistas franceses Edmond Baudoin e Jean-Marc Troubet<sup>39</sup> em um período de residência em Ciudad Juárez, no México, uma das cidades mais violentas do mundo. Nele, os artistas faziam retratos dos moradores da cidade e pediam em troca que estes lhes contassem um sonho, registrando o processo de trabalho em formato de livro de história em quadrinhos.

Localizada no estado de Chihuahua, Ciudad Juárez é local de uma sangrenta guerra entre cartéis do narcotráfico, aparecendo constantemente

---

38 Para a presente leitura, utiliza-se a edição espanhola do livro, publicada pela editora *Astiberri* em 2011. Porém, é interessante notar que a edição francesa, publicada pela editora *L'Association*, também apresenta o título da obra em castelhano.

39 Doravante, Troubs, como o artista assina seus trabalhos.

no topo do ranking das cidades mais violentas do mundo, cujos milhares de homicídios que acontecem a cada ano na cidade permanecem quase sempre impunes. A cidade abriga ainda uma grande quantidade de *maquiladoras*, empresas que se instalam em países do terceiro mundo em busca de mão de obra barata, importando materiais sem pagar impostos, sendo que seu produto específico não é comercializado no país onde está sendo produzido. Apesar dos baixos salários, mulheres de toda a América Latina vão para Ciudad Juárez para trabalhar nas *maquiladoras* em busca de uma vida melhor. Muitas delas acabam na prostituição, outras, mortas, como demonstrado pelo altíssimo número de assassinatos de mulheres na cidade.

Com o apoio da bolsa Mission Stendhal da Culture France para sua realização, Baudoin convidou Troubs para realizar um projeto colaborativo trabalhando com um dispositivo que permitiria retratar a vida na cidade e as histórias de seus moradores, numa experiência que agiria tanto como um processo de descontinuidade no trabalho e na realidade dos dois artistas, quanto como uma imersão num processo de trabalho de “situação” (ARDENNE, 2003), percorrendo as ruas de Ciudad Juárez para, em suas palavras, “encontrar lugares onde possam desenhar, fazer um retrato aos que queiram e perguntar-lhes: ‘qual é o seu sonho?’” (BAUDOIN, TROUBET, 2011 p. 23). Baudoin e Troubs parecem tomados da consciência de que é uma ordem fictícia o que os separa deste outro tão distante e que é necessário desobedecê-la e atravessar essa fronteira para aventurar-se por um universo diferente do seu, para conhecê-lo e deixar-se por ele afetar (ROLNIK, 2003, p. 6).

A experiência de *Viva la vida, los sueños de Ciudad Juárez* aconteceu como trabalho de campo de dois meses, entre outubro e novembro de 2010. No período que estavam na cidade, houve ainda uma exposição de desenhos do projeto, uma conferência com os dois artistas na biblioteca de uma universidade e um evento no qual Troubs, acompanhado de músicos locais, tocou enquanto Baudoin desenhava um painel. A experiência dos autores foi registrada em um livro de história em quadrinhos homônimo, com textos e desenhos de ambos que se misturam aos sonhos dos retratados, recortes de jornal com notícias, fotografias e relatos de diversas pessoas. No livro, os autores contextualizam cada encontro e atribuem o nome das pessoas retratadas.

Ao apresentar tais narrativas sob o ponto de vista da vida e não da morte,



Fig. 17  
 Viva la vida,  
 los sueños de  
 Ciudad Juárez,  
 Edmond  
 Baudoin &  
 Troubs,  
 2011.

ratificavam a necessidade de se “agir narrativamente para encontrar histórias simbólicas significativas, que nos ajudarão a ver o presente de um novo ângulo” (MING *apud* BAZZICHELLI, 2013, p. 93). Como aponta Baudoin, a maioria dos estrangeiros que chegam à cidade vem com o objetivo de investigar os assassinatos ali cometidos. Ao contrário, ao encontrar-se com essa “alteridade radical” nesse projeto, os artistas franceses retrataram e investigaram a vida em Ciudad Juárez e isso era visto, muitas vezes, como algo novo para a população local. Essa inversão da política do encontro proposto pelos autores, buscando registrar a vida e não a morte, define o trabalho como um todo. Como aponta Rolnik ao referir-se à obra de Dias & Riedweg, ainda que certamente exista solidariedade nessa política, nela “não há nada de uma atitude politicamente correta regada à piedade que congela o outro numa identidade de vítima e se alimenta narcisicamente de uma pretensão onipotente de salvação” (ROLNIK, 2003, p. 6).

Ainda que se possa argumentar que a experiência poderia acontecer em qualquer lugar, e o próprio Baudoin conta que para ele “todas as pessoas do mundo desejam a mesma coisa” e que “em Ciudad Juárez escutamos os mesmos sonhos que escutaríamos em Madrid ou Paris”, como mostra Rolnik, “o fato deste outro que se deseja aproximar pertencer ao mundo das subjetividades-lixo, torna esta atitude ainda mais contundente”. Para ela, encontros como este buscam

urdir o tecido de um território fronteiro entre estes dois mundos. Um território que já não seja mais nem um mundo, nem o outro, tampouco sua soma ou convergência, e que faça com que eles não sejam mais os mesmos. O que se busca é que uma dupla linha de subjetivação em direções não paralelas possa ser desencadeada pelo dispositivo. Libera-se potência poético-erótica destas existências em relação às quais, por estarem confinadas à cloaca fantasmagórica das subjetividades-lixo, se lhes supõe arrogantemente uma pobreza de ser, quando não se lhes atribui humanitariamente o troféu de vítimas da injustiça (ROLNIK, 2003, p. 16).

Ao optarem por ouvir e dar voz aos sonhos dos moradores de Ciudad Juárez, mesmo sabendo da impossibilidade de realizar esses sonhos, o trabalho de Baudoin e Troubs mostra-se em consonância com o papel do artista para Bourriaud. Para ele, o artista tem de aprender a habitar o mundo em vez de querer construí-lo segundo uma ideia preconcebida de evolução histórica. Ou seja, para ele “as obras não se fixam mais no objetivo de formar realidades

imaginárias ou utópicas, senão que buscam construir modos de existência ou modelos de ação no interior da realidade existente, seja qual for a escala escolhida pelo artista para tratar com tal categoria” (BOURRIAUD, 2001, p. 429). Como mostra Bishop, que pesquisa as proposições relacionais na arte, em vez de uma pauta “utópica”, os artistas de hoje buscam encontrar soluções provisórias, e não definitivas, para o aqui e agora (BISHOP, 2012, p. 4). Para ela, “a arte relacional estabelece situações em que se dirige aos observadores não apenas como a uma entidade social, coletiva, mas de modo que a eles estivessem sendo dados os meios para criar uma comunidade, por mais temporário ou utópico que isso venha a ser” (BISHOP, 2012, p. 4).

O trabalho colaborativo realizado por Baudoin e Troubs em Ciudad Juárez foi continuado em outro projeto, desta vez na Colômbia, em território de conflitos entre FARC e governo. Ali, os artistas retratavam as pessoas que se disponibilizassem a contar sua lembrança mais valiosa. Esse segundo projeto foi apresentado no livro de história em quadrinhos *El sabor de la tierra*. Ambos os trabalhos nasceram da residência dos artistas num ambiente alheio, num projeto no qual eles não têm uma ideia pré-estabelecida do que vai acontecer e cujo livro de história em quadrinhos resultante opera entre um registro do processo de trabalho, um relato de viagem e uma reportagem.

Dessa maneira, em *Viva la vida, los sueños de Ciudad Juárez* os artistas estabelecem o que Bourriaud define como um encontro no qual o sentido é elaborado coletivamente, tendo por tema central o “estar-junto” (BOURRIAUD, 2001, p. 430). Aqui, a elaboração coletiva de sentido se dá tanto através da colaboração entre os dois artistas, que se permitem conviver e trabalhar juntos e assim interferir no trabalho do outro, e entre os artistas e a comunidade, formando narrativas através da interação. É interessante perceber como a narrativa apresentada neste trabalho, através do processo de criação colaborativa entre autores e comunidade, lida com a questão de autoria. Ainda que seu registro em formato de história em quadrinhos seja contado do ponto de vista dos dois artistas, a narrativa acontece misturando aos desenhos e textos dos dois autores, relatos, sonhos, recortes de jornais e, até mesmo páginas de quadrinistas mexicanos são inseridas em determinado momento, entre as páginas 106 e 109.

As estratégias e ações a partir de situações vividas no cotidiano já faziam parte do programa político e estético dos Situacionistas, que privilegiavam

a dimensão estética unida à vida cotidiana com suas dimensões sociais e políticas (FREIRE, 1999, p. 139). Entre as práticas que se tornaram comuns aos Situacionistas, como a deriva e a psicogeografia, está o *détournement*, um procedimento que consiste na apropriação crítica a fim de subverter uma imagem ou situação cotidiana, trazendo-lhe novos sentidos, às vezes opostos ao original.

É o caso de *Katz* (2012) que subverte o poder jurídico quanto à autoria intelectual. Publicada como uma HQ anônima, é na verdade um trabalho do quadrinista grego Ilan Manouach e foi editado pela La 5<sup>a</sup> Couche, (que já havia publicado trabalhos anteriores de Manouach). Trata-se de um *détournement* de *Maus*, de Art Spiegelman, uma das obras mais aclamadas dos quadrinhos. *Maus* conta a história de Vladek Spiegelman, pai do autor, sobrevivente judeu dos campos de concentração nazistas. Nela, cada povo ou etnia é representado com a cabeça de um animal: alemães como gatos, judeus como ratos, poloneses não judeus aparecem como porcos, os norte-americanos são mostrados como cachorros, e assim por diante. Em *Katz*, Manouach apropria-se integralmente de *Maus*, reproduzindo todas as páginas, substituindo apenas os rostos de todos os outros animais por rostos de gatos, mantendo intacto todo o resto das imagens e do texto e publicando a obra em sua totalidade.

O procedimento de apropriar-se de outras obras já havia sido realizado por Manouach em outro trabalho, *Vivre Ensemble* (2006), em que refez uma HQ infantil sueca, *Petzi fermier*, retirando os personagens de toda a obra, exceto Pelle, um pelicano, e apontando todos os balões de fala que antes eram dos outros personagens para ele. Desse modo, em sua reelaboração, o pelicano está sozinho, passeando e conversando consigo mesmo. Após a realização de *Katz*, o artista realizou ainda dois trabalhos seguindo o mesmo procedimento: o primeiro, na refação de *Les schtroumpfs noir* [Os smurfs negros], que em sua versão original mostrava uma versão maligna dos conhecidos personagens azuis tendo a pele negra. Manouach reimprimiu a obra agrupando os quatro canais de cores CMYK e imprimindo-os apenas em *cyan*, de modo a criar um efeito monocromático no qual todos os personagens passam a ter a mesma cor de pele. O artista realizaria um terceiro *détournement*, *Tintin akei Congo* (2015), no qual se apropria do volume da HQ realizada por Hergé em que seu personagem Tintin viaja ao Congo, repleto de uma visão racista e colonialista diante dos congolenses. Dessa vez o que Manouach faz é lançar uma edição *fac-similar* à edição francesa, que contém

inclusive o nome da editora Flammarion e de Hergé na capa, mas traduzida para o lingala, língua oficial do Congo. Assim como *Katz*, todos esses trabalhos são lançados de forma anônima, como livros na íntegra, contendo todo o material apropriado, e não apenas uma parte dele. Outros trabalhos de Manouach, que não envolvem apropriações, poderiam ser citados como a experimentação com propostas narrativas presente em *Frag* (2008) ou na proposta desenvolvida em *Shapereader* (2014), apresentado como um sistema de quadrinhos voltado a pessoas com deficiência visual.<sup>40</sup>

Sabendo que contar uma história é uma atividade política e que nunca é neutra a forma de contá-la ou a escolha de qual história contar (MING *apud* BAZZICHELLI, 2013, p. 93), a decisão de publicar a obra como um todo, isto é, não apenas uma parte do livro, mas como uma edição na íntegra (cada página, linha e texto presentes na obra), define a forma como Manouach subverte o circuito editorial trabalhando com apropriações e sua visão dos quadrinhos, que a meu ver é bastante distinta de apropriações como as realizadas por Francesc Ruiz ou Jess Collins. Como Beaty (2012) coloca, *Katz* nos desafia a ver com novos olhos um dos mais importantes quadrinhos já realizados.

Como sugere Carrión (2011, p. 53), “o plágio é o ponto de partida da atividade criativa na arte nova” e o próprio Xavier Löwenthal, editor da *La 5<sup>a</sup> Couche*, já havia publicado um trabalho que se relaciona ao plágio. Em 2009, a editora lançou *1h25*, uma história em quadrinhos autobiográfica realizada pela quadrinista Judith Forest. A obra alcançou boa recepção da crítica, levando a

---

40 Trabalhos como este nos trazem novas questões sobre a migração de dispositivos da história em quadrinhos, que será interessante ser mais exploradas em outro momento. Ela nos leva a olhar, por exemplo, para os desenhos realizados pelo japonês Takanori Herai. Vivendo em uma residência psiquiátrica, o artista desenvolve um diário no qual representa padrões aparentemente abstratos, mas que, na verdade, são uma linguagem própria criada por ele. Formada de ideogramas com os quais representa anotações sobre o tempo, a temperatura e a data de cada dia, o trabalho apresenta uma interessante relação linguística entre texto e imagem e entre abstração, ritmo e narrativa, que merecerá nossa atenção. As páginas do diário de Herai são realizadas há mais de dez anos, sempre utilizando lápis sobre uma folha A4, desenhada em ambos os lados. Descartadas durante muitos anos, as páginas do diário passaram a ser reunidas em um tomo, ao qual são anexadas as novas páginas realizadas. É interessante aqui apontar o que coloca a ativista dos direitos de pessoas autistas Amanda Baggs, em seu vídeo *In my Language* (2007). Baggs nos mostra que sua língua não é projetada em palavras ou em símbolos visuais, mas sim de forma física em uma constante interação com seu entorno. Porém, é só quando ela escreve algo em *nossa* língua (isto é, na linguagem que tomamos como padrão), é que nos referimos como um tipo de comunicação. Para Baggs, é interessante perceber como alguém que falha em aprender a *nossa* língua é visto como um tipo de deficiência, mas quando falhamos em entender sua língua (ou a de Herai) é visto como algo tão natural. Herai constrói seu trabalho com uma linguagem distinta da padrão, que não podemos entender, que nos parecem imagens abstratas contidas em vinhetas, mas que podem ser lidas por ele próprio e que, em sua linguagem, representam algo.

autora a dar entrevistas na rádio e TV. Como conta Beaty:

O livro de Forest agitou a cena de quadrinhos francesa. Sua obra recebeu inúmeras críticas quase unanimemente elogiosas. Eu mesmo selecionei seu livro como um dos mais interessantes do Festival de Angoulême de 2010, no qual ela não estava presente. A autora foi frequentemente entrevistada na rádio, e até mesmo em canais de arte na TV. Em pouco tempo, ela se tornou a nova estrela dos quadrinhos franceses (BEATY, 2011).

Apesar dos rumores apontando a semelhança do traço de Forest com o de William Henne e do fato de outros quadrinistas não a conhecerem pessoalmente apesar de suas aparições midiáticas, com o lançamento do seu segundo livro, *Momon*, dedicado “a todos, especialmente aos jornalistas, que me permitiram existir”, revelou-se que a autora, de fato não existia. Era uma invenção de Löwenthal, Henne e Thomas Boivin, que também realizaram as obras, e suas aparições eram na verdade realizadas por uma atriz, Sabrina Lucot. O trabalho é uma imitação, uma paródia de quadrinhos autobiográficos e um exercício de metaficção. Nesse mesmo trabalho, um personagem, cujo nome é um anagrama de Ilan Manouach, menciona um texto colhido pelos autores de uma HQ do autor, *Écologie forcée* (2010), realizado na participação do quadrinista na Bienalle d’Art Contemporain du Havre.

Na visão de Manouach (2012), obras pertencem ao domínio público e podemos alterá-las e traduzi-las às nossas necessidades. Deste modo, com sua reelaboração de *Maus*, que conta ser uma de suas HQs favoritas, o artista faz uma “leitura ativa” da obra, revelando, como propõe Barthes, que “um texto é feito de escritas múltiplas, saídas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo” (BARTHES, 1987). Para ele, não é no autor, mas sim no leitor que essa multiplicidade de vozes se reúne: “o leitor é o espaço exato em que se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que uma escrita é feita; a unidade de um texto não está na sua origem, mas no seu destino” (BARTHES, 1987).

Como propõe Manouach em uma entrevista,

trabalhos como *Katz* encaixam-se em uma categoria especial, como os *samples* na música, ou como canções folclóricas tradicionais. O conceito de criador perde seu propósito em seu uso restrito. Não é por acaso que a primeira fala sobre a morte do autor é de Roland Barthes. Tenho trabalhado, apoiado pelo governo belga, na construção de uma plataforma, tentando criar um *site* que reforce a pirataria e dê liberdade de expressão e distribuição de trabalhos como *Katz* (MANOUACH, 2012).

*Katz* foi publicado sem a autorização de Spiegelman em uma espécie de edição pirata, impresso em novembro de 2011 e apresentado em janeiro do ano seguinte durante o Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême, edição presidida por Spiegelman. Duas semanas antes de iniciar a distribuição oficial do livro, a editora Flammarion, que publica *Maus* na França, entrou com uma ação judicial contra o livro e a editora por questões de direitos autorais. Sendo um julgamento que envolvia um alto valor monetário, que nem o autor nem a editora poderiam bancar, as duas editoras entraram em um acordo: deletar o arquivo de impressão e destruir, junto a um agente oficial, todas as cópias restantes do livro, ao todo 622 exemplares.

Embora tenha sido publicado como um *détournement* de um livro de história em quadrinhos, *Katz* se completa na ação judicial que se desenrolou, no posicionamento do artista e seu editor e na forma como decidiu trazer a ação judicial como parte da obra. Desdobrando-se na exposição *Chroniques d'un pilonnage annoncé*, com fotos dos restos da publicação destruída, vídeos que foram divulgados na internet (um deles registra a destruição da obra e abre com a frase de Heinrich Heine: “*Onde se queimam livros, acaba-se queimando pessoas*”)



**Fig. 18**  
*Chroniques  
d'un pilonnage  
annoncé* - foto  
da destruição  
do livro *Katz*,  
Ilan Manouach,  
2013.

e através do livro posterior *MetaKatz*, que documenta a produção e destruição da obra, reunindo fotos, desenhos e também textos, do próprio artista, do editor, de pesquisadores, artistas e de pessoas associadas ao contexto da obra. *MetaKatz* é também uma referência a Spiegelman, mais precisamente ao livro *MetaMaus*, que mostra os documentos da realização de *Maus*.

Sabendo que a função da arte é reconhecer que seus limites vão se diluindo à medida que acontecem múltiplas interações com outras formas de representações culturais (KINCELER, ALTHAUSEN, DAMÉ, 2002, p. 83), percebemos que ainda que sejam trabalhos realizados por artistas provenientes da história em quadrinhos, concebidos como livros de história em quadrinhos, é no encontro e nas subjetividades que articulam, entre o real e o simbólico, que reside a prática artística de trabalhos como *Viva la vida, los sueños de Ciudad Juárez* e *Katz*. Em projetos como esses, podemos perceber as novas formas de articulação que ocorrem quando os processos criativos se implementam no momento em que deslocam seu espaço representacional e passam a invadir e a usar em suas propostas os referentes de outras formas de representação (KINCELER, ALTHAUSEN, DAMÉ, 2002, p. 83).

Pensando com Bourriaud, para quem a forma da obra contemporânea se estende para além de sua forma material, (BOURRIAUD, 2001, p. 434), ainda que o livro de quadrinhos *Viva la vida, los sueños de Ciudad Juárez* apresente autonomia enquanto obra, constatamos que na própria experiência realizada no encontro de Baudoin e Troubs com essa alteridade radical e as subjetividades desencadeadas através do dispositivo que escolheram trabalhar reside a prática artística do trabalho. Da mesma forma, *Katz* estrutura-se desde o modo como se apropria de *Maus*, ao posicionamento do artista e do editor em relação à ação judicial, com a documentação da subsequente destruição da obra e realização de *MetaKatz*. Isto é, como mostra Bourriaud, já não se pode considerar a obra de arte contemporânea apenas como um espaço a recorrer, a obra se apresenta agora principalmente como uma “duração” que deve ser vivida, como uma abertura à discussão ilimitada (BOURRIAUD, 2001, p. 430).

Deste modo, de acordo com Krauss (1979, p. 31), a “ampliação de um campo artístico diz respeito não só à questão do próprio meio de expressão, mas à prática dos próprios artistas, que passam a ocupar diferentes lugares dentro do campo ampliado”. Para a autora,

no pós-modernismo, a práxis não é definida em relação a um determinado meio de expressão, mas sim em relação a operações lógicas dentro de um conjunto de termos culturais para o qual vários meios – fotografia, livros, linhas em parede, espelhos ou escultura – possam ser usados. Portanto, o campo estabelece tanto um conjunto ampliado, porém finito, de posições relacionadas para determinado artista ocupar e explorar, como uma organização de trabalho que não é ditada pelas condições de determinado meio de expressão. Fica óbvio, a partir da estrutura acima exposta, que a lógica do espaço da práxis pós-modernista já não é organizada em torno da definição de um determinado meio de expressão, tomando-se por base o material ou a percepção deste material, mas sim através do universo de termos sentidos como estando em oposição no âmbito cultural (KRAUSS, 1979, p. 136).

Se “produzir arte hoje é operar com vetores de um campo ampliado, que se abre ao entrecruzamento das diversas áreas do conhecimento, num panorama transdisciplinar, sem prejuízo de sua autonomia e especificidade enquanto prática da visualidade” (BASBAUM, 2013, p. 27), percebemos que diversos trabalhos aqui apresentados e nas questões que suscitam situam-se num lugar onde os campos da arte contemporânea e da história em quadrinhos se encontram, se impregnam um do outro e se confundem. Para completar, é importante dizer, parafraseando Dubois (2009, p. 186), que justo nesse lugar entre os dois universos, o da história em quadrinhos e o da arte contemporânea, entre esses artistas-que-trabalham-com-os-quadrinhos e esses quadrinistas-que-se-acreditam-ou-se-experimentam-no-trabalho-de-artista, “há um mundo pequeno, porém intenso, inquieto, hiperativo, diverso e aberto” da história em quadrinhos. São esses, histórica e esteticamente, “os verdadeiros mediadores entre os dois universos tratados, e ambos os grupos têm sua própria trajetória e autonomia”. Como mostra Lucy Lippard, respondendo a uma proposição de Douglas Huebler,

a “literatura” convencional (definição do dicionário: “a profissão e a produção de um autor”), ao contrário da arte visual convencional (primeira definição do dicionário: “habilidade humana de fazer coisas”), não vale nada em si mesma até se tornar um livro; e, quando se torna um, talvez valha dois dólares, e então está disponível para quem possui dois dólares ou pega-o emprestado em uma biblioteca ou de um amigo. A arte também pode ser comercializada, como os livros; mas se eu troco uma cópia do meu livro por uma pintura ou uma escultura, ou ainda por uma gravura impressa, quem o receber provavelmente se sentirá fraudado (LIPPARD, 2013).

Lippard segue discutindo todo esse lado desagradável de troca e de valor da arte, de mercado, de diferenças entre mídias e de nomenclaturas, da forma como chamamos e entendemos algo. Ao final do texto, Lippard afirma que

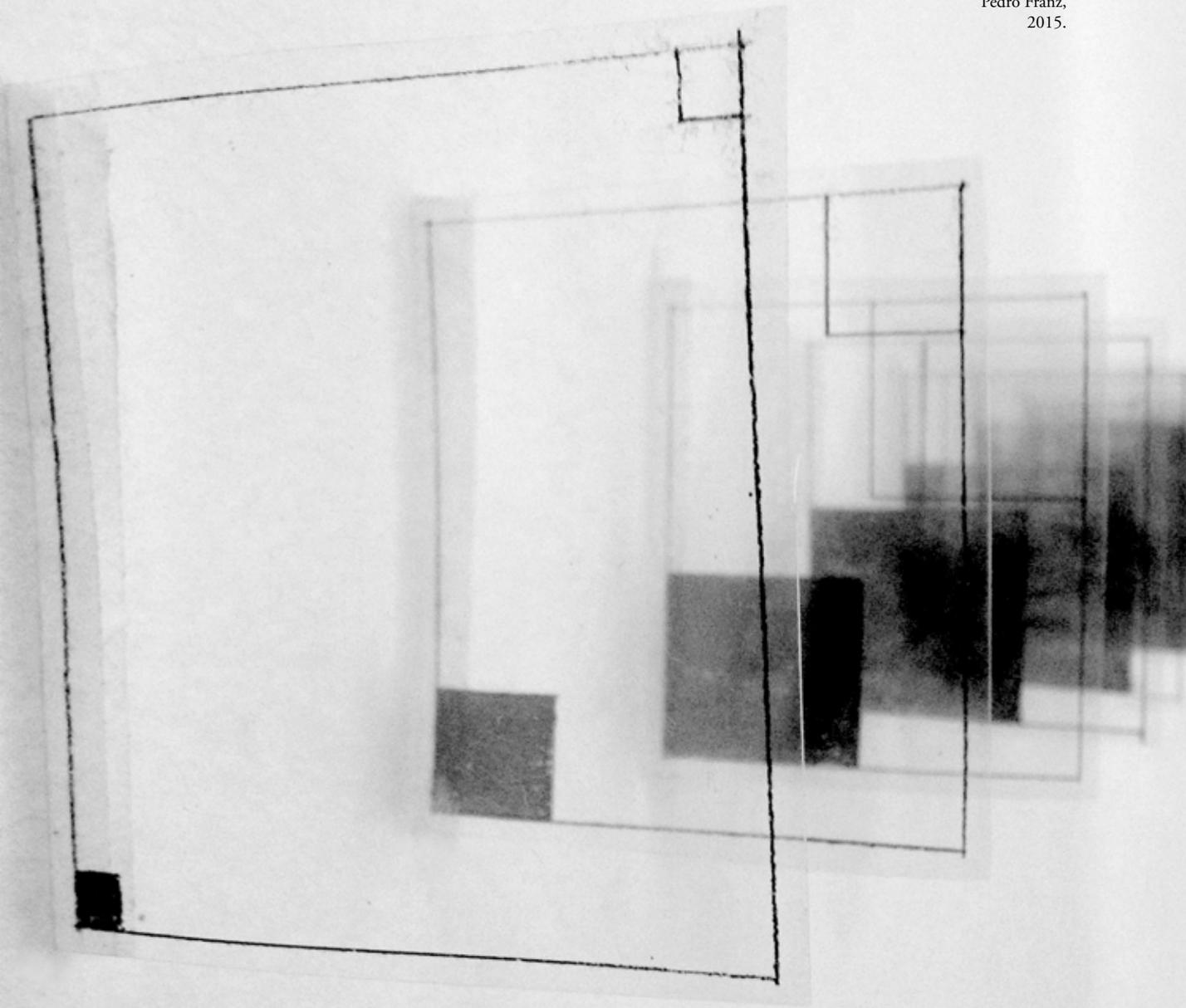
ainda que haja “exposição de arte” e “livros como exposição de arte”, como algo distinto de “livros como literatura”, e, ainda que se possa escolher um livro-como-objeto, sem saber nem se importar se ele se chama arte ou literatura, ou ficção ou ensaio, é claro que tudo isso importa. Os artistas querem ser chamados de artistas. Os escritores querem ser chamados de escritores. Embora isso não importe. Não é o meio que conta, nem a mensagem, mas como cada um se apresenta, separado ou junto, e em que contexto (LIPPARD, 2013).

As questões levantadas por Lippard refletem esse ponto de intersecção entre o campo dos quadrinhos e o das artes visuais. Refletem, para mim, questões que enxergo no meu trabalho, e do meu lugar de fala.

Ainda que cada campo tenha suas especificidades, que são importantes e devem ser estudadas e compreendidas, acredito que seja justamente nesse ponto de intersecção, nesse entre-lugar, que reside a especificidade de algo que caracteriza o que podemos chamar de história em quadrinhos contemporânea, utilizando o adjetivo com um sentido distinto de “atualidade”, “através de uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias” (AGAMBEN, 2009, p. 59), da mesma forma que o usamos junto à arte, à dança, à fotografia e a outros campos.

É nesse lugar híbrido, que lida com questões pertinentes tanto aos quadrinhos e quanto da arte contemporânea, que situo *Incidente em Tunguska*.

**Fig. 19**  
Protótipo de  
objeto para  
*Incidente em*  
*Tunguska*,  
Pedro Franz,  
2015.



SÓ ACRESCENTAS ALGO AO MUNDO 1

– QUER ESTE SEJA UMA DISCIPLINA OU APENAS UMA IDEIA –  
SE TROUXERES ALGO DO MUNDO 2.

DITO DE OUTRO MODO, E SENDO ÓBVIO PARA AVANÇAR:  
NADA QUE PERTENÇA AO MUNDO 1 É NOVO PARA O MUNDO 1.  
QUERES TRAZER-TE O NOVO? SAI DE TI.

QUERES TRAZER ALGO DE NOVO A ESTA CAIXA QUADRADA DE 1 METRO POR 1 METRO?  
ENTÃO PROCURA ALGO FORA DELA.

EIS O PRESSUPOSTO ÓBVIO DE UMA INVESTIGAÇÃO.  
COMO ENTENDER, POIS, OS ESPECIALISTAS?

**GONÇALO TAVARES,**

2010, P. 37

### CAPÍTULO 3

# A COLUNA DO MEIO

---

Em 2013 participei de uma oficina de roteiro ministrada pelo cineasta português Miguel Gomes, ao lado dos roteiristas de seus filmes, Mariana Ricardo e Telmo Churro. Ao pedirem que os participantes do curso se apresentassem, pediram também que ao fazê-lo contassem algo que não fosse verdadeiro. Na oficina, apresentaram o método que desenvolveram para escrever o roteiro do filme que estavam trabalhando, *As mil e uma noites*.<sup>41</sup> Durante alguns meses, os três cineastas acompanhavam os jornais, selecionavam notícias sobre Portugal junto a uma equipe de jornalistas e escreviam um resumo delas na coluna da esquerda. Na coluna da direita, preenchiam com ideias de histórias que inventavam e queriam contar. A história surgia, portanto, de uma coluna do meio, que fundia ambas.

---

<sup>41</sup> Que veio a ser lançado em 2015.

Este é o “método das três colunas”. Claro que isto é uma bobagem, pois o método é só uma maneira, como outra qualquer, de tentar aproveitar aquilo que o mundo nos está a dar, com o imaginário. Com este modelo, o que se passa é que o ponto de partida não é racional, pois o imaginário será condicionado pela realidade, e tampouco a realidade precisa ser seguida objetivamente, ela sugere-nos coisas que são transformadas pela ação do imaginário. Não sei se conhecem este livro, *As mil e uma noites*, é para mim como se fosse a bíblia da ficção, uma coletânea de contos orientais, um livro sobre a necessidade absoluta de narração e da ficção. Se a narradora, Scheherazade, se calar, o rei vai lhe cortar a cabeça. E o rei não lhe corta a cabeça porque quer continuar a ouvir. Ela conta contos durante mil e uma noites para sobreviver (GOMES, 2013, p. 129-130).

Para Miguel Gomes, o que está na base desse modelo de escrita é a “fusão entre o desejo e o possível, entre aquilo que é uma ideia inicial e o que é o resultado” (GOMES, 2013, p. 130). Contudo, como sugere Gomes, seu método das três colunas é apenas um pretexto para mostrar que para escrever “precisamos de coisas que existem, sejam notícias de jornal, seja ir ao supermercado, e coisas que existem em nós mesmos, desejos e imaginários” (GOMES, 2013, p. 138). Percebi como em meus trabalhos já realizava algo parecido a uma coluna do meio, como neles o imaginário e a realidade já se fundiam e o modo como nisso reside, essencialmente, a noção de ficção. Como, pra mim, ao olhar o fenômeno de 30 de junho de 1908, não importou se as teorias que tentaram explicá-lo eram verdadeiras ou falsas: elas são parte do fenômeno. Ao aceitarmos a ficção, paramos de classificar algo como verdadeiro ou falso, não para torná-lo falso ou verdadeiro, mas para incluí-lo numa teoria que torna irrelevante tal classificação (AIRA, 2013, p. 13).

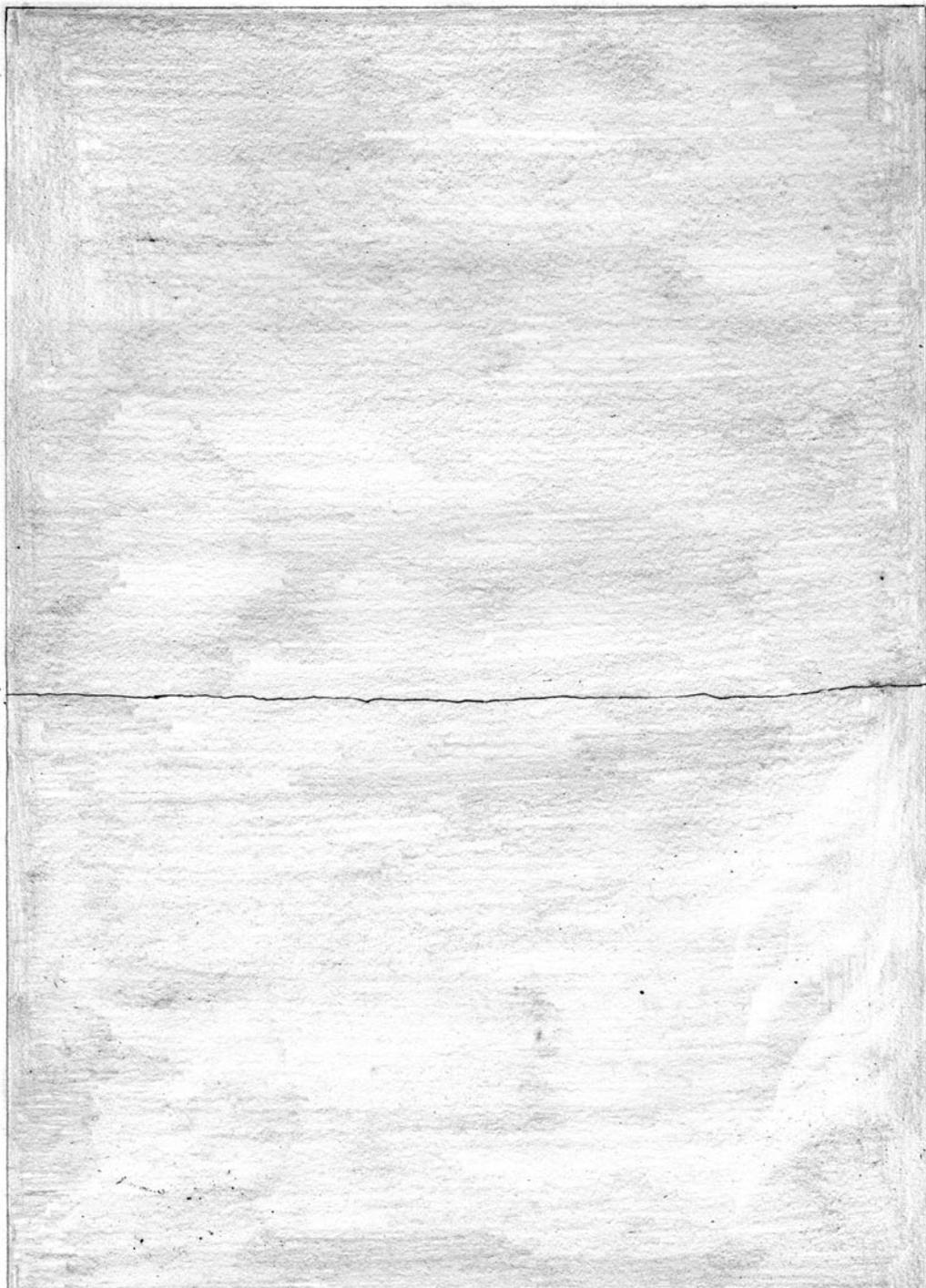
Fabio Morais, em uma conversa com Marilá Dardot, propõe que enquanto artistas plásticos que são, realizam trabalhos que não conseguem ser ficção, pois suas fotografias, seus objetos e instalações existem realmente, são palpáveis, e conta que, quando quer experimentar a ficção, não o faz inventando um personagem e criando uma história, mas sendo um personagem (MORAIS, DARDOT, 2009, p. 21). Ainda que goste dessa ideia e a perceba na produção de muitos artistas que admiro, entendo que meu trabalho ocupa outro lugar: sou alguém que inventa personagens e cria histórias para eles. Algumas vezes acontece de ser eu mesmo o personagem das histórias que conto (sejam inventadas ou

não), posso ser o narrador da história ou inventar um personagem para viver algo que eu mesmo vivi.

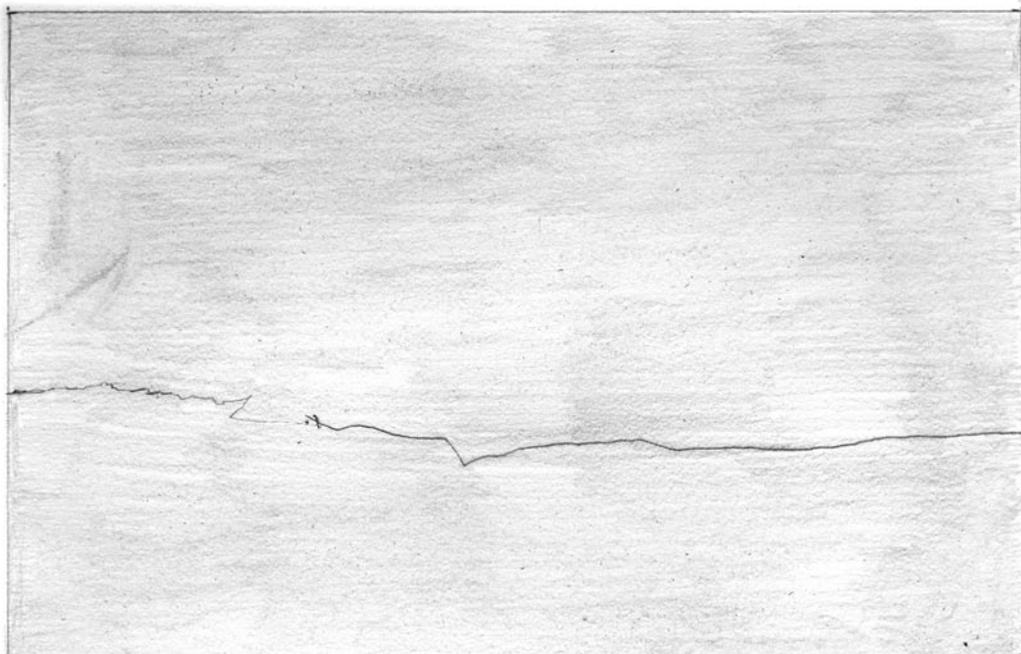
Realizei *Incidente em Tunguska* como uma coluna do meio: misturando a memória de coisas que vivi, sem seguir a realidade objetivamente, ao imaginário, inventando situações e personagens a coisas que não pude viver, buscando dar respostas tardias à realidade. Foi Paul Valéry, segundo Enrique Vila-Matas (2014), o primeiro que associou a literatura a uma vasta vingança a *l'esprit de l'escalier*, expressão francesa para designar quando só encontramos a resposta perfeita para algo que nos disseram quando já é tarde demais, pois já estamos indo embora. Para Vila-Matas (2014), “escrever é se dedicar a dar respostas engenhosas aos insultos da existência, descer escadas vingando-se, colocando na literatura o que deveria ter sido colocado na vida”.

*Incidente em Tunguska* é uma coleção de histórias que funcionam mais ou menos como as canções em alguns discos ou como determinados livros de contos. Como se cada página fosse um conto, um poema ou uma canção que pode ser lida/ouvida sozinha, sem a necessidade das demais. O que une as páginas deste trabalho é a presença de relacionamentos nas narrativas. Mesmo correndo o risco de tornar o trabalho sentimental, escolhi lidar com esse tema tão banal e, ao mesmo tempo, ainda tão inexplicável que é o fato de duas pessoas ficarem juntas. Nessa mesma oficina de que participei, Miguel Gomes mencionou que faz seus filmes não *sobre* algo, mas *com* algo presente neles. Em *Incidente em Tunguska* creio ter feito algo similar: não se trata de histórias sobre relacionamentos, mas sim de tê-los ali, de algum modo, nas páginas. Narrativas que surgem da relação entre duas pessoas. Percebendo que neste convívio com o outro, em tudo que acontece ali, há sempre duas interpretações, e ambas, de forma semelhante a como olhamos para o fenômeno de Tunguska, não conseguimos classificar como verdadeiras ou falsas.

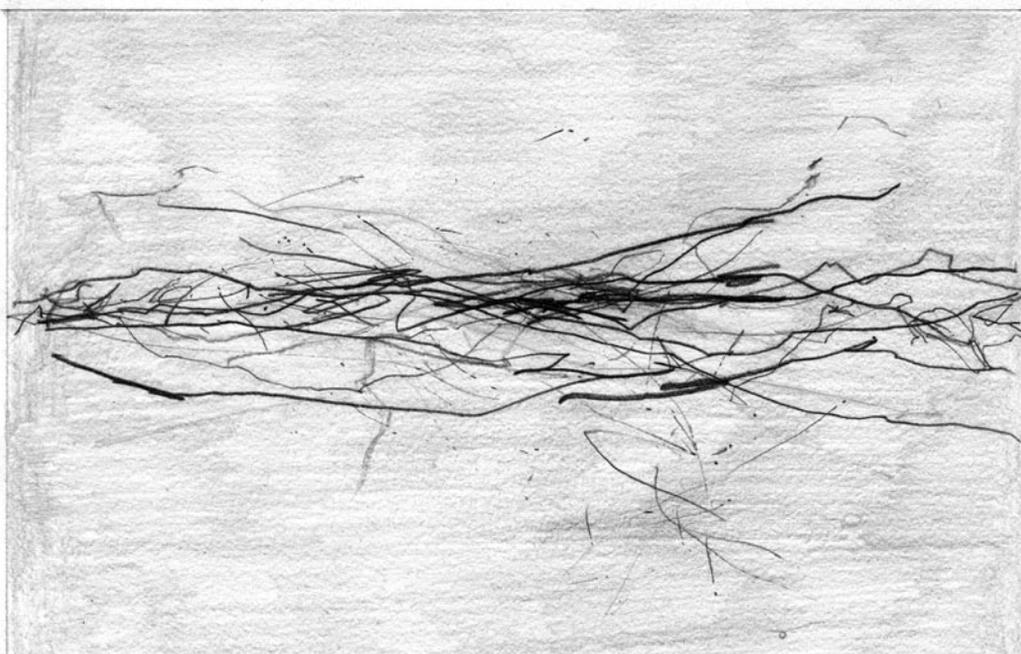
Para sair de uma posição de conforto, desenvolvi o projeto trabalhando com um processo construtivo, restringindo o desenho ao uso do grafite sobre papel, desenvolvendo o trabalho de modo que cada folha pudesse ser lida sozinha, sem a necessidade das demais, e me proibindo de representar figuras humanas, apesar de existirem personagens mencionados no texto escrito. Propondo-me ainda a não apresentar uma continuidade de uma página a outra, quebrando formatos de *grids* e utilizando o próprio desenho como as diferentes vozes narrativas de um



QUANDO ELA ME AVISOU QUE NOSSO CASAMENTO HAVIA TERMINADO, EU ESTAVA  
PENSANDO EM ADOTAR UM GATO.



EU TINHA VISTO UM ANÚNCIO, NA INTERNET, QUE DIZIA QUE DOAVAM-SE LINDOS FILHOTES. DUAS FÊMEAS E TRÊS MACHOS, JÁ DESVERMINADOS E VACINADOS.



OS INTERESSADOS DEVERIAM FALAR COM ISABELA PELO FONE 9971-8922 OU PELO E-MAIL ISA.BELA78@GMAIL.COM

**Fig. 20**  
Páginas iniciais de  
*Cavalos mortos permanecem no acostamento,*  
Pedro Franz, 2013.

romance. A escolha dessas restrições parte de experiências com projetos realizados ao longo de 2013, que tinham em comum o uso dos tons de cinza do grafite e a experimentação com formas de construir narrativas, abandonando estilos e técnicas com os quais eu estava familiarizado, como em *Cada caminho é um desvio*,<sup>42</sup> série de 26 desenhos que realizei e publiquei, à medida que ficavam prontos, na internet, e que eram identificados em ordem alfabética, e em *Cavalos mortos permanecem no acostamento*,<sup>43</sup> história em quadrinhos na qual utilizo um narrador em primeira pessoa, que aparece num texto com caligrafia manual, e no qual parto de um evento pessoal para desenvolver uma narrativa de ficção,<sup>44</sup> manipulando a memória, e misturando a realidade a coisas que inventei.

Marcel Duchamp disse uma vez que sempre se forçou à contradição para evitar que se conformasse com seu próprio gosto. Em *Incidente em Tunguska*, ao tentar contar histórias com relações entre pessoas, me proibindo justamente de representá-las, creio que buscava algo parecido ao sugerido por ele: criar uma contradição para evitar me conformar com meu próprio gosto, com meu desenho e com a forma como conto uma história. A contradição que está presente na pergunta *como contar uma história em quadrinhos com relações entre pessoas sem representar figuras humanas?* guiou o trabalho, e me fez buscar possibilidades de construir narrativas formadas por outros tipos de imagens, pensando o desenho não apenas como representação, mas também como produção de algo (MOURA, 2008). Criando climas, ambientes, texturas, ritmo e significados, aproximando-o do processo de escrita e o processo de escrita ao do desenho, e experimentando na história em quadrinhos um tipo de narrativa que se aproxime não só da prosa, mas também da poesia e estreitando outras relações entre texto e imagem. Propondo-

---

42 A série foi exposta na exposição coletiva *O mais esnobe dos escolásticos*, com curadoria de Rafael Campos Rocha, ao lado dos artistas Arthur C. Arnold e Pedro Caetano, na galeria Arterix (atual Galeria Sancovsky), em São Paulo, em 2013. A mesma série foi reunida, posteriormente, em publicação impressa também intitulada *Cada caminho é um desvio*, que é reeditada cada vez que a tiragem se encerra, sempre em um novo formato e com outro projeto gráfico, nunca da mesma forma.

43 A HQ foi publicada em inglês na antologia *#15*, da Letônia, com o título *Dead horses remain on the roadside* – tradução de Érico Assis. Em castelhano com o título *Caballos muertos permanecen a un lado de la carretera*, publicado como edição própria pela editora espanhola Ediciones Valientes. No Brasil, a Editora Cachalote se encarregou da edição em português.

44 Em 2015, esses dois trabalhos foram apresentados na exposição *Nothing Special* (2015), na Alemanha, que mostrava o trabalho de “jovens artistas internacionais que lidam de maneiras diferentes com o cotidiano e fazem uso dos quadrinhos, através de uma abordagem nova e experimental”. Com curadoria de Tilo Schwarz. Nessa exposição também havia trabalhos de Berliac (ARG), Andrea Bjurst (SE), Florian Ecrepont (BE), Chris Reijnen (NL), Martha Verschaffel (BE), Sarah Schneider (US), Kristina Tzekova (BE).

me a atravessar diferentes níveis de significação, do literal ao simbólico, levando em conta que o vocabulário visual e textual é tão importante quanto a construção dos personagens ou do enredo e entendendo o próprio processo como parte do narrado. Enquanto realizava essa investigação, percebi que a coluna do meio e a forma como olhamos para um fenômeno resguarda semelhanças ao próprio modo como o leitor recebe a ficção, como, de certo modo, ele se torna um coautor de um texto. Ou, como propõe o escritor David Foster Wallace (1993),

é comprovado que a observação de um fenômeno quântico altera o fenômeno. A ficção prefere ignorar as implicações deste dado. Seguimos pensando em termo de uma história “mudando” as emoções do leitor, suas ações cerebrais, inclusive sua vida. Não nos agrada muito a ideia de que a história compartilhe sua valência com os leitores. Mas a vida do leitor, por “fora” da história, muda a história. É possível argumentar que afeta só “sua reação em torno da história” ou “sua interpretação da história”. Mas essas coisas “são” a história. Essa é a maneira como o pós-estruturalismo barthesiano e derridiano mais me ajudaram como escritor de ficção: quando termino minha parte com a coisa, estou basicamente morto, e provavelmente o texto esteja morto; se converte em simples linguagem, e a linguagem vive não só *no* leitor mas também “através” do leitor.

*Incidente em Tunguska* é feito de muitas versões. Comecei em dezembro de 2013, primeiro como imagens soltas publicadas em redes sociais e em meu *site* de trabalho. Depois, publicado, semanalmente, no caderno Cultura, do *Jornal Diário Catarinense*. Quando a segunda entrega foi publicada, alguns leitores reclamaram do conteúdo e o jornal sugeriu que eu retirasse as passagens com conteúdo sexual. Por acreditar que dessa forma estaria sendo conivente com um tipo de censura e com uma postura de que discordo, sugeri ao jornal que suspendêssemos a publicação por ali. Foram publicadas apenas as três primeiras páginas no jornal até a série ser cancelada. Depois disso, voltei a publicá-lo na internet e, à medida que o trabalho ficava pronto, apresentei-o em dois volumes impressos com pequenas tiragens sob demanda. Em suas publicações impressas, apresentei cada página no formato de página dupla, invertendo a posição de leitura tradicional. Desse modo, me interessa que cada página exista sem a interferência de uma outra ao lado e, assim como Lawrence Weiner (2003) sugere sobre *In the Crack of the Dawn*, onde quer que o leitor abra *Incidente em Tunguska* é possível seguir em frente em sua leitura, podendo percorrer a publicação como em uma exposição, escolhendo ver um trabalho primeiro e depois o outro.

Já na exposição *Compulsão Narrativa*<sup>45</sup> realizada no SESC Vila Mariana, montei o trabalho como uma instalação, formada por duas pilhas com 5000 folhas cada, impressas de ambos os lados com páginas da HQ e por uma página original cujo desenho continuei na parede da galeria.<sup>46</sup>

Apresentá-lo como uma pilha de quadrinhos impressos pode remeter ao trabalho de diversos artistas, como Pierre Huyghe, Félix González-Torres, ou ao aqui citado Fernando Lindote, mas essa escolha surgiu para mim muito antes de conhecer tais artistas. Quando visitei, em 1997, aos 14 anos, a Bienal de Veneza, numa viagem que durava alguns dias e que continuaria dali em diante, numa das salas de exposição, dedicada ao Wiener Gruppe, havia um bloco enorme formado por muitas pilhas de livros bastante grandes e pesados, que podiam ser levados pelo público, e que assim era reduzido e transformado. Nessa exposição, minha mãe carregou um desses livros na mochila. Com quase 800 páginas e pesando mais de 3 kg, a publicação nos acompanhou em nossa viagem, que ainda duraria alguns dias, de ônibus em um país estrangeiro. O esforço de minha mãe me permitiu perceber, alguns anos depois, que aquele trabalho era de uma natureza muito diferente aos catálogos de outras exposições e museus que visitamos. Essa exposição não só continuou existindo através daquele livro, mas ele era a exposição. Quando meu trabalho me levou a buscar modos de pensar os quadrinhos no circuito de arte contemporânea, a lembrança desse trabalho tornou-se bastante forte e, com ela, a vontade de tentar um procedimento semelhante. Com a escolha de publicá-las como pôsteres busco, ainda, pensar nas formas de distribuição desse trabalho e de democratizar o acesso a uma obra. Essa busca relaciona-se também à publicação desse trabalho na internet, algo que me acompanha desde *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo*. Acredito, como o coletivo Luther Blisset propõe, que a gênese do saber é social, que criamos sempre influenciados, direta ou indiretamente, por nosso entorno, por nossas relações sociais e, deste modo, também por obras de outros criadores. Desse modo, se a gênese é social podemos igualmente buscar formas de facilitar seu acesso.

---

45 Exposição coletiva realizada no SESC Vila Mariana de novembro de 2014 a fevereiro de 2015, em São Paulo. Curadoria: Núcleo da palavra e da imagem do SESC. Artistas participantes da exposição: Pedro Franz, Lucas Gehre, Diego Gerlach, Eduardo Belga, Carlos Contente, Nazareno Rodrigues, Elisa Carareto Alves, André Valente, Silvan Kalin, Tiago Judas e Federico Lamas.

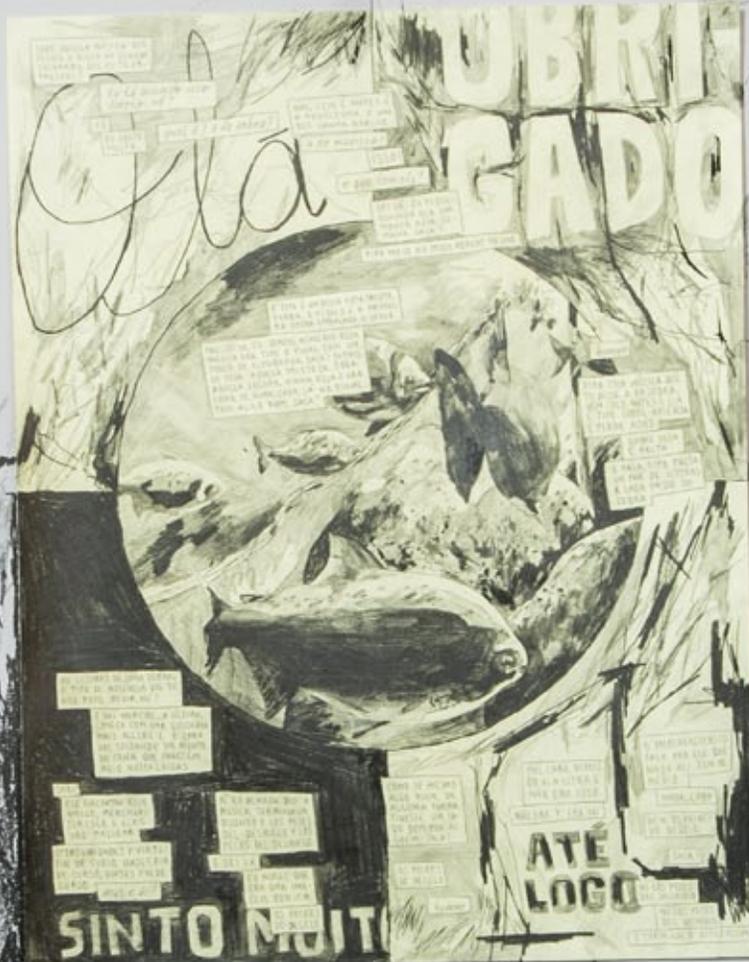
46 Nesta exposição, foram distribuídos aproximadamente 3500 impressos de cada pilha.

**Fig. 21**

Instalação *Incidente em Tunguska* (desenho mural),  
exposição coletiva *Compulsão Narrativa*,  
(SESC Vila Mariana, São Paulo),  
Pedro Franz, 2014.

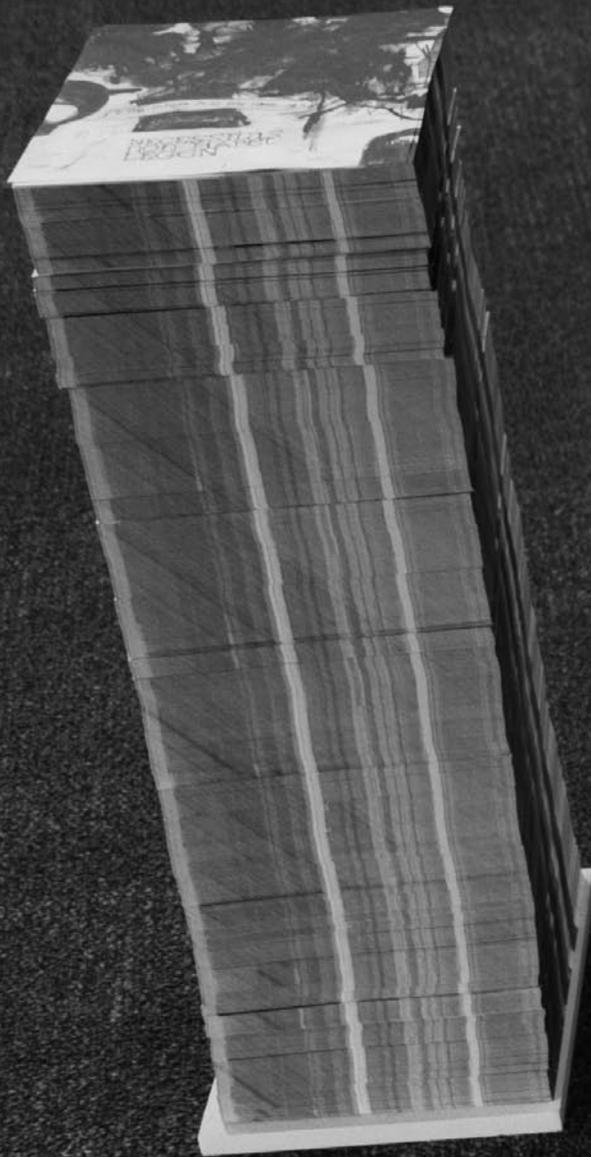
A HQ *Incidente em Tunguska* ampliada como  
instalação. Uma página da publicação compoendo  
desenho mural.

Fotos:  
Camila Pícolo.



PEDRO FRANZ

INCIDENTE EM TUNGUSKA 2014  
GRAFITE SOBRE PAPEL E PAREDE



**Fig. 22**

Instalação *Incidente em Tunguska* (objeto), exposição coletiva *Compulsão Narrativa*, (SESC Vila Mariana, São Paulo), Pedro Franz, 2014.

Cada pilha composta por 5000 folhas, impressas de ambos os lados com páginas da HQ, que podiam ser levadas pelo público.

Foto:  
Camila Picolo.





**Fig. 23**  
*Incidente em Tunguska*  
(pesquisa exposta),  
exposição coletiva  
*Eis Senão quando*,  
(O Sítio, curadoria  
Kamilla Nunes),  
Pedro Franz,  
2015.

**Fig. 24**  
*Incidente em Tunguska 01 e 02*  
(publicações impressas),  
Pedro Franz,  
2014-2015.

Foto:  
Kamilla Nunes

Esta investigação foi apresentada ainda na exposição *Eis Senão quando*,<sup>47</sup> com curadoria de Kamilla Nunes, que propunha “uma prática laboratorial, onde os artistas realizariam pesquisas visuais, pautadas pelo convívio, a colaboração e as experiências dialógicas”. Nela, expus o próprio processo de escrita e reescrita desta pesquisa, escrevendo e revisando parte dela durante a exposição, colocando na parede do espaço expositivo páginas desta dissertação que, à medida que eram reescritas, eram sobrepostas às outras, criando camadas de folhas cobertas de anotações e mostrando as sucessivas rasuras e mudanças a que este texto, mesmo num processo já avançado de escritura, ia sofrendo. Expus, ainda, um grupo de publicações de histórias em quadrinhos, catálogos e trabalhos de artistas de minha coleção que aparecem ou dialogam com esta investigação, de modo que o público pudesse ver sua materialidade e, caso quisesse, lê-los, e propus uma

47 Realizada entre os dias 4 a 14 de maio de 2015, n' O Sítio Arte Educação Coworking, em Florianópolis, com curadoria de Kamilla Nunes, ao lado dos artistas Pablo Paniagua, Flávia Klein, Karina Zen, Giba Duarte, Fê Luz, Diego de los Campos, Yara Guasque, João Aires, Betânia Silveira, Bil Luhmann, Bianca Tomaselli, Iam Campigotto, Marcos Walickosky, Camila Argenta e Marina Moros, Tiago Rivaldo e Grupo Borra.

mediação com os visitantes e com os outros artistas apresentando as questões que levanto nesta pesquisa. As escolhas que fiz nessa exposição, optando, por exemplo, em não mostrar meu trabalho poético, articulam-se com minha atuação como artista, que passa também por esse tipo de prática. Ainda que admire a reclusão midiática de Thomas Pynchon, acredito, como coloca Basbaum (2013, p. 107), que o artista em vez de apenas se isolar em seu próprio universo poético, pode também se dedicar à fomentação, à produção, ao agenciamento de outros eventos, envolvendo, outros criadores. Isto é, escolhendo realizar uma pesquisa acadêmica, tecendo publicamente considerações como faço nesta dissertação, e também participando de debates, entrevistas, palestras para defender a forma como penso os quadrinhos. “Ainda que o papel do artista seja eminentemente problematizador, um modo de exercê-lo passa pela intervenção nesses espaços públicos de discussão” (BASBAUM, 2013, p. 56).

Por fim, apresento *Incidente em Tunguska* como uma publicação, que reúne o conteúdo das duas primeiras edições ao qual acrescento novas páginas, e como uma exposição individual, na qual traduzo esta HQ para o espaço da galeria. Sem uma forma inicial definitiva, me propus passar o período dessa exposição<sup>48</sup> alterando sua montagem e experimentando com a migração de dispositivos: transpondo o desenho para um objeto tridimensional; recortando as vinhetas de uma página e, assim, transformando-as em diferentes folhas colocadas lado a lado; desenhando na parede e apresentando a publicação impressa no espaço expositivo. No final desta pesquisa, a publicação impressa da HQ *Incidente em Tunguska* foi contemplada num edital de incentivo à cultura<sup>49</sup>, o que permitirá sua distribuição gratuita ao público.

Ao falar, nesta investigação, de um campo ampliado dos quadrinhos e de como artistas reinvestem de diferentes formas os dispositivos dos quadrinhos nas artes visuais, minha intenção não é buscar separações ou criar categorias para identificar o trabalho de um artista ou de outro. Trato de criar uma estratégia que ajude a mostrar como esses dois campos que, muitas vezes parecem tão distantes, se encontram constantemente. É, além de tudo, meu modo de trabalho

---

48 Realizada entre 19 de junho e 15 de julho de 2015, no Espaço Oficina, no Centro Integrado de Cultura (CIC), em Florianópolis. Esta exposição também recebe o título *Incidente em Tunguska*.

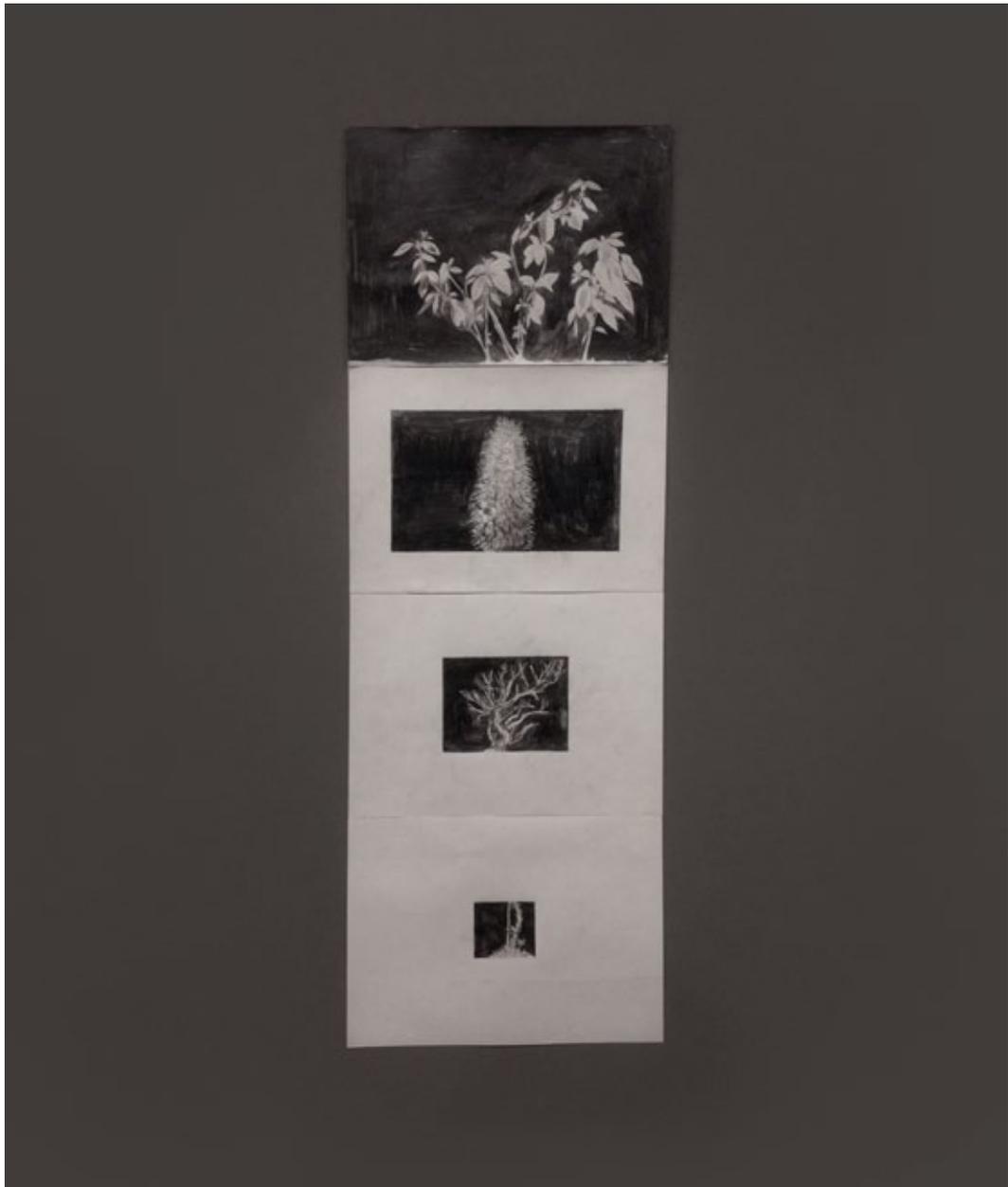
49 Edital Elisabete Anderle de Estímulo à Cultura 2014.

e meu modo de pensar, e a forma como consumo arte, isto é, como existo como artista e como público tanto de artes visuais quanto de histórias em quadrinhos, desde sempre: juntos. Também aqui, como outra coluna do meio, foi a forma como realizei *Incidente em Tunguska*, tanto de forma poética quanto dissertativa, conduzido por aspectos de ambas as instituições.

Como Philippe Dubois (2009, p. 182) propõe a respeito do cinema de exposição, acredito que se trata de interesses tanto de identidade (dos quadrinhos e das artes visuais) quanto de “legitimação recíproca e, justo por isso, de poder simbólico”. Trabalhos de artistas que implicam, de uma forma ou de outra, “a história em quadrinhos”. Aqui, as aspas são “particularmente circunstanciais, em virtude de as identidades se tornarem incertas e as misturas, habituais, semeando a dúvida e a inquietação acerca da questão da ‘natureza’ dos fenômenos que acompanhamos” (DUBOIS, 2009, p. 182).

Quando entrei em contato com os conceitos de Dubois, me chamou a atenção, justamente, a escolha que esse pesquisador fazia do uso da palavra *instituição*. Como Mourão e Silveira (2013, p. 55) nos avisam, pensamos em “instituições” sempre em termo do ato de instituir. Não apenas as artísticas. Quaisquer instituições “são protocolos (conjuntos de normas) sociais (e, portanto, fundamentalmente subjetivas) que estabelecem e normalizam não apenas o comportamento, mas também e de forma mais importante, a percepção”.

Ainda que quadrinhos e artes visuais sejam dois mundos da arte distintos (duas instituições, portanto), na produção de muitos artistas, e espero que também em *Incidente em Tunguska*, questões referentes a ambos os campos se mesclam e se confundem e nos fazem duvidar da identidade desses trabalhos. São obras que, tanto por sua singularidade e experimentação, quanto pelas questões éticas e estéticas que suscitam, bem como pelo lugar de atuação e fala do artista que os realiza, expandem o conceito que temos da história em quadrinhos tradicionalmente e ampliam a possibilidade do que é a instituição dos quadrinhos. Criando novos protocolos sociais, ampliando seu contexto e nossa percepção do que é e de que modo podemos pensar a história em quadrinhos como mídia em nossos dias.



**Fig. 25**  
Registro da exposição individual  
*Incidente em Tunguska*, realizada entre 19 de junho  
e 15 de julho de 2015, no Espaço Oficina, no  
Centro Integrado de Cultura (CIC),  
Pedro Franz, 2015.

Fotos:  
Claudia Pinz, Leo Romão e Cássia Guerra.



DR. HE SEM DO NOME, APARECE O  
DIRETOR, O MIGUEL COSTA, E ELE  
TA AGUARDANDO PRA ENTRA. SUE  
NAO E LEM, DIZENDO QUE TEM  
ALGO GRAVE (EM A LAZY) AQUI

DR. APARECEM OS  
SUS QUE NAO FO-  
DIEM ESTAR LA

TIPO TELA QUE NINGUEM  
OPINIO NA FILMAGEM PRA QUE  
E GRAVADO AGUARDANDO

SEM FANTASMAS

E O DIRETOR NAO ENTENDE COMO  
AGUARDAR PRA TA' ALGUEM LEM

E ELE PERGUNTA COMO E  
POSSIVEL NAO ENTRA, VM  
NAO ESTAR LA ?

DR. E NAO, E CADA DO SOM, COMEÇA A  
DIZER QUE E MUITO ESTRANHO ISSO  
DA TA GRAVADO TELA QUE NINGUEM  
TEMNA EQUIPE.

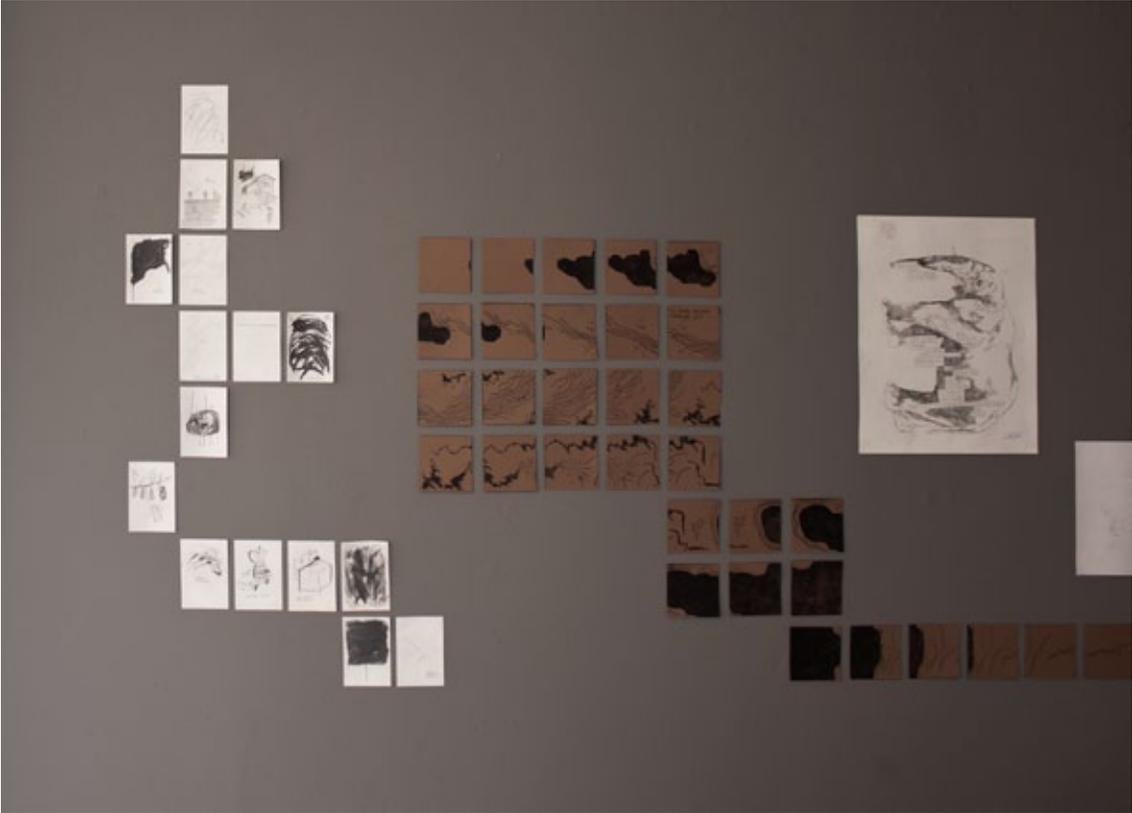
E QUESTAO NAO PRAO DE PRAO E BARRADO. TALA QUE  
TRUQUE TALA O TEM JAMAIS DO UCAHA QUE  
ELEI JAO FILMADO, QUE IL E PROVERA, SER  
PODE ABRIR ENTAR SOMI DE PRAO DA FILMAGEM

E O NAO TALA QUE E INTERESSE  
QUALQUER OUTRO COISA DIVERSEN-  
TO E QUE AS PESSOAS JA NAO  
ESCRITAM NAO.

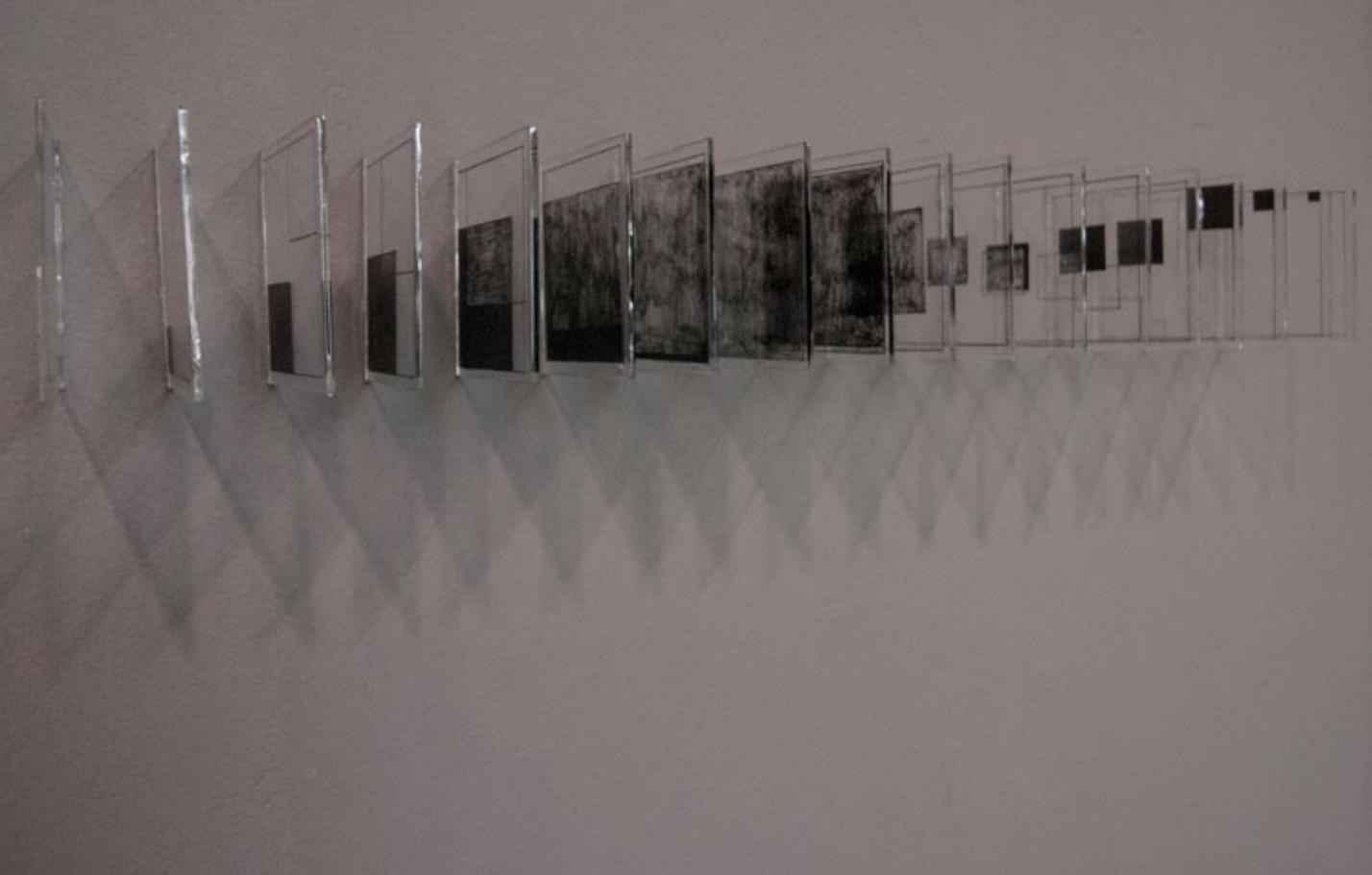
ENTAO MIGUEL COSTA  
TALA QUE NA JORNADA  
NAO CANCELA

DR. E NAO PERGUNTA  
NAO NA TALA, NAO NAO  
NAO NUNCA NAO ?

FIM DO NAO COMEÇA  
A TER UMA MUSICA









## Bibliografia

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.

AIRA, César. **Nouvelles impressions du Petit Maroc**. Tradução de Joca Wolff. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2013. (ebook).

ARDENNE, Paul. Arte contemporâneo y política: una relación tensa y ambivalente. Tradução de Miguel Á. Hernández-Navarro. **Rev. Esse**, Montreal, n. 3, v. 4, 2003. Entrevista concedida a André-Louis Paré. Disponível em: <<http://www.teleskop.es/hemeroteca/numero3/art04.htm>>. Acesso em: 20 ago. 2013.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: **O rumor da língua**. Lisboa: Edições 70, 1987.

BASBAUM, Ricardo Roclaw. **Manual do artista-etc**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013.

BAUDOIN, Edmond; TROUBET, Jean-Marc. **Viva la vida**: los sueños de Ciudad Juárez. Bilbao: Astiberri, 2011.

BAZZICHELLI, Tatiana. **Networked disruption**: rethinking oppositions in art, hacktivism and the business of social networking. Aarhus: Digital Aesthetics Research Center, 2013.

BEATY, Bart. **Comics versus art**. Toronto: University of Toronto, 2012. (ebook).

\_\_\_\_\_. Conversational euro-comics: Bart Beaty on Katz. **The Comics Reporter**, Columbus, 2012. Disponível em: <[http://www.comicsreporter.com/index.php/conversational\\_euro\\_comics\\_bart\\_beaty\\_on\\_katz/](http://www.comicsreporter.com/index.php/conversational_euro_comics_bart_beaty_on_katz/)>. Acesso em: 20 abr. 2015.

\_\_\_\_\_. Hillary chute and the dynamics of autobiography. **The Comics Journal**, Seattle, 29 abr. 2011. Disponível em: <<http://www.tcj.com/hillarychuteautobiography/>>. Acesso em: 20 mar. 2015.

BISHOP, Claire. Antagonismo e estética relacional. **Revista Tatuí**, Recife, n. 12, 2012. Disponível em: <<http://issuu.com/tatui/docs/tatui12>>. Acesso em: 23 maio 2015.

BOURGEOIS, Louise. **Destruição do Pai, reconstrução do Pai**. Tradução de Álvaro Machado; Luiz Roberto Mendes Gonçalves. São Paulo: Cosac Naify, 2000.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. In: **Modos de hacer**: arte critico, esfera publica y accion directa. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2001. p. 427-445.

BRETT, Guy. A personalidade múltipla do desenho. In: **Convite ao raciocínio - fato aberto**: o desenho no acervo da Pinacoteca do Estado. Tradução de Giancarlo Hannud. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2013.

BRUCK, Mozahir Salomão. Palavra: dispositivo // word: device. **Dispositiva**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 37-43, dez. 2011. ISSN 2237-9967. Disponível em: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/dispositiva/article/view/2514>>. Acesso em: 6 jun. 2015.

CADÔR, Amir Brito. O livro de artista como espaço expositivo: quando a exposição continua no catálogo. **Estúdio**, Lisboa, v. 3, n. 6, p. 247-252, jul/dez. 2012. Disponível em: <<http://www.fba.ul.pt/publicacoes/estudio-6/>>. Acesso em: 20 maio 2015.

CARNEIRO, Maria Clara. A crítica: modos de usar. **Antílope**, São Paulo, n. 1, p. 28-35, 2013.

CARRIÓN, Ulises, **A nova arte de fazer livros**. Tradução de Amir Brito Cadôr. Belo Horizonte: C/Arte, 2011.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins, 2005.

CEMBALEST, Robin. The semi-secret history of modernism's best comic artist. **ArtNews**, 2013. Disponível em: <<http://www.artnews.com/2013/11/13/the-semi-secret-history-of-modernist-comic-artist-ad-reinhardt/>>. Acesso em: 20 mar. 2015.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1977.

DELEUZE, Gilles. **O que é um dispositivo?** Tradução de Ruy de Souza Dias. Blog Intermédias. [S. l.], jan. 2012. Título original: Qu'est-ce qu'un dispositif? Disponível em: <<http://intermedias.blogspot.com.br/2012/01/o-que-e-um-dispositivo-por-gilles.html>>. Acesso em: 6 maio 2015.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução de Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

\_\_\_\_\_. **Le cinema d' exposition**. Florianópolis, 2013. Notas de Aula Magna Cinema UFSC. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bq8nYh6DWhA>> Acesso em: 20 jun. 2014.

\_\_\_\_\_. **O cinema vai ao museu**. **Ciência Hoje**, [Rio de Janeiro], 2012. Entrevista concedida a Consuelo Lins e Isabela Fraga. Disponível em: <<http://cienciahoje.uol.com.br/revista-ch/2012/296/o-cinema-vai-ao-museu>>. Acesso em: 10 jan. 2015.

\_\_\_\_\_. **Passagens entre cinema e arte contemporânea: em direção a um cinema de exposição?** São Paulo, 5 de mar. de 2013. Notas de Aula Magna Programa de Meios e Processos Audiovisuais. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/departam/ctr/novo/wp/?eventos=programa-de-meios-e-processos-audiovisuais-convida-para-aula-com-philippe-dubois>>. Acesso em: 10 jan. 2015.

\_\_\_\_\_. Um 'efeito cinema' na arte contemporânea. In: **Dispositivos de registro na arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. p. 179-216.

DUPEYRAT, Jérôme. 'As cheap and accessible as comic books': l'utopie démocratique du livre d'artiste. **Future**, [Paris], out. 2012. Disponível em: <[http://f-u-t-u-r-e.org/r/12\\_Jerome-Dupeyrat\\_L-Utopie-democratique-du-livre-d-artiste\\_FR.md](http://f-u-t-u-r-e.org/r/12_Jerome-Dupeyrat_L-Utopie-democratique-du-livre-d-artiste_FR.md)>. Acesso em: 15 mar. 2015.

\_\_\_\_\_. Revistas de artistas, práticas de exposição alternativas: práticas alternativas à exposição. **Dóssie**: revistas de artistas, 2010.

FREIRE, Cristina. **Poéticas do processo**: arte conceitual no Museu. São Paulo: Iluminuras, 1999.

GOMES, Miguel. O desejo, o possível e o filme: uma conversa com Miguel Gomes, Mariana Ricardo e Telmo Churro. In: MUNHOZ, Marcelo; URBAN, Rafael (Orgs.). **Conversa sobre uma ficção viva**. Curitiba: Imagens da Terra, 2013. Entrevista concedida a Marcel Munhoz e Rafael Urban.

GROENSTEEN, Thierry. **Comics and narration**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2013. (ebook).

\_\_\_\_\_. **História em quadrinhos**: essa desconhecida arte popular. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004. (Quiosque, 1).

\_\_\_\_\_. Resposta de Thierry Groensteen a Renaud Chavanne. In: Moura, Pedro. **LerBD blog**. Lisboa, 30 jul. 2012. Disponível em: <<http://lerbd.blogspot.com.br/2012/07/resposta-de-thierry-groensteen-renaud.html>>. Acesso em: 15 mar. 2015.

\_\_\_\_\_. **The system of comics**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007. (ebook).

HAGUE, Ian. **Entrevista a Ian Hague, a propósito do seu livro Comics and the Senses**. LerBD blog. Lisboa, maio 2014. Entrevista concedida a Pedro Moura. Disponível em: <[https://docs.google.com/document/d/1P\\_pQIC0uBQq6wo9W2FJmmFXCtAO\\_s5pCzJmIbdMDbxk/edit](https://docs.google.com/document/d/1P_pQIC0uBQq6wo9W2FJmmFXCtAO_s5pCzJmIbdMDbxk/edit)>. Acesso em: 7 jun. 2015.

HATFIELD, Charles. An art of tensions. In: **A comic studies reader**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009. (ebook).

HOWARTH, Sophie. Marcel Duchamp: Fountain. **Tate**, Londres, abr. 2000. Disponível em: <<http://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573/text-summary>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

ISABELINHO, Domingos. **Comics' expanded field and other Pet Peeves. The Hooded Utilitarian**, [S. l.], ago. 2011. Disponível em: <<http://hoodedutilitarian.com/2011/08/comics-expanded-field-and-other-pet-peeves/>>. Acesso em: 10 mar. 2013.

\_\_\_\_\_. Para além de extraterrestres mutantes e heróis: a face oculta da banda desenhada. In: **Catálogo da exposição "Tinta nos nervos"**, Lisboa, p. 75-83, 2011. (Berardo).

\_\_\_\_\_. The ghost of a character: the cage. In: **Indy Magazine Online**, [S. l.], 2004. Disponível em: <<http://goo.gl/CVJFDI>>. Acesso: 20 set. 2013.

JOOHA, Kim. Reading Sol LeWitt's artist books as comics. **Good (art) comics**, [S. l.], mar. 2015. Disponível em: <<http://goodcomicsbykim.tumblr.com/post/113490450952/reading-sol-lewitts-artist-books-as-comics>>. Acesso em: 15 abr. 2015.

KINCELER, José Luiz; ALTHAUSEN, Gabrielle; DAMÉ, Paulo. **Desestabilizando os limites**: arte relacional em sua forma complexa. In: ROSAS, R.; SALGADO, M. (Orgs.). **Rizoma.net**: artefato. São Paulo: [s.n.], 2002. Disponível em: <<http://issuu.com/rizoma.net/docs/artefato>>. Acesso em: 6 jun. 2015.

KINO, Carol. **Art Spiegelman on the varied craft of ad Reinhardt**: artists on artists. T Magazine blog. New York, dez. 2013. Disponível em: <[craft-of-ad-reinhardt/?\\_r=0](http://craft-of-ad-reinhardt/?_r=0)>. Acesso em: 6 de jun. 2015.

KRAUSS, Rosalind. **A escultura no campo ampliado**. Disponível em: <[http://monoskop.org/images/b/bc/Krauss\\_Rosalind\\_1979\\_2008\\_A\\_escultura\\_no\\_campo\\_ampliado.pdf](http://monoskop.org/images/b/bc/Krauss_Rosalind_1979_2008_A_escultura_no_campo_ampliado.pdf)>. Acesso em: 6 jun. 2015.

LEFÈVRE, Pascal. Ontologias visuais incompatíveis? a adaptação problemática de imagens desenhadas. In: **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea, [S. l.], v. 2, p. 189-207. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2012.

LEWITT, Sol. Serial Project #1. In: **Aspen**, New York, n. 5+6, item 17, 1967. Disponível em: <<http://www.ubu.com/aspen/aspen5and6/serialProject.html>>. Acesso em: 6 jun. 2015.

LINDOTE, Fernando. **Funarte São Paulo recebe individual de Fernando Lindote**. São Paulo: Funarte, [2014?]. Disponível em: <<http://www.funarte.gov.br/artes-visuais/funarte-sao-paulo-recebe-individual-de-fernando-lindote/>>. Acesso em: 3 ago. 2014.

\_\_\_\_\_. **a cisão da superfície**. Tisara arte produções, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <<http://goo.gl/myjR2N>>. Acesso em: 6 jun. 2015.

LIPPARD, Lucy R. **A arte pop**. São Paulo: Verbo: USP. 1976.

\_\_\_\_\_. **Resposta de Lucy Lippard à proposição de Douglas Huebler**. In: **Hay en Portugués?**, Florianópolis, n. 1, 2014.

MANOUACH, Ilan. Katz: The chronicles of its pulpification. **Ough**, Atenas, mar. 2012. Entrevista concedida a HULOT, M. Disponível em: <<http://www.ough.gr/index.php?mod=articles&op=view&cid=908&clang=en>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

MANOUACH, Ilan; LÖWENTHAL, Xavier. **Metakatz**. Bruxelles: La 5e Couche, 2013.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos**: história moderna de uma arte global, de 1968 até os dias de hoje. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MELIM, Regina. **Como garrafas lançadas ao mar**. Disponível em: <[http://www.plataformaparentesis.com/site/textos/como\\_garrafas\\_lancadas\\_ao\\_mar.php](http://www.plataformaparentesis.com/site/textos/como_garrafas_lancadas_ao_mar.php)>. Acesso em: 6 jun. 2015.

MOLOTIU, Andrei. Comic book and comic strip original art as aesthetic object. **The Hooded Utilitarian**, [S. l.], Out. 2010. Disponível em: <<http://hoodedutilitarian.com/2010/10/permanent-ink-by-andrei-molotiu/>>. Acesso em: 31 mar. 2013.

MORAIS, Fabio; DARDOT, Marilá. **Blá blá blá: conversas 2**. Florianópolis: Plataforma Parentesis, 2009.

MOURA, Pedro Vieira de. **Desenhar para o boneco: experimentação artística na banda desenhada**. In: **Projecto Informal**. Guimarães: Laboratório de Artes, 2008.

\_\_\_\_\_. **Entrevista de Pedro Moura a Zeszyty Komiksowe**. LerBD blog. Lisboa, out. 2010. Entrevista concedida a Zeszyty Komiksowe. Disponível em: <[https://docs.google.com/document/pub?id=10F5vdivs-6HYoMBWL229xUg\\_QCBeR\\_WG9\\_sikYNuvwkMrs](https://docs.google.com/document/pub?id=10F5vdivs-6HYoMBWL229xUg_QCBeR_WG9_sikYNuvwkMrs)>. Acesso em: 20 jul. 2014.

MOURÃO, João; SILVA, Luís. Proposta para uma conversa hipotética em torno de modelos institucionais: perguntas e respostas por Kunsthalle Lissabon. **Revista 4**, [S. l.], n.1, jun. 2013.

MOULY, Françoise. Ad Reinhardt's cartoons. **The New Yorker**, [New York], dez. 2013. Disponível em: <<http://www.newyorker.com/culture/culture-desk/ad-reinhardts-cartoons>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

MOYA, Alvaro (Org.). **Shazam!** 3 ed. São paulo: Perspectiva, 1977.

MURRAY, Elizabeth. Jennifer Bartlett by Elizabeth Murray. **Bomb Magazine**, New York, n. 93, 2005. Disponível em: <<http://bombmagazine.org/article/2756/jennifer-bartlett>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

NEUENSCHWANDER, Rivane. **Um dia como outro qualquer**. Rio de Janeiro: Cobogo, 2014.

PARENTE, André; CARVALHO, Victa de. Entre cinema e arte contemporânea. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 17, p. 27-40, jun. 2009.

PELTZ, Amy. A visual turn: comics and art after the graphic novel. **Art in print**, Chicago, v. 2, n. 6, 2013. Disponível em: <<http://goo.gl/febCMq>>. Acesso em: 10 jan. 2014.

PYNCHON, Thomas. **Contra o dia**. Tradução de Paulo Henriques Britto. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

PUENTE, Joaquín de la. **El Guernica: historia de un cuadro**. Madrid: Silex, 1987.

REINHARDT, Ad. Arte-como-arte. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. **Escritos de artistas: anos 60/70**. Tradução de Pedro Sússekind et al. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

ROCHA, Michel Zózimo da. **Estratégias expansivas: publicações de artistas e seus espaços moventes**. Porto Alegre: M. Z. da Rocha, 2011.

ROLNIK, Suely. **Alteridade a céu aberto**: o laboratório poético-político de Maurício Dias & Walter Riedweg. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2003.

SIEGEL, Katy. 2004 Carnegie international. **Artforum**, New York, p. 175, jan. 2005. Disponível em: <<http://www.davidzwirner.com/wp-content/uploads/2011/10/RC-Artforum-Siegel-05-01.pdf>>. Acesso em: 6 jun. 2015.

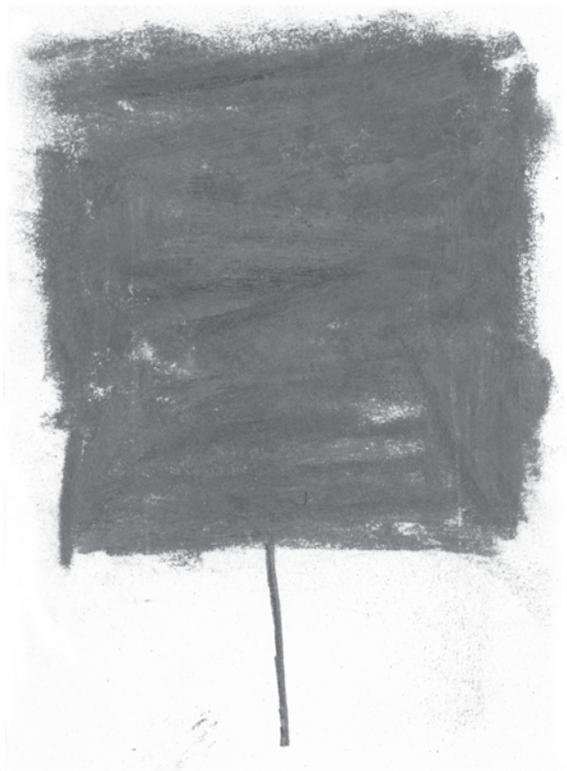
TAVARES, Gonçalo M. **Breve notas sobre a ciência**. Florianópolis: UFSC, 2010. 144 p.

VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. **Visualidades**: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual, Goiânia, v. 7, n. 1, p. 14-41, jan./jun. 2009.

VILA-MATAS, Enrique. **Intensa sed de venganza**: palabras inaugurales. FILBA blog. Buenos Aires, set. 2014. Disponível em: <<http://filba.org.ar/blog/?p=580>>. Acesso em: 6 jun. 2015.

WALLACE, David Foster. A conversation with David Foster Wallace. **The review of contemporary fiction**, [Chicago], v. 13, n. 2, 1993. Entrevista concedida a Larry McCaffery. Disponível em: <<http://www.dalkeyarchive.com/a-conversation-with-david-foster-wallace-by-larry-mccaffery/>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

WEINER, Lawrence. Interview: Lawrence Weiner. **Selections from umbrella**, [S. l.], v. 26, n. 1, May, 2003. Entrevista concedida a Judith Hoffberg. Disponível em: <<http://goo.gl/2tRez4>>. Acesso em: 1 jan. 2014.



FLORIANÓPOLIS, 2015



