

Lá e aqui, ao mesmo tempo: aproximações entre as histórias em quadrinhos e as artes visuais.

Pedro Franz Broering

Artista visual e quadrinista. Possui graduação em design gráfico e, atualmente, realiza mestrado em Artes Visuais - processos artísticos, na Universidade do Estado de Santa Catarina, com bolsa de pesquisa Fapesc.

Resumo. O presente artigo faz aproximações entre as histórias em quadrinhos e as artes visuais. Para entender como os quadrinhos se inserem na arte contemporânea, teço algumas considerações sobre como a história em quadrinhos é vista tradicionalmente e apresento trabalhos de artistas que dialogam com os quadrinhos como mídia. Através de uma das categorias para análise do cinema como um dispositivo, de Philippe Dubois, a da migração ou inserção de dispositivos, é possível observarmos o deslocamento de natureza estética que ocorre nos quadrinhos em direção às artes visuais. Por fim, apresento um projeto de história em quadrinhos de minha autoria, objeto de minha pesquisa de mestrado.

Palavras-chave. história em quadrinhos, artes visuais, campo ampliado, migração ou inserção de dispositivos.

Here and there, at the same time: approaches between comics and visual arts.

Abstract. The present article shows approaches between the comics and the visual arts. To understand contaminations between the two fields, I make some considerations about how comics art are traditionally understood and then present works by artists that dialogue with comics as a medium. Through one of the categories for analysis of cinema as a apparatus, from Dubois, the migration or insertion of apparatus, it is possible to observe the displacement of aesthetic nature that occurs in comics toward the visual arts. Finally, I present a comic's project of my own, object of my master's degree.

Keywords. comics, visual arts, expanded field, migration of apparatus.

Introdução

Falar sobre história em quadrinhos dentro da academia e dentro das artes visuais parece sempre necessitar de uma justificativa, uma explicação de motivos. Se artistas e acadêmicos das artes visuais apresentam, muitas vezes, um olhar leigo sobre quadrinhos, desconhecendo obras, artistas e pesquisadores teóricos do campo, a recíproca também é verdadeira: de forma geral, autores, leitores e críticos de quadrinhos possuem reduzido interesse por arte contemporânea, reafirmando assim distâncias, e também, perpetuando equívocos, de ambos os lados, na hora de pensar aproximações entre os campos.

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 neste debate em que os quadrinhos ocupa, é ainda mais problemático. Contudo, mesmo se tratando de uma linguagem cuja grande maioria da produção é voltada para um público massificado ou infantil, é importante não pautarmos o campo da história em quadrinhos pelos seus exemplos de massa, mas sim por obras e autores cuja representabilidade alcançou um certo grau de excelência em seu campo (MOURA, 2010, p.1).

Ainda que não seja considerada nos livros de História da Arte, a história em quadrinhos merece destaque enquanto modalidade artística. Como em qualquer outra, existe uma longa história de artistas que trabalharam ou trabalham no meio de forma verdadeiramente artística e singular, e é preciso considerá-la, da mesma maneira, que a história da arte permite compreender de quais rupturas procedem as atitudes contemporâneas dos artistas visuais (GROENSTEEN, 2004, p.44).

Mais do que essa história interna, do meio dos quadrinhos, podemos falar em experiências com a linguagem dos quadrinhos realizadas dentro das artes visuais, ou ainda em aproximações e contaminações no trabalho de artistas onde os limites entre os campos se confundem.

No presente artigo, busco pensar relações entre as histórias em quadrinhos e as artes visuais, para entender de que forma a linguagem dos quadrinhos pode se inserir como mídia artística na arte contemporânea. Para isso, recorro ao embasamento teórico de pesquisadores do campo, analiso trabalhos que se deram tanto no interior da história em quadrinhos, quanto nas artes visuais, discutindo aquilo que podemos chamar de história em quadrinhos contemporânea. Por fim, apresento *Incidente em Tunguska*, um trabalho artístico que desenvolvo como parte da pesquisa de mestrado em processos artísticos contemporâneos, tecendo, nele, questões apresentadas ao longo do artigo.

Mesmo ciente dos possíveis problemas de recorrer a referenciais de um campo para falar de outro, podemos encontrar no conceito de cinema de exposição, proposto por Philippe Dubois, algumas ideias que nos ajudam a pensar as aproximações e relações das histórias em quadrinhos com as artes visuais.

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, porém o cinema pode também ser entendido como uma instituição. Uma instituição complexa, com muitos aspectos e facetas diferentes: sociais, econômicos e políticos. Além disso, o autor mostra que é importante entender que o cinema é um dispositivo: a projeção de um filme, realizada em uma tela, envolvendo uma sala escura com espectadores, constituem o dispositivo do cinema, algo absolutamente essencial para defini-lo. Ainda, para o autor, no cinema todos esses elementos se articulam entre si e convergem para um alvo que é o espectador. O espectador é determinante para que o cinema exista, ele é a condição para o dispositivo, para o filme e para a instituição.

Assim, da mesma forma, para entendermos as aproximações entre a história em quadrinhos e as artes visuais, devemos fazer o mesmo aqui e entender o que é a história em quadrinhos tradicionalmente.

A história em quadrinhos tradicionalmente

A história em quadrinhos é uma arte visual que produz significado por imagens justapostas em uma relação sequencial e que co-existem entre si espacialmente, com ou sem texto verbal (MILLER, 2007, p.1). Nela, no interior de um programa de sentido holístico, várias imagens se coordenam entre si, em situação de co-presença, em algum espaço significativo, um multi-quadro, ocorrendo também a sua sobre-determinação. Assim, cada nova imagem é assimilada e compreendida através de um conjunto anterior que organiza a informação (GROENSTEEN *apud* MOURA, 2010).

Para Thierry Groensteen (2007, p. 58), o fundamento ontológico único dos quadrinhos é o jogo relacional da pluralidade de imagens interdependentes, e seu primeiro critério constitutivo é o princípio da solidariedade icônica, um modo específico de relações da história em quadrinhos que emprega imagens cuja dimensão não é solitária, mas antes são imagens coordenadas *para* algo mais (MOURA, 2008, p. 2).

Porém, como Dubois afirma sobre o cinema, os quadrinhos são também uma instituição, ou seguindo Howard S. Becker (*apud* BEATY, 2013, p. 16), podemos definir os quadrinhos como um dos possíveis mundos da arte, um sistema com características econômicas, culturais, sociológicas e com termos específicos de produção, de critérios de recepção, de mercado, de como se dá o valor do trabalho e do próprio sistema de referências estéticas. Seguindo Becker, Bart Beaty, (2013, p. 16) afirma que “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”.

Uma história em quadrinhos possui ainda a condição de reprodutibilidade, existindo através de publicações, sejam livros, fanzines, revistas, álbuns, jornais, entre outros. E se constitui de diferentes gêneros: podem ser tiras, histórias curtas, séries, romances gráficos, quadrinhos poéticos, reportagens em quadrinhos. O termo 'gênero' é aqui utilizado num sentido que se aproxima a 'formato' e diferente do uso para indicar um tema. Ou seja, uso-o não para indicar que se trata de uma aventura, ficção científica ou história de terror, mas sim da mesma forma que a literatura o utiliza para referenciar a crônica, o conto, o folhetim, os romances e a poesia; ou, como no cinema, os diferentes formatos de filmes: curta-metragens, longas, documentários, etc.

Por fim, se no cinema há um espectador, na história em quadrinhos, há sempre um leitor. Diferentemente da leitura de um texto convencional, há vários tipos de tensão na da história em quadrinhos, que oportuniza 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). Mesmo sendo uma linguagem visual, é através da leitura que se dá sua fruição. O leitor é determinante para que a história em quadrinhos exista, ele é a condição para o dispositivo, para as publicações e para o sistema/instituição da história em quadrinhos. Todos esses elementos se articulam entre si e convergem para um alvo que é o leitor.

Quadrinhos e artes visuais

Podemos, então, entender a história em quadrinhos como campo e dispositivo específico, nas suas publicações, sua relação determinante com o leitor, uma instituição com elementos de produção/circulação e características econômicas, sociais e políticas próprias.



Figura 1 - Adaptação do diagrama proposto por Dubois para a história em quadrinhos.

O diagrama acima representa o que é a história em quadrinhos tradicionalmente, mas também nos ajuda a entender como ela se insere em distintos campos. Da mesma forma, nos ajuda a entender porque determinados trabalhos, mesmo contendo dispositivos da história em quadrinhos não são, muitas vezes, entendidos como tais, já que não possuem alguma das partes do diagrama, ocorrendo um deslocamento de dispositivo.

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, a segunda, através da migração de dispositivos. Para ele, no caso específico do cinema de exposição há uma mudança no dispositivo, ocorrendo dois deslocamentos fundamentais que caracterizam esse tipo de cinema. Um dos deslocamentos é de lugar, que passa da sala escura do cinema para a sala do museu/galeria. E o outro, de natureza estética, o qual passa da valorização de projeção para o da exposição.

Pensando com Dubois, percebemos que algo equivalente acontece com a história em quadrinhos. Da mesma maneira, ela pode se inserir nas artes visuais através de uma migração de imagens/elementos dos quadrinhos ou através da migração ou inserção de dispositivos. No primeiro caso, migração de imagens/elementos, vemos artistas que criam trabalhos que utilizam imagens das histórias em quadrinhos, através de elementos como o balão de fala, onomatopeias, a cartunização, estilos de traço e cor, ou, ainda, através da apropriação de imagens ou personagens pertencentes ou criados no interior do campo dos quadrinhos. Um caso emblemático é o do artista Roy Lichtenstein. Contudo, por perder os elementos constitutivos da história em quadrinhos, essa me parece uma relação superficial. Dessa maneira, é o segundo caso, migração ou inserção de dispositivos dos quadrinhos para as artes visuais, que tratarei com mais atenção.

Migração ou inserção de dispositivos dos quadrinhos para as artes visuais e aproximações/contaminações entre os campos

Domingos Isabelinho (2011), na esteira de Rosalind Krauss, propõe a ideia de campo ampliado da história em quadrinhos. Para ele, ao menos cinco campos culturais podem ajudar a ampliar o entendimento da história em quadrinhos como disciplina artística. São eles: (1) os livros de iluminuras e a pintura medieval (ou arte ainda mais antiga); (2) as séries de gravuras em sequência; (3) a pintura moderna e pós-moderna; (4) a poesia concreta e poesia visual; (5) e o cartoon. Dessa forma, obras como *Une semaine de bonté*, de Max Ernst, *Life? or Theater*, da Charlotte Salomon, *He disappeared into complete silence*, de Louise Bourgeois, *The City*, de Frans Masereel, são exemplos que, mesmo não tendo sido realizados como histórias em quadrinhos podem ser entendidos e estudados neste campo (ou na fronteira dele) através de um entendimento contemporâneo.

Pensando através do diagrama, 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 anterior) se perde(m) ou quando há inserção de seus dispositivos específicos em outros campos, como o das artes visuais. Em alguns casos, trabalhos que apresentam múltiplas imagens justapostas e uma relação com o leitor, mas que não foram realizados dentro da instituição história em quadrinhos. Outros, não foram pensados com o objetivo de serem reproduzidos, foram pensados para serem exibidos. E assim por diante.

Em *Zé Carioca*, por exemplo, a artista brasileira Rivane Neuenschwander cria painéis de dois metros de altura, apropriando-se de páginas do quadrinho 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. O trabalho de Neuenschwander, além de uma apropriação de elementos dos quadrinhos, carrega consigo o próprio dispositivo da história em quadrinhos. Contudo, não encontramos ali um gênero de história em quadrinhos, nem um tipo de publicação. Além de ser um trabalho desenvolvido fora do campo dos quadrinhos, também não parece haver uma relação com o leitor, apesar de alguns autores defenderem que a obra visual também se lê.

Podemos falar ainda em trabalhos, realizados por artistas visuais, que incluem a publicação impressa de uma história em quadrinhos apresentada no espaço expositivo de galerias e museus, como as seis distintas publicações realizadas pelo artista brasileiro Fernando Lindote para a exposição *D.C.I. (Dispositivo de Circulação de Imagem)*, em 2014. Na exposição, as HQs eram apresentadas empilhadas, ocupando o espaço expositivo através cinco esculturas. Disponíveis ao público, à medida que os gibis eram levados, a forma da escultura (pilha de revistas) era alterada. Caso semelhante é *In the Crack of dawn* (1991), de Lawrence Weiner e Matt Mullican. Uma publicação de quadrinhos, com tiragem de apenas 100 exemplares, apresentada como catálogo da exposição homônima dos artistas.

Apesar de suas semelhanças estruturais, para Bart Beaty, esses *quadrinhos de artista* são frequentemente não considerados história em quadrinhos, por circularem exclusivamente no mundo de livros e publicações de artista e não nas redes que constituem o mundo dos quadrinhos. Beaty observa que os mundos da arte fornecem sistemas de distribuição para que obras de arte alcancem os públicos que as apreciam e que estes sistemas ocorrem de forma bastante diferente no campo dos livros de artistas e no dos quadrinhos (BEATY, 2013, p. 20).

Para Groensteen (2013, p. 12), “a histórias em quadrinhos e a arte contemporânea são diferentes em suas essência e devem ser considerados dois diferentes 'mundos da arte', no sentido usado por Becker”. Isto é, dois diferentes sistemas econômicos, culturais e sociológicos, dois diferentes 'mundos da arte' em termos de produção, de critérios de recepção, de mercado, de como se dá o valor do trabalho e do próprio sistema de referências estéticas. Contudo, o autor percebe que, assim como "no último quarto de século, os quadrinhos sofreram um 'tornar-se literatura', algo que agora é chamado de *graphic novel*, não há nenhuma razão por que certos quadrinhos autorais não possam entrar em um processo de 'tornar-se arte contemporânea'" (GROENSTEEN, p. 14). Como aponta Pedro Moura, “é precisamente neste momento que a história em quadrinhos vive a sua contemporaneidade, quando se verificam criações e experiências no seio da história em quadrinhos que revelam uma ação e tomada de posições análogas àquelas cultivadas noutros círculos artísticos" (MOURA, 2008, p.1).

Desta forma, mais do que o conceito de campo ampliado dos quadrinhos, podemos observar, nas últimas décadas, a aproximação de experiências como questões análogas que se dão tanto nas artes visuais quanto nas histórias em quadrinhos. Trabalhos de diversas filiações, dentre as quais se inclui a da estética relacional, como os realizados pelos artistas franceses Edmond Baudoin e Troubs em cidades do México ou Colômbia. Nos livros *Viva la*

Vida: los sueños de Ciudad Juárez e *Le goût de la terre*, estes artistas apresentam narrativas que se formam a partir do contato com novas práticas sociais e estéticas, e cujos registros são apresentados em livro de história em quadrinhos. Realizando retratos em troca de que as pessoas lhes contassem um sonho ou sua lembrança mais valiosa, os artistas criam registros que operam entre o processo de trabalho, o relato de viagem e a reportagem, e que se formam a partir de novas práticas sociais e estéticas, nas quais os artistas operam sem uma ideia pré-estabelecida do que vai acontecer, e o sentido é elaborado coletivamente, nascendo da residência que como ambiente alheio impõe aos artistas um estranhamento.

Pensando com Bourriaud, para quem a obra contemporânea se estende mais além de sua forma material (BOURRIAUD, 2001, p. 434), percebemos que é no encontro e nas subjetividades que este articula, entre o real e o simbólico, que reside a prática artística do trabalho de Baudoin e Troubs.

Questões análogas que nos ajudam a pensar essas aproximações entre o relacional e o estético são presentes em *Katz*. Publicada como uma HQ anônima, é na verdade um trabalho do quadrinista grego (radicado na Bélgica) Ilan Manouach. Trata-se de uma apropriação e refação de *Maus*, uma história em quadrinhos de Art Spiegelman, que conta a história de Vladek Spiegelman, seu pai, sobrevivente judeu dos campos de concentração nazista. Em *Maus*, cada povo ou etnia é mostrado com a cabeça de um animal: os alemães são representados como gatos, os judeus como ratos, os poloneses aparecem como porcos, etc. Já em *Katz*, Manouach substitui os rostos de todos os outros animais apenas por rostos de gatos, mantendo todo o resto das imagens e do texto intacto.

Publicado sem a autorização de Spiegelman, logo após seu lançamento, a editora *Flammarion*, que publica *Maus* na França, decidiu processar Manouach e sua editora *la Cinquième Couche*. Sendo um julgamento que envolvia um alto valor monetário que nem o autor e editora poderiam bancar, fazendo então com que as duas editoras entrassem num acordo: destruir todas as cópias restantes do livro e deletar o arquivo de impressão.

Embora tenha sido publicado como um livro de quadrinhos, o trabalho se completa por toda a ação judicial que se desenrolou, o posicionamento do artista e a forma como decidiu trazê-la como parte da obra, que se desdobrou em uma exposição de fotos das pilhas de papel picado dos destroços do livro destruído e através do livro *MetaKatz*, que reunia textos de diversos pesquisadores sobre o trabalho.

Groensteen (2013, p. 11) aponta que trabalhos como os de Manouach trazem incômodo e frustração a leitores de quadrinhos tradicionais mas, ao mesmo tempo, estão formando um novo público de história em quadrinhos. Esse é também o caso do artista e

escritor inglês Martin Vaugh-James, que nos anos 70, produziu uma série de trabalhos com histórias em quadrinhos experimentais publicados por uma pequena editora de poesia canadense, voltados a um público mais próximo à literatura e às artes e, assim, alheio a determinados critérios instituídos no campo dos quadrinhos. *The Cage* (1975), sua obra mais importante, que apresentava a designação *visual novel* na capa, era “resolutamente não comercial, sem personagens ou enredo claro e teve pouca influência imediata sobre o resto do mundo dos quadrinhos, mas, ao longo dos anos, exerceu crescente fascínio, especialmente sobre criadores e teóricos dos quadrinhos *avant-garde* de língua francesa” (MAZUR, DANNER, 2014, p. 127).

Um caso próximo ao do trabalho citado de Neuenschwander é a série de pinturas *Comicgeschichte* [“histórias aos quadrinhos”], de Niklaus Rüegg, nas quais o artista alemão apropriou-se de páginas de revistas do *Pato Donald* retirando os textos e personagens das cenas. Contudo, o artista publicaria estas imagens num livro intitulado *Spuk* e, assim, como sugere Moura, pode ser visto “como uma ação autônoma, independente da exposição, enquanto novo objeto interpretável, e, nesse sentido, enquanto livro de história em quadrinhos” (MOURA, 2008, p. 10).

Em trabalhos como *The Cage*, *Spuk*, *Katz*, *Viva la Vida* e *Le goût de la terre*, de certa forma, os campos da arte contemporânea e da história em quadrinhos confundem-se e contaminam-se. São trabalhos realizados apresentando todas as partes que compõe o que é uma história em quadrinhos tradicionalmente, mas que tanto por sua singularidade e experimentação, quanto pelas questões que suscitam, bem como pelo lugar de atuação e fala do artista que os realiza, alteram a possibilidade do que é a instituição da história em quadrinhos. É essa situação que me parece mais interessante para pensar o que é a história em quadrinhos contemporânea, utilizando o adjetivo com um sentido distinto de apenas 'atualidade', “através de uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias” (AGAMBEM, 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*, trabalho que desenvolvo como parte da pesquisa de mestrado em processos artísticos, buscando pensar, de forma prático-teórica, as relações entre os campos.

Incidente em Tunguska

Incidente em Tunguska dá continuidade à pesquisa que desenvolvo com as histórias em quadrinhos e parte de algumas experiências com projetos realizados ao longo do último ano 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. Experimentando diferentes processos de criar histórias, aliando abstração e narrativa, e pensando o desenho não apenas para representar, mas também para produzir algo (MOURA, 2008). Criar climas, ambientes, texturas, ritmo e significados, aproximando o desenho do processo de escrita e a escrita do desenho, e experimentando na história em quadrinhos um tipo de narrativa que se aproxime não só da prosa, mas também da poesia.

É uma coleção de histórias que funcionam mais ou menos como as canções em alguns discos ou em determinados livros de contos. Como se cada página fosse um conto ou uma canção que pode ser lida/ouvida sozinha, sem a necessidade das demais. Essa criação de narrativa ficcional não se esquivava da busca de um narrar contemporâneo através da experimentação, propondo-se a atravessar diferentes níveis de significação, do literal ao simbólico, levando em conta que o protagonismo do vocabulário visual e textual é tão importante quanto a construção dos personagens ou do enredo e entendendo o próprio processo como parte do narrado.



Figura 2 – Imagens do autor, algumas das páginas de *Incidente em Tunguska*.

O trabalho surgiu como um projeto pessoal apresentado primeiro na internet e logo passou a ser 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 poderia retirar as passagens com conteúdo sexual. Por acreditar que dessa forma estaria sendo conivente com um tipo de censura e de uma postura que discordo, sugeri ao jornal que suspendêssemos a publicação por ali. Foram publicadas apenas as três primeiras páginas no jornal. Após o ocorrido, o trabalho voltou a ser publicado na internet e logo reunido num primeiro volume impresso.

Além de suas publicações online e impressa, o projeto envolverá ainda uma exposição, pensando o espaço expositivo como um espaço narrativo, no qual as páginas impressas são apresentadas, aliando-se a outras mídias e, desta forma, tanto como obra pertinente ao campo interno dos quadrinhos, quanto a seu campo ampliado dentro das artes visuais. Reservadas as devidas proporções, recorre-se aqui a um paralelo entre o tipo de relação da linguagem da história em quadrinhos como mídia artística com a forma como Matthew Barney utiliza a linguagem do cinema no *Projeto Cremaster*. Ali, a obra, entendida dentro do campo da linguagem cinematográfica, além de apresentar um enorme grau de experimentação dentro do próprio campo, "funciona" como filme, sendo inclusive mostrada em salas de cinema e em DVDs. Ou seja, para o campo interno do cinema, os filmes são a obra. Por outro lado, para o campo da arte, a obra é também a apresentação que se faz dos filmes em forma de instalação em espaços expositivos, associando-se a uma série de outras mídias e extrapolando o meio da linguagem cinematográfica.

Conclusão

Lucy Lippard, respondendo a uma proposição de Douglas Huebler, escreveu que: "a 'literatura' convencional, ao contrário da arte visual convencional, 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). Ela 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 fala 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. De certo modo, há sempre um ponto de distinção. No campo dos quadrinhos, sou alguém que tem um contato mais próximo com as artes visuais e que faz um trabalho, de certo modo, mais experimental. Dentro das artes visuais, sou alguém que faz ou que vem das histórias em quadrinhos. Por outro lado, sou também um artista que decidiu desenvolver meu trabalho de pesquisa de forma acadêmica, buscando um embasamento e diálogo com a teoria.

Ainda que cada campo tenha suas especificidades e que estas sejam importantes devendo-se estudá-las e compreendê-las, acredito que é justamente nesse ponto de intersecção que reside a especificidade de algo que caracteriza o que podemos chamar de história em quadrinhos contemporânea. Não apenas algo entre os quadrinhos e artes visuais, mas algo junto: lá e aqui, ao mesmo tempo.

Referências bibliográficas

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.
- BEATY, BARTY. **What if comics were art? Defining a comics art world.** In: Comics versus art. University of Toronto Press. 2012 (ebook).
- BRETT, Guy, **Convite ao Raciocínio.** São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2013.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional,** In: *Modos de Hacer – Arte crítico, esfera pública y accion directa.* Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca, 2001.
- DUBOIS, Philippe. Cinema - UFSC **Aula magna com Philippe Dubois.** Realizada em 02 de abril de 2013, Florianópolis. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bq8nYh6DWhA>>. Acesso em 20 de junho de 2014.
- GROENSTEEN, Thierry. **História em Quadrinhos: essa desconhecida arte popular.** Col. Quiosque 1. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

_____. **New insights into sequentiality.** In: Comics and Narration. University Press of Mississippi, 2013 (ebook).

_____. **Is comics a branch of contemporary art?** In: Comics and Narration. University Press of Mississippi, 2013 (ebook).

_____. **The System of comics.** University Press of Mississippi, 2007 (ebook).

HATFIELD, Charles. **An Art of Tensions.** In: A comic studies reader. University Press of Mississippi, 2013 (ebook).

ISABELINHO, Domingos. **Comics' Expanded Field and Other Pet Peeves.** The Hooded Utilitarian, agosto de 2011. Disponível em <<http://bit.ly/1kPijpr>>. Acesso em 10 de março de 2013.

LIPPARD, Lucy. **Resposta de Lucy Lippard à proposição de Douglas Huebler.** In: *Hay en Português?*. número hum. Florianópolis: Parentesis, 2014.

MAZUR, Dan, DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global.** São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MILLER, Ann. **The codes and formal resources of bande dessinée.** In: Reading Bande Dessinée: critical approaches to french-language comic strip. University of Chicago Press, 2007 (ebook).

MOURA, Pedro Vieira de, **Entrevista a Zeszyty Komiksowe,** outubro de 2010. Disponível em: <<http://bit.ly/1uwJJk7>>. Acesso em 20 de julho de 2014.

_____. **Desenhar para o boneco: experimentação artística na banda desenhada,** in Projecto Informal. Guimarães: Laboratório de Artes, 2008.