

Não Há um Evento Canônico Para os Quadrinhos - Quais São as Implicações de Não Ter um Cânone nas Histórias em Quadrinhos?¹

Marcos Paulo de Freitas Rodrigues²
José Eduardo Marques de Oliveira³
Universidade Federal do Ceará - UFC

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo entender qual é a implicatura ou não de um cânone para as histórias em quadrinhos (HQs). Para isto, utilizou-se como base da discussão pesquisas que debatem sobre os conceitos de clássico e cânone, como Cirne (2000), Calvino (2007) e Beaty e Woo (2016). Além da pesquisa de Carvalho (2017), que aprofunda sobre a deslegitimação cultural que os quadrinhos sofreram por anos, e Costa (2019) sobre a supervalorização da arte realista e a busca de um cânone nas HQs. Optou-se por um caráter qualitativo, em razão das observações feitas. Esperamos com esta pesquisa discutir sobre a epistemologia das HQs e ampliar o debate.

PALAVRAS-CHAVE: histórias em quadrinhos; cânone; clássicos; valorização cultural; implicação.

INTRODUÇÃO

Moacyr Cirne (2000) em sua obra *Quadrinhos, Sedução e Paixão* já levantava uma pergunta sobre as histórias em quadrinhos: “Há um cânone dos quadrinhos?”. Duas décadas depois, tal questionamento ainda é importante para as histórias em quadrinhos? Quando observamos outras expressões artísticas, o “cânone” aparece mesmo que indiretamente. Na literatura, por exemplo, aprendemos na escola o cânone do quinhentismo até as implicações do modernismo para o Brasil atual. Mas e nas histórias em quadrinho? Anos após os estudos de Moacyr Cirne, constata-se: os quadrinhos ainda não possuem um cânone. Apesar de em primeiro momento tal afirmativa soar como negativa, acreditamos, que mesmo com as

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho (GTNE01 - A linguagem dos quadrinhos: epistemologia da comunicação entre quadros), evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Professor do Estado do Ceará, na Escola Estadual de Tempo Integral Mirian Porto Mota, email: marcospaulo9765@gmail.com

³ Estudante de Graduação 11º. semestre do Curso de Letras da UFC, email: jmarquesjemo@gmail.com

deslegitimações que os quadrinhos sofreram por anos, em comparação com as outras artes, esta, na verdade, é uma vantagem da nona arte. Para a abordagem da questão proposta por nós, julgamos necessário 1) Entender qual é a diferença entre clássico e cânone e 2) Quais fatores levaram os quadrinhos a não terem um cânone já estabelecido? É importante lembrar que a busca por um “cânone” para os quadrinhos pode, inconscientemente, na verdade, significar uma tentativa de legitimação, visto que artes como o cinema, a música ou até mesmo a literatura a possuem. A tentativa de procurar obras/períodos para a criação de uma possível lista pode acabar na verdade mostrando como uma tentativa de querer “canonizar” os quadrinhos perante as outras artes.

CLÁSSICO X CÂNONE

Em uma definição proposta pelo próprio Cirne, o autor distingue, de maneira simples e direta, a diferença entre os dois:

Até porque, é bom lembrar, há pelo menos uma diferença entre o clássico e o canônico propriamente dito: o clássico se consolida através do tempo, implicando uma construção formal da “beleza estética”; o canônico se consolida através de leituras que buscam determinar dadas “verdades consensuais”. (Cirne, 2000, p. 207).

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

Partindo agora para os clássicos, Calvino (2007) levanta uma questão muito interessante ao defender que é dever da escola apresentar minimamente os clássicos da literatura aos seus alunos. Seguindo essa lógica do autor, trazendo esse pensamento para o campo das histórias em quadrinhos, pode-se colocar tirinhas como *Turma da Mônica*,

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

Mas ainda, quem escolhe este cânone? Como ele é construído? Não só apenas a titulação de “clássico” e/ou “cânone” contribuem para essa discussão, mas também a existência, ou a falta dela, de um lugar de apreciação e disseminação dessas obras. Para os filmes existem o cinema, para as pinturas, a pinacoteca, e para a literatura a biblioteca, mas e para as histórias em quadrinhos? Mesmo ocupando um espaço nas bibliotecas, tal espaço ainda é bastante limitado, em virtude da quantidade mínima de quadrinhos se comparado ao número de livros.

METODOLOGIA

Diante da proposta deste trabalho optamos pelo caráter qualitativo, em razão de que ao observarmos a trajetória de (des)valorização das histórias em quadrinhos, buscamos entender como primeiro surgiu a valorização delas enquanto arte para entendermos qual é o peso de um cânone.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para o embasamento teórico deste resumo expandido, usa-se, como citado anteriormente, o debate inicial proposto por Cirne (2000) sobre um possível cânone dos quadrinhos, esta, utilizada como material base para a pesquisa, apoia-se também na obra *Por que ler clássicos?*, de Italo Calvino que traz uma noção inicial sobre possíveis definições para

o que é um clássico na literatura. Por último, para a noção de conceituação de cânone, utiliza-se de Beaty e Woo (2016), que, apesar de ser uma produção ainda sem tradução para o português, traz o debate sobre esse conceito diretamente voltada às histórias em quadrinhos.

Por entendermos que a titulação de “clássico” e “cânone” passa primeiro por produções artísticas consideradas culturalmente valorizadas, em razão de que os quadrinhos foram alvos de desprestígio por muitas décadas, julga-se necessário entender como esse não reconhecimento artístico afetou sobre o que antes não era considerado a “nona arte”, para isto utiliza-se do trabalho de Carvalho (2016) que pesquisou sobre o processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos.

Por fim, encerra-se esta seção com a pesquisa de Costa (2019) sobre o problema da supervalorização do modelo artístico naturalismo e como isso influencia na busca por um cânone nos quadrinhos. Entendemos que apesar de parecer desconexa, tal pesquisa, mostra-se relevante: 1) Pelo escasso de produções brasileiras que pesquisam sobre um cânone nas HQs e 2) Pelo prestígio que produções quadrinísticas com estilos de desenho mais próximo do “real” recebiam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos entender que o debate sobre a epistemologia das histórias em quadrinhos ainda é algo recente, tendo em vista que as HQs aos poucos conseguem espaço nas universidades. Assim, esta pesquisa mostra-se relevante por questionar o caráter duplo da categorização de um “cânone” para a nona arte, tendo em vista, que quando pensamos em um cânone, como afirmou Cirne:

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

Tal questão, por mais que em um primeiro momento mostra-se importante para a categorização de uma arte, também revela-se aprisionadora. Os quadrinhos que já sofreram por décadas uma desvalorização artística e cultural merecem que dentro de si haja algum tipo de lista que selecione qual obra é melhor ou pior? Qual é mais socialmente aceita? Qual é o peso de um cânone para os quadrinhos? Quem vai escolher os cânones dos quadrinhos?

Esperamos, portanto, com este trabalho continuar a discussão iniciada por Cirne nos anos 2000, ampliando-a e atualizando-a com a finalidade de explorar todo o potencial que a nona arte possui e que nos apaixona.

REFERÊNCIAS

BEATY, Bart; WOO, Benjamin. *The Greatest Comic Book of All Time*. Londres: Palgrave Macmillan, 2016.

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

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

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

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

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

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

CARVALHO, Beatriz Sequeira de. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. 2017. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. doi:10.11606/D.27.2017.tde-31102017-123128. Acesso em: 2025-05-04.

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

COSTA, Rafael Machado . **O Problema da Supervalorização do Naturalismo e da Busca do Cânone nos Quadrinhos e na Animação**. In: REINKE, André Daniel; BECKO, Larissa Tamborindenguy. (Org.). *Vamos falar sobre cultura pop? Episódio 3 : a vingança dos acadêmicos*. 1ed.Leopoldina, MG: ASPAS - Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, 2019, v. 1, p. 139-162.