



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Por uma Estética para a HQ Digital¹

Ivana Almeida da Silva

UNISINOS/RS

Resumo: O presente trabalho busca refletir sobre a estética dentro do universo digital da *Web* a partir dos *sites* de quadrinhos (HQ). Com elementos de estudos realizados por Tatkiewicz (1997) procura-se, dentro de um breve histórico sobre estética, desatrelá-la da idéia de ‘algo a ser admirado’, indo de encontro a uma concepção de estética ligada também à manipulação de elementos, à experiência com o objeto. Reflexão sobre a arte, a idéia de estética aqui apresentada busca também reconhecer elementos ligados à uma estética ‘fracta’ nos quadrinhos impressos, que tem como suporte Calabrese (1987), seguindo para os *sites* de quadrinhos na *Web*, que com uma estruturação de criação e uso aparentemente ‘aberta’ reforçam-nos como produto característico da comunicação e da estética contemporânea.

Palavras-chave: quadrinhos – estética - digitalização

“Os fragmentos são agora pedras sobre a circunferência do círculo:

¹ Trabalho apresentado no NP16 – Núcleo de Pesquisa História em Quadrinhos, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

*espalho-me em redondo: todo meu pequeno universo em peças; ao centro,
o quê?”*

Roland Barthes

Os quadrinhos, assim como outros produtos midiáticos, precisam de criatividade e dinamicidade para existir e se manter. A evolução dos mídias ocupa um espaço cada vez maior em nossa sociedade: se inicialmente são pensados como acessórios de comunicação passam, num trajeto de curso ‘natural’, a verdadeiros espaços para manifestação do social e ‘provocadores’ de sensibilidades e emoções, reforçando o importante papel de sedução que desenvolvem e a importância de seu enquadramento estético.

Grande parte da atração que os quadrinhos exercem sobre o seu vasto público advém de sua qualidade estética. “Um objeto qualquer *torna-se* objeto estético só depois de uma valorização por parte de um sujeito individual ou coletivo”, afirma Calabrese (1987, p.141). Já na forma impressa, seja no formato de tira de jornal, livro ou revista, os quadrinhos foram - e ainda são - reconhecidos como produto artístico:

Nascidos no olho das técnicas de reprodução, os quadrinhos beneficiam-se de uma penetração que nenhuma das artes de galerias jamais experimentou, pelo fato de que a pintura e a escultura são, originariamente, objetos não reprodutíveis. (Ruy Castro *apud* Cirne, 1970, p.2)

Surgidos dentro de um esquema que visava aumentar a vendagem de jornais e tendo como suporte os novos meios que a reprodução mecânica oferecida pela imprensa proporcionou, os quadrinhos criaram uma lógica própria de consumo (Cirne, 1970, p.2). Assim como, “as sociedades valem-se de distintas tecnologias de comunicação, simultaneamente” (Moraes, 2001, p.118), as tecnologias de reprodução já se encontravam consolidadas enquanto o reconhecimento do ‘valor artístico’ permanecia vinculado à aura da irreprodutibilidade. Esse ‘preconceito’ inicial impedia o reconhecimento e a valorização



do novo meio e, conseqüentemente, a construção do quadro principal que formaria a sua estética.

Ancorado em elementos-chave que são o texto e a imagem, o universo dos quadrinhos ‘contesta’ antigos valores estéticos, sobretudo originalidade do produto final, seriedade de temáticas, durabilidade do suporte e ‘pureza’ na escolha das formas individuais de arte.²

A qualidade estética é buscada pelo ser humano em suas mais variadas formas de expressão. Desde os primeiros desenhos pintados nas cavernas, a busca do belo³ esteve associada à necessidade de expressão, de comunicação, ao desejo de integrar o homem, grupo ou sociedade, e também à busca de uma identidade cultural.

As origens gregas dos estudos que envolvem a temática das impressões sensoriais associadas ao pensamento - o sensitivo *versus* o intelectual - remontam pelo menos à referência- por Pitágoras, à ligação entre a experiência estética e a percepção e observação da beleza (Tatarkiewicz, 1997, p.348). Essa noção de apenas perceber e observar pode ser refletida de forma mais abrangente, no sentido de centrar nossos sentidos no objeto. Somente em meados do século XVIII o conhecimento sensível passou a ser identificado pelo nome greco-latino de ‘estética’. Assim, a palavra ‘estética’ e o adjetivo ‘estético’ passaram a fazer parte do latim moderno. Sua etimologia não deriva de beleza, arte ou deleite, conforme usualmente percebemos o termo.

Hoje em dia há, inclusive, uma crença bastante difundida de que a experiência estética e a experiência da beleza sejam a mesma coisa;

² As formas individuais designam, segundo Jimenez (2000), as cinco artes: arquitetura, escultura, pintura, música e poesia. Os quadrinhos fugiriam destas formas ‘puras’, misturando texto e imagem.

³ Aqui, o conceito de belo não se encontra restrito ao belo artístico em oposição ao belo natural. Abandonando uma postura na qual os domínios da arte compõem o reinado absoluto da beleza, parte-se para a tentativa de desenvolver o conceito de belo como manifestação da sensibilidade dos homens, dos povos e das civilizações, extrapolando a limitação da arte apenas aos padrões clássicos.



pensa-se que para definir a experiência estética bastaria dizer “Esta é uma experiência da beleza”. (Tatarkiewicz, 1997, p.350)

Trabalhando com os três grandes conceitos da estética de forma adjetivada: o belo, o artístico e o estético, compreendemos este último conceito, que é o que nos interessa aqui, como denominação para as sensações que desfrutamos como ‘observadores’, e que podem ser fruídas envoltas numa aura de prazer que o contato com o objeto estético provoca.

Cabe destacar aqui, entre as diversas teorias surgidas em torno da temática da estética, a da **empatia**, que ‘toma’ as experiências estéticas como um tipo de jogo. Prefigurada em Kant, a teoria da empatia reapareceu em Darwin e Spencer com uma “particular justificação biológica”. (Tatarkiewicz, 1997, p. 365)

A tese defendida por esta teoria é a de que a experiência estética tem lugar unicamente quando o sujeito transfere sua própria atividade ao objeto, e deste modo atribui ao objeto estético propriedades que este, em si mesmo, não possui. Ocorre então, segundo Vischer, algo como uma transferência das experiências do sujeito para o objeto, *ein Leihen, ein Einfühlen der Seele in unbeseelte Formen*⁴. Esta é, argüia Lipps, a origem do prazer: descobrir a si mesmo em um objeto diferente; esta é *ein objektivierter Selbstgenuss*. Tem lugar então uma ‘ressonância psíquica’ que produz uma satisfação peculiar. É certo que a experiência estética não é a única modalidade deste fenômeno, mas é, com toda certeza, a mais importante. (Tatarkiewicz, 1997, p.366)

Ingarten destaca que o começo de uma experiência estética se indica com uma emoção inicial que teria um caráter de excitação (*apud* Tatarkiewicz, 1997, p.374 e 375). Se partirmos dessa afirmação, que descreve indiretamente a relação objeto *versus* fruidor,

⁴ Em alemão na versão espanhola consultada.



poderemos perceber sua ligação com aquilo que Huizinga (1971) descreve como uma das características fundamentais do jogo: a necessidade de excitar. A estrutura de caráter sedutor, que provocaria sensações, remete a uma aura de ludicidade que evocaria tensão, movimento, entusiasmo e ordem, confirmando sua ligação com uma estrutura ao estilo de jogo.

O ciclo estético atual, oriundo da modernidade, privilegia um formato de fragmento, de crise. Manifesta-se através de tendências que, a princípio, estariam sendo demonstradas de forma desorganizada, não linear, casual e imprecisa. O movimento Dadá pode certamente ser considerado um marco para as vanguardas de nossa época. Considerando que nenhuma forma artística de cunho tradicional poderia manifestar a realidade ‘esmagadora’ dos anos 1910, o Dadá valorizava mais o gesto, a provocação ao senso-comum, à moral e às regras. Sua atitude, que pode ser compreendida como a de um *bricoleur*, buscava uma forma artística que resultasse da disposição aleatória de fragmentos de matéria e materiais colados segundo as leis de um arbitrário, de fato rigorosamente controlado (Jimenez, 2000, p. 290). Nesse caso, o que acontece com o fruidor? A experiência estética, que vai de encontro ao pensamento de Pitágoras, baseada num ‘observador’, é modificada, e de observadores passivos passaríamos a sujeitos atuantes no processo de fruição da obra. A tríade: obra, autor e espectador é abalada com a possibilidade de um diálogo maior entre o fruidor e a obra, enfraquecendo, em certos aspectos, a presença do autor.

A percepção tradicional- estática- já não chega. Tem lugar um crescimento de destreza perceptiva e de velocidade gestáltica. É por isso, talvez, que uma estética do caos é mais adequada às jovens gerações, fisiologicamente dotadas do mecanismo necessário para sua realização e compreensão. Mas, com esta última observação, saímos do campo [de interesse do presente trabalho], embora nos seja possível perguntar se por acaso as mutações de valores estéticos não conterão também algo de necessariamente generacional. (Calabrese, 1987, p.144)



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Um novo comportamento estético trabalharia então com representações de estrutura ambígua, modelos complexos que negariam, a princípio, uma organização, mas que demandam simultaneamente a busca de ordem para sua manifestação. O ‘problema’ consistira em ‘desconstruir’ para depois ‘construir’- uma ‘colagem’ de fragmentos que toma a idéia do palimpsesto como estrutura que recolhe elementos e cria um todo, com novos significados.

Os quadrinhos, já na forma impressa, poderiam ser tomados como estruturas complexas que se manifestam na superfície do papel numa conjugação de elementos que circulam entre os princípios da turbulência e da regularidade conforme desenvolvidos por Calabrese (1987). A imagem, muitas vezes acompanhada do texto - apoiado em recursos como balões e onomatopéias - se fragmenta em quadros que se desenrolam numa narrativa que muitas vezes se manifesta de forma irregular, permitindo uma leitura nem sempre linear. À primeira vista percebida como manifestação regular, com numeração das páginas organizando o material, título no início e existência de uma conclusão da história no final, a HQ viabiliza, então, uma outra forma de percepção.

Se tomarmos uma página de HQ impressa podemos perceber a diversidade de elementos – e aqui poderíamos falar inclusive em ‘camadas’ - que compõem sua estrutura: imagem fragmentada em quadros - ou cenas - criando a idéia de ação, texto em balões - ou não - e uso de onomatopéias que surgem ‘quebrando’ um fluxo de mensagem são elementos que a enquadram dentro de uma dimensão ‘fracta’, de estética irregular. A confirmação dessa idéia vem de dois pólos: tanto a fonte produtora (no caso os artistas em HQ), como dos receptores (os leitores de quadrinhos). Esses dois sujeitos são responsáveis pelo fracionamento da estrutura da HQ. Enquanto os criadores apresentam as histórias conforme essa estética de cunho irregular, os leitores as consomem ao seu gosto, o que implica que a aparente previsibilidade do uso pode ser alterada por uma leitura não linear dos ‘textos’ de HQ, tornando-os “produções comunicativas irregulares” (Calabrese, 1987, p.140) e, como tal, um produto característico da comunicação e da estética contemporânea.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

A digitalização da informação parece provocar uma revolução, uma modificação profunda também no campo da estética: não são apenas novas ferramentas de criação que são oferecidas.

O ciberespaço⁵ inaugura variadas possibilidades de experimentação da HQ: nele, tanto o pólo da criação das histórias como o pólo do consumo dos quadrinhos poderiam encontrar novas formas, novos usos. De um modo geral, os *sites* de HQ na *Web* (Figura 1), parecem ‘dilatar’ o potencial da HQ para uma ‘estética da irregularidade’. No meio impresso as ‘camadas’, que discutimos anteriormente, são formuladas e enunciadas em uma prancha de desenho, ou seja, tudo realmente ‘acontece’ numa superfície plana que não permite a intervenção direta do leitor pois restringe as ações daquele ao campo do imaginário. Essas mesmas ‘camadas’, ou sobreposições de elementos, são expandidas com a digitalização dos dados e com a entrada em campo de elementos como som e animação. Aliados à possibilidade da intervenção direta do usuário no produto midiático, esses fatores favorecem a alteração e a fragmentação da estrutura inicial dos *sites*.

O aumento das possibilidades interativas oferecidas pelo suporte digital permite também uma intervenção direta nas próprias narrativas das histórias em quadrinhos. Alguns *sites* de HQ já disponíveis na *Web* trabalham com essa nova dinâmica oferecendo possibilidades diversas⁶, que vão desde a intervenção do usuário na narrativa através da seleção de *links* pré-definidos até a possibilidade de criação de uma HQ nova, produzida em conjunto com outros usuários. Exploram, assim, também o aspecto de sedução da possibilidade de ‘estar separadamente junto’, dentro do ciberespaço, compartilhar com outros o fazer artístico estabelecendo, em certo nível, uma comunidade virtual capaz de gerar um produto.

⁵ William Gibson, escritor de ficção científica, utilizou pela primeira vez o termo ciberespaço para referir-se ao mundo virtual criado pela intercomunicação de computadores em sua obra *Neuromancer*.

⁶ Exemplificam essa afirmação o site *Cybercomix* em <http://www.cibercomix.com/> e o site *Cointel* em <http://www.cointel.de>.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Figura 1: As ‘camadas’ na HQ *on-line*, extraído de <http://www.comborangers.com.br>



Se desde o modelo impresso, os quadrinhos já apresentavam uma estrutura de criação e uso relativamente ‘aberta’, as mudanças na relação entre fruidor e obra possibilitadas pelo meio digital parecem, a princípio, reforçar essas características. É possível, ainda, que venham modificar certos aspectos e mesmo o formato da HQ, reformulando-a num exercício que caracteriza-se, conforme se pode perceber até aqui, pela dinamicidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, W. *L'oeuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, **Essais 2** (1935-1940), Denoel, Paris, 1983.

BETTETINI, Gianfranco, COLOMBO, Fausto. **Las nuevas tecnologías de la comunicación**. Barcelona : Ediciones Paidós, 1995.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo : Brasiliense, 1987.

BOELTER, Jay David and GRUSIN, Richard. **Remediation – understanding new media**. Cambridge : Mit Press, 1999.

BRAGA, Alfredo. *A reinvenção da arte*. Disponível em



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

http://geocities.com/a_fonte_2000/reinvencao_da_arte.htm [nov 01]

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo : Ática, 1975.

CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. Lisboa : Edições 70, 1987.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis : Vozes, 1970.

DOMINGUES, Diana (organizadora). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo : UNESP, 1997.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo : Perspectiva, 1991.

_____. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo : Perspectiva, 2000.

FRAGOSO, S. *O Computador como Meio de Comunicação – considerações sobre a Internet*. Revista **Facom** Faap, São Paulo, SP, v.1, n.3, p.49-52, 1996.

FRANCO, Edgar Silveira. *Hqtrônicas: As histórias em quadrinhos na rede internet*. In *Cadernos da Pós-Graduação*. Instituto de Artes/UNICAMP, Campinas, São Paulo, v.4, n.1, 2000, p.148-155.

GASCA, Luis, GUBERN, Roman. **El discurso del comic**. Madrid : Cátedra, 1994.

GLENWRIGHT, Jerry. **Fique por dentro da Internet**. São Paulo : Cosac & Naify, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo : Perspectiva, 1971.

JIMENEZ, Marc. **Estética**. São Leopoldo : Unisinos, 2000.

JOHNSON, Steven. **Interface Culture**. New York : Basic Books, 1999.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2.ed. São Paulo : Editora 34, 2000.

MAC CLOUD, Scott. **Understanding Comics: the invisible art**. New York : Kitchen Sink Press, 1993.

_____. **Reinventing Comics**. New York : Paradox Press, 2000.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

MORAES, Dênis de. **O concreto e o virtual**. Rio de Janeiro : DP&A, 2001.

MORETTI, Marco Aurélio Morrone. *Quadrinhos e internet: uma simbiose possível*, 1999. Disponível em <http://www.gibindex.com.br> [dez 00]

MOYA, Álvaro de. **Shazam**. 4.ed. São Paulo : Perspectiva, 1987.

QUELLA—GUYOT, Didier. **A história em quadrinhos**. São Paulo : Unimarco, Edição Loyola, 1994.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Imagem : Estética Moderna e Pós-Moderna**. Porto Alegre : EDIPUCRS, 2000.

SCHUITEN, François, PEETERS, Bernoit. *L’Aventure des images*. Paris : Autrement, 1996.

STANGOS, Nikos. **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro : Jorge Zahar Editor, 1991.

TATARKIEWICZ, Wladislaw. **Historia de seis ideas: arte, beleza, forma, criatividade, mimesis, experiencia estética**. 6.ed. Madrid : Tecnos, 1997.

TAVARES, Mônica. *Arte computacional dos métodos heurísticos de criação*. Disponível em <http://www.arte.unb.br/anpap/tavares.htm> [nov 01]

TURKLE, Sherry. **A vida no Ecrã**. A identidade na era da internet. Lisboa : Relógio d’Água, 1997.

VICENS, Frances. **Arte abstrata e arte decorativa**. Rio de Janeiro : Biblioteca Salvat de Grandes Livros, 1979.

YABU, Fábio. O desejo do último. *Combo Rangers*. n. 03, São Paulo : JBC do Brasil, 2002. Disponível em <http://www.comborangers.com.br> [fev 02]