

HQTRÔNICAS ENQUANTO MANIFESTAÇÃO DE ARTE CONTEMPORÂNEA

Gil Vieira Costa*

Resumo: Este artigo apresenta uma breve análise das características das histórias em quadrinhos eletrônicas (HQtrônicas), enquanto ciberarte (posto que situadas no ciberespaço), a partir de um prisma artístico. Parto do pressuposto de que o ciberespaço altera a forma como o ser humano experimenta e percebe sua própria vida, e, conseqüentemente, altera sua prática de arte; e sendo as HQtrônicas situadas no mesmo, reflito sobre a sua caracterização enquanto arte contemporânea. A legitimação das HQtrônicas enquanto tal, entretanto, implica em uma nova percepção e transmissão da arte: em vez de um território físico legitimador (museus, salões, exposições), é provável que o ciberespaço influencie novos sinais que caracterizem a arte contemporânea dentro do próprio ciberespaço.

Palavras-chave: Ciberespaço; Arte contemporânea; HQ Eletrônicas.

Considerações preliminares

As observações que apresento neste texto são fruto de uma pesquisa ainda em curso¹; portanto não pretendo delimitar conclusões, a não ser em nível de hipótese. As questões aqui presentes dizem respeito às relações estabelecidas entre a arte (enquanto sistema) e as HQtrônicas (histórias em quadrinhos eletrônicas) – linguagem específica da contemporaneidade. Essas relações são tecidas a partir do momento em que as HQtrônicas se mostram enquanto manifestação típica de ciberarte – conforme analisarei posteriormente – e, também, a partir do momento em que o conceito de arte contemporânea está sendo discutido e incessantemente construído por discursos de agentes sociais.

Partindo de uma perspectiva midiológica – conforme o pensamento de Debray (1993a; 1993b) – abordarei o ciberespaço (através da ciberarte, especificamente das HQtrônicas) e suas implicações sobre a percepção socialmente construída de arte, já que o primeiro oferece possibilidades tecnológicas, estéticas e conceituais que interferem diretamente na segunda, fazendo com que se repense a arte e seus valores na contemporaneidade.

Portanto, neste artigo pretendo pensar a linguagem das HQtrônicas como manifestação direta da arte contemporânea pelas características que esta produção apresenta, que são características pertinentes às discussões da contemporaneidade, especialmente no que diz respeito às relações entre arte (enquanto produção de objetos estéticos) e ciberespaço.

* Mestrando em Artes pela Universidade Federal do Pará (UFPA), integrante do grupo de pesquisa "Arte Contemporânea" (CNPq/UFPA), sob orientação da Profa. Dra. Valzeli Figueira Sampaio.
E-mail: gil_v_c@yahoo.com.br. Fone: (91) 88984510.

Um sistema de valores simbólicos chamado arte

A concepção de *arte* em que me amparo nesta pesquisa parte do pressuposto que a mesma é um dado essencialmente sócio-histórico. “Arte como sistema cultural”, diria Clifford Geertz, ou “mercado de bens simbólico”, como diria Pierre Bourdieu. Há toda uma concepção modernista (e ainda iluminista) relativa ao progresso da arte, da mesma enquanto característica inerente ao ser humano, que não será adotada neste artigo. Esse tipo de pensamento se mostra anacrônico na contemporaneidade. Nas palavras de Debray (1993b: 147-8)

Houve a pretensão de nos levar a acreditar que a Arte é um invariante, região do ser ou cantão da alma, que seria, pouco a pouco, ocupada por imagens fabricadas aqui e lá. Procedia-se como se o escoamento das imagens desde há trinta mil anos declinasse, no decorrer dos séculos, uma estrutura ideal, conjunto de propriedades comuns definindo uma certa classe de objetos que seriam atualizados, em cada época, em determinado traço ou segmento.

Aquilo que considero por sistema da arte diz respeito a toda estrutura que compõe o mecanismo de validação, legitimação, de um objeto estético enquanto obra de arte, e de um produtor de imagens deste tipo enquanto artista. Este mecanismo é composto por signos² sociais dos mais variados tipos – existem signos geográfico-espaciais, que demarcam um território para a arte existir (museus e galerias são exemplos); signos que conferem determinada respeitabilidade a um objeto, quando, por exemplo, a obra toma emprestada a confiabilidade do nome do artista, da galeria, da curadoria, do estilo ou tendência etc.; signos intelectuais, que são formados pela gama de discursos proferidos pelos especialistas desta área da vida humana (críticos de arte, curadores, marchands, intelectuais, artistas etc.). Esta última categoria de signos forma aquilo que Cauquelin (2005: 13) chamou *a* estética (substantivo), que

(...) remete a um *corpus* teórico constituído de textos que definem o domínio específico da arte, propõem análises, avaliam obras. No conjunto, a estética pode ser considerada uma disciplina ou matéria de estudos: é um sítio. Esse sítio admite diversas ‘teorias’, segundo as espécies de estéticas próprias de seus autores.

Este sítio de discursos que se entrecruzam é provavelmente a característica que fundamenta toda a estrutura do sistema da arte, conforme nossa concepção do termo. A estética – por delimitar conceitos, alimentar discursos, suplantando-se a si própria enquanto paradigma histórico – serve de alicerce ao sistema da arte, especificamente da arte contemporânea (para este artigo). O *fazer* é indissociável do *dizer* sobre; são as teorias da(s) estética(s) que delimitam o universo de objetos e agentes históricos abrangidos pelo rótulo arte. A rigor, a arte só existe enquanto é socialmente acreditada como arte.

Os critérios da estética, entretanto, muitas vezes não são critérios objetivos – e nunca foram critérios universais, a despeito das pretensões iluministas. Os discursos sobre a arte sofrem as influências mais diversas que a contemporaneidade pode proporcionar, misturando interesses políticos, econômicos, antropológicos etc. aos interesses propriamente artísticos. A subjetividade perpassa invariavelmente a constituição do sítio Estética. Quero ressaltar aqui dois fatores que condicionam o sistema da arte de forma um tanto nociva: o prestígio e o mercado. Estes dois fatores são importantes ao considerarmos as manifestações da ciberarte enquanto arte contemporânea, justamente porque há a possibilidade de serem subvertidos através do ciberespaço.

Por prestígio designo os vínculos sociais criados ao redor de um objeto qualquer; o poder simbólico que lhe é conferido. No sistema da arte o prestígio

conferido a artistas, estilos, obras, instituições etc. é que movimentam o caráter aurático, sacro ainda que secular (no sentido de sua desvinculação à religião), do mundo da arte contemporânea. Arendt (2007: 66), ao se referir à esfera social (onde se cruzam interesses públicos e privados) em geral – posto que o ser humano geralmente seja político – diz que

(...) fica evidente que a admiração pública e a recompensa monetária têm a mesma natureza e podem substituir uma à outra. A admiração pública é também algo a ser usado e consumido; e o *status*, como diríamos hoje, satisfaz uma necessidade como o alimento satisfaz outra: a admiração pública é consumida pela vaidade individual da mesma forma como o alimento é consumido pela fome.

A influência do prestígio no sistema da arte faz com que sejam criadas redes, uma espécie de protecionismo, tanto para o circuito efetivo da produção quanto para a circulação efetiva dos discursos dos especialistas em arte. Como bem disse Arendt, a admiração pública e a recompensa monetária têm a mesma natureza. O mercado constitui outra face da arte contemporânea que vem a ser interessante para este artigo. Por mercado designo as relações de troca econômica ou simbólica efetuadas sobre a produção de arte contemporânea. Ao conferir uma aura simbólica ao objeto estético, o mercado cria mecanismos de subsistir, através de um pensamento mágico e mítico. Personalidades excêntricas de artistas, objetos esteticamente pobres.

Nas palavras de Subirats (1991: 118) “nem recuperam um significado histórico, nem restabelecem uma identidade cultural”, e são “vazios em si mesmos de qualquer dimensão simbólica ou cognitiva”. São instituídas as tendências, ideal de tradição de ruptura, do novo, importado da modernidade para a contemporaneidade, com finalidades obviamente diferentes: enquanto as vanguardas carregavam as tintas ideológicas de um período histórico de busca do originário (um ideal cosmogônico), as tendências da arte contemporânea estão saturadas de uma adequação financeira, banalização do objeto artístico. Como mostrou Argan (1995: 25)

A constante sucessão das correntes a um ritmo cada vez mais acelerado, que caracteriza a situação artística contemporânea, é, pelo menos em parte, determinada pela necessidade comercial de uma frequente substituição dos valores: donde o rápido êxito e declínio das “modas”, que não reflectem uma aquiescência dos artistas aos interesses do mercado e aos gostos do público, mas antes uma necessidade de os estimular e de os provocar, adequando o ritmo das actividades artísticas ao de uma sociedade cujo comportamento é doravante uniformizado pelas leis da produção e do consumo.

O ciberespaço, entretanto, é uma ferramenta que condiciona a arte contemporânea para outras possibilidades, subvertendo muitas das formas tradicionais do sistema da arte agir. Por tratar-se de um espaço virtual (um não-espaço), além de tudo (relativamente) democratizado, imaterial (portanto economicamente mais viável do que os meios de produção materiais) e global (suprime barreiras espaço-temporais), o ciberespaço acaba por estabelecer novas relações do homem com seu ambiente, uma nova ecologia cognitiva. Para a arte contemporânea, a ciberarte acarretará uma nova percepção, proporcionando novos diálogos e discursos, e modificando o sítio da estética, além de modificar as relações de mercado. Pretendo abordar estas relações posteriormente, em uma introdução à midiologia das HQtrônicas.

Cumprido abrir um parêntese sobre as novas relações de mercado condicionadas pela cibercultura. O sistema da arte, como toda e qualquer estrutura de bases capitalistas, não é rígido, estático, mas cria alternativas, se flexibiliza para adequar-se às características que lhe são impostas. Por isso é comum vermos a ciberarte ser introduzida no circuito da arte, consumida não

apenas de modo econômico, mas certas vezes de modo a gerar capital simbólico. O padrão consumista é capaz de agregar as novas modalidades proporcionadas pela tecnologia, modificando-se, mas nem por isso sendo totalmente substituído. Portanto, não proponho aqui uma ingênua apologia da ciberarte em contraposição ao mercado e ao sistema da arte.

HQtrônicas e suas hibridizações

Uma HQtrônica (história em quadrinho eletrônica) é um objeto que mescla a linguagem dos quadrinhos (narrativa seqüencial) com as possibilidades das tecnologias hipermidiáticas. Conceituadas por Franco (2008: 171), sua definição

(...) inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel [segundo o autor: a percepção visual global, a elipse narrativa, a relação tempo/espaço, o enquadramento, o balão de fala, a onomatopéia e as linhas de movimento], (...) com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia, sendo elas: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade (...).

Portanto, constitui-se como linguagem híbrida, que já traz em si todo o repertório imagético desenvolvido pelos quadrinhos dentro da indústria cultural ao longo do século 20. Por outro lado, incorpora os códigos lingüísticos da cibercultura, tornando-se uma mídia interativa, portanto mais atraente (do ponto de vista da arte contemporânea). Situo as HQtrônicas dentro do conceito de ciberarte: manifestações artísticas produzidas levando em conta as possibilidades e características típicas do ciberespaço, a saber, interatividade, efemeridade, instantaneidade, hipermídia, imaterialidade, alcance mundial e reprodutibilidade infinita (NUNES, 2003).

Ao estabelecer novas modalidades de percepção do objeto estético, a ciberarte reconfigura o próprio conceito de arte. Não somente pelas características da hipermídia – que por si só desestruturaram a relação entre criador, objeto e público, mas também pelo próprio espaço (o ciberespaço) onde esta produção é usufruída. Consumir uma obra de arte em um CD-Rom ou em um site na Internet é bastante diferente de consumi-la em uma galeria ou museu – especialmente porque há obras que só “funcionam” no ciberespaço, sendo essencialmente imateriais.

Para Debray (1993b: 127) as tecnologias condicionam o homem,

Todo o interior “sai”, músculo e sistema nervoso central, mas sucessivamente. E a máquina que projeta o homem para fora de si mesmo, faculdade após faculdade, modifica-o inexoravelmente. O artificial retroage sobre o natural. Cada nova técnica cria um novo sujeito, renovando seus objetos.

Com o advento das tecnologias digitais, virtuais e telemáticas o ser humano tem que lidar com uma nova forma de perceber o próprio mundo. Para a arte, as implicações também são perceptíveis. Quando aponto as HQtrônicas como manifestação de arte contemporânea, pretendo tornar obsoleta a mediação do sistema da arte (ainda que meu próprio discurso faça parte do sistema, por conta do lugar em que me encontro no sítio da estética) através de legitimações simbólicas. As HQtrônicas não são (em sua maioria) objetos pensados enquanto arte contemporânea, e nem se encontram dentro dos espaços institucionais da arte. Encontram-se em um espaço neutro, porque cotidiano, ainda que virtual. Mas aponto sua relevância dentro da arte contemporânea pela possibilidade das discussões que elas oferecem.

Em geral, a narrativa seqüencial (linguagem das HQtrônicas e dos quadrinhos) é configurada de forma a criar uma história. O sentido não é exclusivamente dependente do leitor, mas é determinado (apenas em parte) pela seqüência narrativa, seja ela linear, a-linear ou multilinear. Notamos esta característica até mesmo na configuração da linguagem, que mescla códigos visuais e verbais (balões, onomatopéias, legendas etc.). Porém, a configuração hipertextual³ de muitas HQtrônicas proporciona uma participação maior do leitor na construção do sentido do objeto. Conforme Lévy (2000: 147-8)

O interagente participa da estruturação da mensagem que recebe. (...) muitas obras da cibercultura não possuem limites nítidos. São "obras abertas", não porque admitem uma multiplicidade de interpretações, mas sobretudo porque são fisicamente acolhedores para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede. (...) a metamorfose contínua das obras adjacentes e do meio virtual que sustenta e penetra a obra contribui para destituir um eventual autor de suas prerrogativas de fiador do sentido.

Breve tentativa de midiologia das HQtrônicas

"Sem dúvida, as máquinas tornaram-se condição tão inalienável de nossa existência como os utensílios e ferramentas o foram em todas as eras anteriores", dito por Hannah Arendt (2007: 160).

Nossas tecnologias, de fato, são mídias – como bem observou McLuhan na exaustivamente repetida afirmativa: "o meio é a mensagem". A midiologia, apontada por Debray (1993a), se propõe ao estudo das mídias enquanto mecanismos propagadores de informação. Distante do sentido de informação estudado pelas ciências da comunicação, a midiologia aborda a eficácia dos nossos instrumentos materiais e/ou simbólicos, e as repercussões conseqüentes das informações que eles veiculam.

O ciberespaço é uma das tecnologias (e mídias) proporcionadas pela contemporaneidade. A análise midiológica do mesmo, entretanto, é um exercício talvez inalcançável, devido a amplitude do universo a ser pesquisado. E até mesmo uma midiologia da ciberarte é vista como uma tarefa pretensiosa demais para este artigo. Proponho, portanto, uma introdução à midiologia das HQtrônicas, considerando que este é um universo de produção ainda restrito, mesmo que em expansão constante. Os pontos de vista que pretendo adotar são dois: um, prioritário, diz respeito às implicações das HQtrônicas sobre a arte contemporânea; outro, complementar, diz respeito a relações entre o quadrinho tradicional e as HQtrônicas.

Efetivamente, enquanto linguagem as HQtrônicas não são somente um meio: a linguagem também funciona como mensagem, já que pressupõe uma nova percepção, tanto da arte contemporânea quanto das histórias em quadrinhos (isto, é claro, quando se coloca na interseção entre ambas).

Conforme demonstrei anteriormente, a arte é, antes de tudo, um sistema de valores simbólicos. Sob esta rubrica podemos agrupar desde pinturas rupestres, catedrais medievais e até *performances* momentâneas da década de 60. Já o termo arte contemporânea designa um universo menor, mas nem por isso mais delimitável. Sob o conceito deste termo podemos agrupar também variadas linguagens e manifestações, que são restringidas apenas por um fator: necessitam ser legitimadas pelo sistema da arte enquanto tal. As diversas maneiras de atuação do sistema da arte sobre a produção de objetos estéticos já foram expostas neste texto. O fator econômico tornou-se um fator de enorme

relevância na contemporaneidade, provocando toda uma reverência formal ao mercado e circuito da arte. A ciberarte por vezes escapa a estes determinismos mercadológicos (mas em outras tantas é apropriada pelo mercado e transformada em “nova tendência”).

A obediência estrita a conceitos estilísticos pré-fabricados (...) e a subordinação desses “pacotes estilísticos” aos “acabamentos” formais das diferentes correntes dos pioneiros das vanguardas (a ilustre série de neotendências que se sucedem hoje em dia com a maior tranqüilidade e a mais entusiasta pretensão inovadora) são, nesse sentido, as duas características mais notórias da grande produção artística desde a Segunda Guerra e, em última instância, as diretrizes que também regem o comportamento do mercado artístico, dos museus e da própria crítica de arte (SUBIRATS, 1991: 117).

Primeiro é necessário pensar em que sentido a linguagem das HQtrônicas é uma manifestação da arte contemporânea. Decerto ainda não vemos festivais de HQtrônicas ou categorias homônimas nas mostras competitivas de arte contemporânea – o que é bastante plausível se considerarmos que é uma linguagem recente, a produção ainda é escassa e a maioria dos produtores de HQtrônicas serem oriundos dos quadrinhos ou do design (e não da arte contemporânea). Entretanto, se considerarmos a ciberarte – da qual a HQtrônica faz parte – veremos que já existe legitimação por parte dos discursos e territórios simbólicos do sistema da arte, em parte pela influência exercida por estes fatores (produção vasta e, muitas vezes, realizada por pessoas vindas da arte contemporânea com a intenção de experimentar as possibilidades das novas tecnologias). Não é incomum vermos espaços abertos para a ciberarte nas exposições mais conceituadas de arte contemporânea; até mesmo mostras específicas – como o FILE⁴; e também disciplinas que abordam a ciberarte nas grades curriculares das instituições acadêmicas da arte.

Ao tratar das HQtrônicas, objeto típico do ciberespaço, como manifestação da arte contemporânea, é imperativo que me utilize da midiologia para esta abordagem, já que pressuponho que a linguagem das HQtrônicas interfere em nossa percepção de arte. Mas isto não é um fator típico apenas das HQtrônicas. Muitas linguagens artísticas, advindas (principalmente na segunda metade) do século 20, trouxeram reformulações ao sistema da arte e a nossa percepção da mesma. Afirmando que certas práticas (como a arte urbana ou pública de Robert Smith, Hélio Oiticica, dentre outros; a *body art* e as *performances* e *happenings* de Stellarc, Orlan etc.; e a ciberarte, web arte, arte mídia, ou ainda a arte transgênica e arte genética) desconstroem o território simbólico e mesmo geográfico que o sistema da arte impõe, provocando uma “desterritorialização” da arte, e reformulando o conceito que socialmente construímos para o termo. A tecnologia e a técnica condicionam, já se diz há bastante tempo.

As HQtrônicas se colocam fora dos espaços formais da arte; e, por enquanto, até mesmo fora dos espaços abertos às linguagens eletrônicas artísticas. A colocação marginal foi herdada dos quadrinhos, linguagem menosprezada e tratada com certo preconceito, principalmente pelas conotações infanto-juvenis dos segmentos comerciais que predominam no mercado. Dentro do ciberespaço, o virtual que é o meio em que a HQtrônica, não há (apenas a priori) intermediação de sinais simbólicos provocados pelo sistema da arte. Há a anulação dos territórios do sistema da arte. É claro que estas características são subvertidas quando o sistema se apropria destas linguagens, estabelecendo sites de projetos artísticos e de outras denominações necessárias para que a obra possa ser legitimada pelos discursos enquanto arte, por aqueles que pensam e produzem a mesma.

Se considerarmos as HQtrônicas como arte contemporânea, não pela legitimação do sistema (apesar do lugar do qual posiciono meu discurso: pesquisador em arte), mas sim pelas características próprias da linguagem, que dialogam e respondem às necessidades estéticas propostas pela arte na contemporaneidade, teremos então a anulação da própria percepção da arte enquanto objeto estético inserido dentro do circuito/sistema. A recusa de um sistema, sítio estético, discursos legitimadores: questão de certa forma insolúvel. A arte faz o artista, ou o artista faz a arte? E ainda: existe arte fora do sistema, e não-arte legitimada pelo sistema?

Colocar o objeto estético a nível de objeto cotidiano, concretizando a destituição do caráter aurático da arte, é trazer esta pesquisa para um campo de certa forma distinto, que seria o de uma cultura visual contemporânea, e não mais de uma arte contemporânea. A estas questões acerca do valor simbólico conferido à arte ainda se podem adicionar outras, como por exemplo as questões relativas ao processo artístico. Nas últimas décadas, cada vez mais o objeto artístico é denotado enquanto processo criativo. A obra em constante construção, não somente por ser obra aberta, mas por depender de um processo interativo entre autor, obra e público (processo de co-autoria). Lévy (2000: 153) faz um apontamento interessante:

A figura do autor emerge de uma ecologia das mídias e de uma configuração econômica, jurídica e social bem particular. Não é, portanto, surpreendente que possa passar para segundo plano quando o sistema das comunicações e das relações sociais se transformar, desestabilizando o terreno cultural que viu crescer sua importância.

As HQtrônicas, além de repercutirem na arte contemporânea, tem ainda projeções sobre os quadrinhos. O caráter híbrido da linguagem, interseccionando características da *gestalt* dos quadrinhos com características do texto hipermediático, já foi abordado antes. Um outro tipo de relação que as HQtrônicas constroem com os quadrinhos é o que diz respeito às relações de mercado. As histórias em quadrinhos tradicionais atingiram seu ápice – enquanto produto de consumo – na forma de revista (produção seriada, em geral de tiragens mensais). Para atingir esta configuração foi estabelecida toda uma estrutura econômica, permitindo a estabilidade de um mercado de quadrinhos bastante rentável. Surgem não só quadrinistas, mas também editores e distribuidores, além de fracionar a produção da HQ em várias funções: roteirista, desenhista, arte-finalista, letrista, colorista etc. Este mercado, de fato, impulsionou a difusão da linguagem dos quadrinhos, mas por outro lado criou regras editoriais e limitações impostas por questões financeiras, cerceando as possibilidades estéticas e saturando o mercado. Não à toa que os quadrinhos frequentemente são tratados com certo preconceito, por sua identificação com a indústria cultural infanto-juvenil.

As HQtrônicas repercutem nesta relação mercadológica, por situarem-se no ciberespaço, portanto (teoricamente) como informação livre. Algumas figuras intermediárias são eliminadas, proporcionando relações diretas com o público, e – devido a extinção de certas exigências financeiras, já que a HQtrônica é imaterial – aumentando as possibilidades da criação estética. Outras adequações são necessárias, como o aprimoramento nas técnicas dos *softwares* utilizados, mas em geral a HQtrônica possibilita um alcance a nível mundial com recursos visuais imateriais e reproduzíveis (portanto eliminando gastos), estabelecendo assim novas relações de mercado, e de certa forma influenciando o mercado dos quadrinhos tradicionais.

Considerações finais

Nos últimos anos a produção de HQtrônicas manteve um ritmo pequeno, se comparada a outras formas de linguagens eletrônicas que se multiplicam a cada dia. Entretanto, esta produção adquire uma maturidade maior na utilização das possibilidades referentes aos *softwares*, trabalhando de maneiras mais expressivas e conscientes com os elementos desta linguagem tão característica. No Brasil, a produção de HQtrônicas, atualmente, é bastante restrita, ficando concentrada – basicamente – em dois sites: o da editora **AE Comics**⁵ e o do quadrinista **Daniel Espínola**⁶. No resto do mundo, entretanto, há tanto produções independentes quanto sites de HQtrônicas das próprias grandes editoras de quadrinhos tradicionais, além da produção de HQtrônicas por quadrinistas renomados, como **Scott McCloud**.

Uma produção bastante relevante para esta pesquisa é a HQtrônica **Nawlz**⁷, do artista e designer australiano Sutu (Stu Campbell), que já conta com treze episódios disponibilizados on line. De temática futurista, a HQtrônica utiliza praticamente todas as características possibilitadas pela hipermídia, citadas por Franco (2008). O resultado final apresenta uma **interseção coerente entre a linguagem dos quadrinhos e da imagem em movimento (vídeo)**, não podendo ser classificado nem como um nem como outro. A pertinência dos efeitos estéticos para a trama de *Nawlz* também deve ser citada: os recursos sonoros e visuais utilizados são indissociáveis do objeto estético, e compõem o enredo futurista que é trabalhado pelo autor. As cores trabalhadas geralmente são tons neutros, escalas de cinza, que remetem ao preto e branco típico dos quadrinhos autorais, além de fazer referência a concepção de um futuro maquinal, asfáltico, cimentado, predominância do urbano sobre todo e qualquer resquício do selvagem orgânico – com exceção, é claro, dos elementos orgânicos regulamentados sob o domínio do mundo urbano (Figura 1).

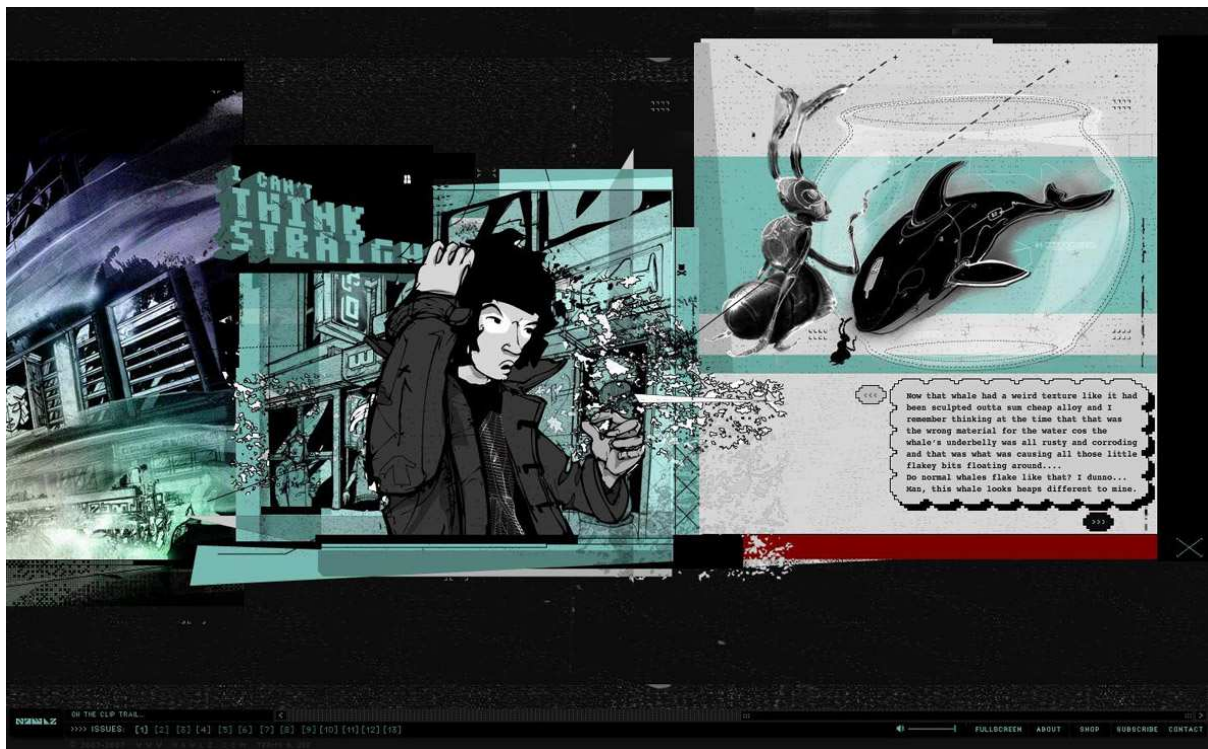


Figura 1: Tela de *Nawlz*. Sutu.

Fonte: <<http://www.nawlz.com>> Acesso em 03/06/2009.

As imagens, textos e sons se desdobram na narrativa desta HQtrônica, fazendo com que o leitor trilhe um percurso inusitado, ainda que linear. O recurso de animações, particularmente, é um dos que são mais bem utilizados no site, proporcionando efeitos audiovisuais que tornam a HQtrônica citada um exemplo de objeto estético peculiar ao ciberespaço. O formato da leitura se acomoda ao formato da tela do computador, criando uma barra de rolagem horizontal (que é movimentada automaticamente conforme se navega pela HQtrônica), que difere bastante da barra de rolagem vertical, típica dos quadrinhos projetados para a página de papel, e posteriormente disponibilizados no ciberespaço, causando certo desconforto na leitura.

Ao abordar a produção de HQtrônicas emergente neste início de século, posso fazer algumas considerações, se não a nível de conclusão, pelo menos a nível de questionamento para reflexões futuras. As HQtrônicas demonstram caracterizar-se enquanto objetos estéticos típicos da contemporaneidade, tanto pelo conteúdo (já que exploram temáticas pertinentes, como a produção de Edgar Franco e Nawlz) quanto pela forma (já que utilizam-se de ferramentas próprias, modificando o processo de leitura do objeto, incorporando signos a esta linguagem, e até mesmo pelo local – ciberespaço – em que se encontram). Com Nunes (2003: 46)

(...) podemos dizer que a produção brasileira de web arte equipara-se com a produção internacional, muito mais pela profundidade das questões que proporciona e pela multiplicidade de ações do que por seus recursos tecnológicos ou pela quantidade de trabalho produzido. Ainda que limitados por um público brasileiro extremamente restrito, os artistas produzem pensando em um diálogo que não é local, nem regional, nem nacional e sim global, universal e acima de tudo, humano.

Cabe questionar se as HQtrônicas são ou não legitimadas pelo sistema da arte, e também questionar se esta legitimação tem ou terá alguma relevância sobre a produção que se desenvolve. Ou, ao contrário, questionar se as HQtrônicas e outras manifestações artísticas (porque esteticamente típicas do discurso contemporâneo), desterritorializantes em relação ao sistema da arte, modificarão nossa percepção e as bases do nosso pensamento acerca da Arte, da arte e das artes.

¹ Projeto de pesquisa denominado **Interseções entre arte, ciberespaço e quadrinhos: aplicações da narrativa seqüencial na contemporaneidade**, em andamento, realizado pelo Mestrando em Artes Gil Vieira Costa (PPGARTES/UFGA), sob orientação da Profa. Dra. Valzeli Figueira Sampaio (ICA/UFGA).

² Neste artigo chamo de signos – para evitar confusão terminológica – o que o sociólogo inglês Raymond Williams trata por sinais, no livro **Cultura** (São Paulo: Paz e Terra, 1992).

³ “Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira” (LÉVY, 1993: 33).

⁴ Festival Internacional da Linguagem Eletrônica, arquivos das edições do festival disponíveis em <<http://www.file.org.br>> Acesso em 03 de junho de 2009.

⁵ <<http://www.aecomics.com.br>> Acesso em 03 de junho de 2009.

⁶ <<http://www.quadrinhosonline.com.br>> Acesso em 03 de junho de 2009.

⁷ <<http://www.nawlz.com>> Acesso em 03 de junho de 2009.

Referências Bibliográficas

ARENDDT, Hannah. **A condição humana**. Tradução de Roberto Raposo, posfácio de Celso Lafer. 10ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte e crítica de arte**. Tradução de Helena Gubernatis. 2ª ed. Lisboa: Editorial Estampa, 1995.

BOURDIEU, Pierre; HAACKE, Hans. **Livre-troca: diálogos entre ciência e arte**. Apresentação de Inès Champey. Tradução de Paulo César da Costa Gomes. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da arte**. Tradução de Rejane Janowitz. São Paulo: Martins, 2005.

DEBRAY, Régis. **Curso de midiologia geral**. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1993a.

_____. **Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente**. Tradução de Guilherme Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1993b.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet**. 2ª ed. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2ª ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

NUNES, Fábio. **Web arte no Brasil: algumas poéticas e interfaces no universo da rede internet**. Campinas: UNICAMP, 2003 [dissertação de mestrado].

SUBIRATS, Eduardo. **Da vanguarda ao pós-moderno**. Tradução de Luiz Carlos Daher, Adélia Bezerra de Meneses e Beatriz A. Cannabrava. 4ª ed. São Paulo: Nobel, 1991.