

Experiência estética em histórias em quadrinhos: imagem, cultura visual e experiência

Aesthetic experience in comics: image, visual culture and experience

Experiencia estética en historietas: imagen, cultura visual y experiencia

João Francisco Maués Araujo (UDESC-Brasil) ¹

Anelise Zimmermann (UDESC-Brasil) ²

1 Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UDESC. Seus objetos de pesquisa são ilustração, quadrinhos, artes visuais, e suas interpolações com racialidade e o ensino. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4442000169933942> ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-2015-5650> Email: joaomaues19@gmail.com

2 Professora da UDESC na graduação em Design e na pós-graduação em Artes Visuais. Integra os Grupos de Pesquisa [Entre] Paisagens/UDESC, Rede de Design/Educação/UFPE, e LITERALISE/UFSC. Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8548816949021546> ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8751-0091> Email: anelise.zimmermann@udesc.br

RESUMO

Estabelecer um diálogo entre histórias em quadrinhos e o espaço de produção acadêmica das artes visuais implica explorar aspectos da cultura visual contemporânea, as imagens que compõem essa conjuntura e suas interpretações artísticas e estéticas acerca do objeto. Assim, esse artigo se propõe a analisar as histórias em quadrinhos como meio capaz de proporcionar experiências estéticas e expandir suas potencialidades poéticas, narrativas e simbólicas, como alternativa de compreender as produções artísticas vigentes. Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica acerca do conceito de experiência conforme John Dewey, estabelecendo-se interpolações com a imagem e a cultura visual, buscando-se compreender os possíveis espaços de interlocução entre histórias em quadrinhos e as artes visuais, sobretudo, pensando no ensino.

PALAVRAS-CHAVE

John Dewey; Artes Visuais; História em Quadrinhos; Experiência; Cultura Visual.

ABSTRACT

Establishing a dialogue between comic books and the academic space of visual arts implies exploring aspects of contemporary visual culture, its context, and the artistic and aesthetic interpretations of the object. Thus, this article analyzes comic books as a means capable of providing aesthetic experiences and expanding their poetic, narrative, and symbolic potentialities as an alternative to understanding current artistic productions. Therefore, bibliographical research was carried out on the concept of experience by John Dewey, establishing interpolations with the image and visual culture, seeking to understand the possible spaces of dialogue between comic books and visual arts, and teaching.

KEY-WORDS

John Dewey; Visual Arts; Comic Book; Experience; Visual Culture.

RESUMEN

Establecer un diálogo entre el cómic y el espacio de producción académica de las artes visuales implica explorar aspectos de la cultura visual contemporánea, las imágenes que componen este contexto y sus interpretaciones artísticas y estéticas del objeto. Así, este artículo propone analizar el cómic como un medio capaz de proporcionar experiencias estéticas y ampliar su potencial poético, narrativo y simbólico, como alternativa para la comprensión de las producciones artísticas actuales. Para ello, se realizó una investigación bibliográfica sobre el concepto de experiencia según John Dewey, estableciendo interpolaciones con la imagen y la cultura visual, buscando comprender los posibles espacios de diálogo entre el cómic y las artes visuales, sobre todo, pensando en la enseñanza.

PALABRAS-CLAVE

John Dewey; Artes Visuales; Historietas; Experiencia; Cultura Visual.

Introdução³

No contexto de artes visuais, pesquisas sobre histórias em quadrinhos podem ser compreendidas como estudos exploratórios, visto que esse meio é objeto de pesquisa mais frequente em campos como jornalismo, comunicação publicitária, letras ou literatura. Tendo isto em mente, as histórias em quadrinhos, enquanto meio de expressão visual e elemento advindo da cultura de massas, podem passar despercebidas quanto às suas possibilidades estéticas, conforme apontado por Cirne, (2000). Segundo o autor, as histórias em quadrinhos têm sua origem nas tirinhas de jornais, num movimento voltado para a venda para o grande público, no cerne da produção em larga escala muitas vezes dissociada de arte ou expressão estética.

Entretanto, observam-se nessas obras particularidades que instigam e são instigadas por volição artística, a partir de elaborações que apelam à estética de quem observa, capazes de induzir leitores a imergir em narrativas textuais e imagéticas. A partir desses aspectos, pode ser traçada a semelhança entre essa imersão e a rendição controlada inata às experiências estéticas, conforme descrito por Dewey (2010). De acordo com o filósofo, as criaturas estão a todo momento vivenciando experiências interligadas em um fluxo constante, no qual não existem experiências isoladas, apartadas umas das outras. Nesse contexto, a experiência é apresentada como resultado da interação entre uma criatura viva e algum dos aspectos do mundo que a cerca. Dewey elucida ainda o caráter emocional satisfatório presente na experiência estética e expõe a relevância do fazer e receber artístico nessa interação, como seu elemento essencial.

Tratando-se de interações com o contexto em que se insere um indivíduo ou grupo, o conceito de cultura visual apresenta-se como aspecto significativo da experiência cotidiana (Hernández, 2007), onde a maneira de decodificar imagens, assim como seus mecanismos de leitura e suas semioses, estão sujeitos à interferência da cultura na qual se inserem. A cultura visual é constituída a partir das particularidades de um grupo, sejam elas sociais, geográficas, econômicas, étnicas ou de outra natureza, contextualizando e dando referência a esse grupo sobre como agir, perceber, sentir e pensar. A conjuntura em que uma imagem se apresenta, as condições de quem vai decodificá-la, a situação específica do momento de reconhecimento ou qualidade técnica e pictórica são algumas das circunstâncias em que a cultura visual intercede na compreensão de uma imagem e de seus significados, tanto em caráter simbólico quanto estético e artístico.

Entremeando-se como componente essencial tanto da cultura visual quanto das histórias em quadrinhos e recurso pelo qual são possibilitadas experiências significativas, estéticas ou não, as imagens apresentam-se como elemento de aderência entre os conceitos mencionados anteriormente. Em sua obra, Manguel (2001) discute a imagem em uma abundância de potenciais significados, mantendo,

3 Este artigo é resultado da disciplina Arte como Experiência em John Dewey, ministrada pela professora Dra Jocielle Lampert de Oliveira no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, na linha de pesquisa Ensino das Artes Visuais.

como fio condutor a concepção de que a imagem, fundamentalmente, existe para expressar algo por meio de símbolos, sinais, mensagens e alegorias. Ao ponderar imagem sob tal fundamentação teórica, torna-se compreensível a relação entre este conceito e a cultura visual, bem como seu vínculo às histórias em quadrinhos. Paralelamente, Manguel também argumenta que a existência se passa em um fluxo constante de imagens, capturadas pela visão e moderadas por emoções ou sentidos e, sob essa perspectiva, é possível identificar uma correspondência entre esse fluxo de imagens e o fluxo de experiência descrito por Dewey (2010).

Ao interpolar os conceitos apresentados, relacionando cultura visual e imagem à experiência, como descrita por Dewey, este artigo se propõe a refletir sobre as contribuições das histórias em quadrinhos como elemento da cultura visual capaz de causar experiências estéticas.

Interlocuções entre experiência, imagem e cultura visual

Faz-se necessário estabelecer a experiência como conceito basilar por meio do qual imagem e cultura visual permeiam a vivência individual e comunitária, dizendo respeito aos atributos que descrevem as noções apresentadas e aos diálogos com seus interlocutores (Dewey, 2010). Sobre este conceito, é possível aferir o aspecto multiforme da experiência, sua potencialidade estética, seu fluxo constante e a intencionalidade que lhe é inerente, propriedades essas que podem ser observadas tanto em imagem quanto em cultura visual, sob circunstâncias específicas, dialogando também com a maneira pela qual a experiência pode expandir e consolidar o acervo imagético.

Para Dewey (2010), a experiência pode ser identificada em duas particularidades distintas: singular e incipiente. A primeira, pode ser percebida como um ato ou efeito continuado e reflexivo, estabelecido a partir de um movimento inicial focado em direção a uma conclusão, decorrente de um processo consciente de si, na consumação de um propósito e integração a outras experiências em seu fluxo geral. Em contrapartida, a experiência incipiente não conta com um propósito consumatório ou com atenção ao seu processo, ainda que gere consequências a partir de uma ação e tenha, como finalidade, a concretização de um objetivo. Apesar de estruturas semelhantes, Dewey compreende o foco na atividade, o fazer reflexivo e uma singularidade não nomeada como elementos fundamentais que distinguem essas experiências. Ele escreve:

Muitas vezes, porém, a experiência vivida é incipiente. As coisas são experimentadas, mas não de modo a se comporem em uma experiência singular. Há distração e dispersão; o que observamos e o que pensamos, o que desejamos e o que obtemos, discordam entre si. Pomos as mãos no arado e viramos para trás; começamos e paramos não porque a experiência tenha atingido o fim em nome do qual foi iniciada, mas por causa de interrupções externas ou da letargia interna. (Dewey, 2010, p. 109).

Tanto a experiência singular quanto a incipiente são apresentadas como parte de um fluxo constante que perpassa a vivência, fluxo em que se embrenham e misturam-se a tantas experiências, não necessariamente em um movimento de desordem ininteligível, e sim na interpretação de confluências, na qual se comunicam, interpelam, alteram suas significações e recontextualizam-se conforme novas vivências são acrescidas ao acervo cultural, social e pessoal do indivíduo. Essa fluidez sequencial e transversal, no que diz respeito à experiência singular e suas relações de partilha e influência mútua a outras experiências, convergem em direção a um propósito usualmente chamado de conclusão, ou seja, o desfecho, uma consumação capaz de sintetizar a experiência em uma característica singular que a difere de outras, relacionando-a com as experiências anteriores, num fluxo contínuo.

Sobre a experiência estética, Dewey (2010) diz que a intencionalidade e o potencial artístico orientam-se em direção a um caráter emocional satisfatório, complementados pela integração interna e pelo desfecho atingido por movimentos organizados e ordeiros. Ao discorrer intencionalidade, é importante entendê-la não apenas como volição, vontade ou necessidade, mas também como reflexão sobre o ato de fazer e seu processo, o atravessamento pelo que é feito e a reação a essa travessia. Ao longo deste processo, o sujeitar-se é tão importante quanto o agir. Neste contexto, Dewey compreende a arte como fazer e receber artístico, respeitando o processo, o contexto, a reflexão e o elemento estético como requisito de uma obra verdadeiramente artística, por meio do chamado caráter emocional satisfatório.

O fazer ou o criar é artístico quando o resultado percebido é de tal natureza que suas qualidades, tal como percebidas, controlam a questão da produção. O ato de produzir, quando norteado pela intenção de criar algo que seja desfrutado na experiência imediata da percepção, tem qualidades que faltam à atividade espontânea ou não controlada. O artista, ao trabalhar, incorpora em si a atitude do espectador. (Dewey, 2010, p. 128)

Estudos que abrangem experiência não raro abarcam também discussões sobre caráter estético, artístico e suas relações no realizar de uma atividade. Pode-se compreender o caráter estético como uma característica satisfatória, um convite à ampliação receptiva à apreciação de algo, enquanto o caráter artístico parte de um lugar de composição, refinamento e manipulação física de matéria para a criação de um novo objeto satisfatório (Dewey, 1958). No que diz respeito às interlocuções do caráter estético com a experiência, tanto o fazer quanto a apreciação são indispensáveis à experiência estética, conforme aponta Barbosa (2002) ao descrever o movimento de tensão e resistência presente entre quem faz e quem aprecia, capaz de reorganizar a consciência e gerar reconhecimento. Segundo a pesquisadora, a apreciação estética perpassa, além do caráter técnico da obra, o mundo em que ela se insere, onde ela foi criada, exibida, seus signos particulares e as intencionalidades do autor. Em contrapartida, o fazer artístico combina atividade técnica física e mental, pois inclui o entendimento dos materiais e ferramentas, mesclado às percepções criativas de cada artista individualmente. Suas subjetividades, seus cenários e suas perspectivas tornam-se referências ao que o autor cria, em direção à recepção perceptiva prazerosa. Piai (2021) corrobora esta afirmação ao dizer:

Para se tornar um veículo de expressão o material objetivo sofre modificações e transformações advindas das emoções e das ideias, e provoca transformações nelas. São essas transformações e redirecionamento na (e da) emoção original que criam a natureza estética. (Piai, 2021, p. 84)

Retomando a concepção da experiência como fluxo incessante e maleável, é possível associá-la ao conceito de fluxo constante de imagens apresentado por Manguel (2001) que, neste contexto, pode ser lido como medida básica do passar pela existência. Imagens se fazem presentes nos mais diversos ambientes e conjunturas, suscetíveis à decodificação subjetiva e significados passivos de novas interpretações e associações, passíveis de transformação pelas mãos de um indivíduo, comunidade ou ambiente. A maneira pela qual uma imagem é decodificada depende do que Manguel (2001, p. 28) chama de “ecos de outras narrativas”, na forma de simbologias delimitadas por vivências pessoais, globais ou circunstanciais. Tal aspecto associa-se à constante influência que as experiências exercem umas sobre as outras ao criarem significado a partir de suas interações, ainda que esses significados sejam mediados pelas emoções da conjuntura da ocorrência, gerando uma nova experiência e crescendo-a ao acervo das vivências de outrem.

Conforme Cunha (2008), a imagem se relaciona à experiência também por necessitar de contextualização para guarnecer-se de um significado. Ela se expande e se modifica mediante diversas camadas de leitura, e cada leitor lê essas camadas de modo a melhor decodificar a imagem em seus próprios termos, de acordo com o próprio vocabulário imagético. Mesmo havendo criação e interpretações diferenciadas em torno dos significados das imagens, os diversos grupos sociais elaboram e atribuem valores a determinadas produções imagéticas.

De maneira similar, a experiência é tingida por emoções, situações, atitudes e efeitos específicos que, por sua vez, tornam-na incipiente ou singular, em uma particularidade daquela vivência, semelhante à forma como imagens são sujeitas às circunstâncias de sua percepção, à intencionalidade de sua feitura, cada uma criada dentro de um sistema próprio. Justamente por cada imagem contar com seu sistema próprio, delimitado por suas iconografias e narrativas circunstanciais particulares, é que existe a dificuldade em se conceber um sistema coerente de decodificação de imagens que funcione a todas elas (Hernández, 2007). De maneira similar, a natureza singular em que cada experiência se torna particular e irreplicável a outras, a leitura de uma imagem torna-se particular a quem faz o seu reconhecimento, ainda que permeie parte da sociedade.

A imagem pode apresentar-se como elemento básico da experiência, afigurando-se no contexto como um aspecto componente da relação entre criatura e conjuntura. Ao serem significadas como objeto de apreciação, imagens contam com amplo potencial de expressão emocional, expondo a realidade como um espelho ou retrato, de modo simbólico, na qual a expressão se dá por meias-verdades visuais, escapismos e ficções que dialogam com a realidade, ou ainda por meio de subterfúgios, apresentando-se mediante sátiras, subversões e ironias que escancaram a conjuntura ao tornarem-se seu símbolo antônimo (Manguel, 2001). Por meio dessas

diversas perspectivas de expressão emocional são criadas também diversas formas nas quais uma experiência pode vir a ser.

Entendendo as diversas maneiras pelas quais uma imagem pode existir e expressar, bem como os seus paralelismos e diálogos com a experiência, faz-se também necessário a visão crítica sobre o olhar e a representação visual, sobretudo compreendendo o lugar que as imagens ocupam na cultura visual, suas funções sociais e as relações de poder a que se vinculam. Definida como movimento cultural que orienta a reflexão e as práticas relacionadas a maneiras de ver e visualizar as representações culturais, o mundo e a si mesmo (Hernández, 2007), a cultura visual apresenta-se como imagens e, simultaneamente, como produto de seu agrupamento e coexistência, explicitando a influência que experiências estéticas podem exercer enquanto força de impulsão da imagem.

As imagens oriundas da cultura visual contribuem na constituição de maneiras e modos de ser, assim como as experiências, relacionando-se às práticas culturais, relações de prazer, formas de socialização e outros aspectos que permeiam o convívio comunitário e contextualizam reflexões pessoais. Assim, estas derivam e ao mesmo tempo participam das formas de relação que cada ser humano estabelece (Hernández, 2007).

Esse movimento, de relacionar as práticas culturais às representações visuais, implica em um processo desestabilizador, desconfortável ou doloroso, que pode ser associado ao sofrimento inerente à experiência (Dewey, 2010), ou à imagem que desperta emoções de forte desconforto. Mesmo assim, esse processo nem arranha a superfície dos horrores que a imagem pode representar (Manguel, 2001).

Em um contexto em que as artes visuais se entremeiam à cultura dos meios de comunicação e às formas de visualidade da vida cotidiana, as potencialidades artísticas e poéticas desse meio vão influenciar as experiências ali vivenciadas, ao interagirem e serem percebidas por meio dos sentidos, atribuindo-se um significado ao que é visto. Assim, uma imagem pode ser aferida como estética se ela causa uma reação sensorial satisfatória, ampliando apreciações receptivas de si própria e de sua assimilação.

Perceber, ou mesmo atribuir, característica estética à imagem dentro da cultura visual é o que torna possível a sua apreciação artística, para além de apenas reconhecer figuras, fotos, pinturas e outras formas de representação visual como códigos a serem decifrados. Observar uma imagem implica em compreender o espaço que ela ocupa geográfica e historicamente, os fluxos aos quais ela foi submetida e que ela submeteu a si, o aglomerado de experiências e repertórios imagéticos que lhe deram alicerce e o cuidado técnico e criativo que lhe deu corporeidade. Estes fatores são uma fração do que define integralmente a imagem inserida na cultura visual, e são estes que permitem que a imagem seja percebida como um possível objeto de apreciação, ou seja, como objeto artístico.

Histórias em quadrinhos na cultura visual

De acordo com Hernández (2007), a cultura visual refere-se a mais do que disseminar objetos visuais e contextualizá-los à conjuntura, abrangendo também a possibilidade de reconstrução de significações culturais de um ponto de vista histórico e contemporâneo, criando e modificando maneiras de ver e perceber construtos sociais. Neste contexto, um produto de cultura de massas que preza a finalização pela sua completude e repetição, sem apreço pelo processo ou pela variação significativa, pode tornar-se referência visual de grande influência cultural por estar constantemente exposto ao grande público. As histórias em quadrinhos, também chamadas “quadrinhos” ou “HQs”, são compreendidas como uma das construções gráficas da cultura de massas, pois sua massificação é consequência de interesse do mercado editorial capitalista, e sua própria popularização foi ocasionada por rivalidade entre grupos jornalísticos (Mendonça, 2008). Ainda que tal popularização seja fruto dos interesses econômicos e políticos de editoras, as histórias em quadrinhos ganharam e continuam ganhando popularidade e espaço no acervo imagético que compõem a cultura visual.

Não há um consenso exato no conceito de histórias em quadrinhos, ainda que certas definições dialoguem entre si. Por exemplo, Eisner compreende a HQ como veículo de arte sequencial constituída a partir de sobreposição de imagem e texto (Eisner, 1989). Já, para McCloud, uma história em quadrinhos consiste em “imagens pictóricas e outras justaposta em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 2005, p. 9). Para Campos (1985), as HQs são uma forma de expressão artística constituída por linguagem gráfica e linguagem verbal. Dentre as semelhanças destes conceitos, evidenciam-se, a sobreposição de linguagens, a relevância da imagem e o caráter artístico que permeia a HQ, aspectos que neste contexto têm o intuito de expressar visualmente uma ideia ou encadeamento de ideias e comunicar-se através delas.

No que diz respeito à origem das HQs é possível datar sua criação ao ano de 1895, com uma publicação no jornal *New York World*, da história *Yellow Kid*, a qual utilizava recursos de narrativa sequencial por meio de imagens, com a combinação de imagem e texto e continuidade de personagens (Mendonça, 2008). Entretanto, as influências históricas e artísticas das HQs podem ser especuladas desde muito antes do século XIX. A título de exemplo, a obra *Provérbios Neerlandeses*, pintada em 1559 por Pieter Brueghel, já sugeria um encadeamento de ideias sequenciais, inspiradas em ditados populares dos Países Baixos (Kohl, 2020, p. 101).



Fig. 01. "Provérbios Neerlandeses", por Pieter Brueghel, 1559. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Prov%C3%A9rbios_Neerlandeses

A essa obra também é possível atribuir um recurso que viria a ser elementar à composição visual das HQs: a subdivisão de uma obra maior em pequenas cenas menores, seguindo uma composição em diagonal ascendente que parte da margem inferior esquerda até o canto superior direito e embaralha-se entre todas as representações (Dias, 2013).



Fig. 02. Detalhes da obra *Provérbios Neerlandeses*, por Pieter Brueghel, 1559. Da esquerda para a direita: “Aos beijos, ela amarra até o diabo ao travesseiro”; “Ele toca no pelourinho”; “Amarrar em Deus uma barba de palha de trigo”. Adaptado pelos autores. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Prov%C3%A9rbios_Neerlandeses

Já Sarro (2023), estabelece relações entre os vitrais religiosos medievais e os princípios das HQs, os quais apresentavam sequências narrativas de imagens emolduradas por caixilhos, ou seja, molduras de ferro ou madeira presas às janelas e aberturas (Imagem 3), os quais podem ser associadas ao uso das vinhetas. O autor também ressalta que esses tipos de vitrais foram responsáveis pela formação de gerações de leitores de imagens, assim familiarizados com os princípios da arte sequencial.



Fig. 03. Sequência da Paixão de Cristo da Catedral de Notre Dame em Estrasburgo, França. Fonte: Elaborado por Sarro (2023), a partir de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Strasbourg_-_Notre-Dame_de_Strasbourg_-_Narthex_-_Stained_Glass_Window_on_North_side_03.jpg

Retrocedendo mais na linha do tempo, nas origens da comunicação, têm-se as escritas pictográficas, como as inscrições rupestres na pré-história, e a escrita hieroglífica no Egito antigo, ambos sistemas que contavam com interpelações entre linguagem escrita e imagética, com a utilização de desenhos sucessivos na elaboração de registros de narrativas de acontecimentos (Mendonça, 2008).



Fig. 04. Reprodução de hieróglifos no Museu Egípcio e Rosacruz Tutankhamon, Curitiba, 2023.

Fonte: Acervo do autor.

Observa-se que a criação das HQs é marcada como uma nova forma de comunicação nascida de tendências sociais e culturais direcionadas pelo mercado. Sua disseminação foi favorecida pela reestruturação social, oriunda da segunda revolução industrial, quando jornais, enquanto meios de comunicação de massa, começaram a ganhar autoridade e alcance até então inéditos, dentro de um esquema voltado à vendagem de jornais, aproveitando os meios de reprodução e criando uma lógica própria de consumo (Cirne, 1972). Esse momento, marcado pela nova configuração

urbanizada e industrializada, caracteriza o surgimento de outra configuração de sociedade. Novos códigos e regras próprios a essa sociedade são construídos, um dos quais seria a produção de cultura e arte para vender entretenimento ao grande público (Feijó, 1997, p. 10 *apud* Mendonça, 2008, p. 18).

Dentro desse contexto, as HQs foram ganhando alcance a ponto de não mais depender de jornais como suporte, adquirindo autonomia enquanto forma particular de comunicação e se estabelecendo como elemento independente de expressão pertinente à cultura de massas. Nesse sentido, ainda que produções culturais voltadas ao mercado frequentemente reproduzam conteúdos massificantes (Cirne, 2000, p. 21), as HQs tornaram-se parte significativa da experiência cotidiana, ganhando popularidade por sua relação intrínseca à sociedade em que está inserida (se não pela temática, pela linguagem utilizada), por suas particularidades narrativas e artísticas e por sua capacidade de extrapolar essas particularidades enquanto desenho e pintura, fugindo de parâmetros formalistas.

Enquanto expressão artística e cultural, as HQs possuem a qualidade particular de mesclar linguagem textual e imagética, elementos centrais às manifestações da cultura visual. Esses elementos dizem respeito não só a sua integridade interna enquanto história em quadrinhos e objeto da cultura visual, mas também sobre uma consideração mais ampla de inter-relação com as diferentes formas de representação da cultura visual, sejam elas objetos, imagens, artefatos ou outros símbolos, trazendo inclusive reflexões sobre sua própria visualidade (Hernández, 2007). Dentro desse contexto é possível conceber a interdependência das artes visuais e das formas de visualidade geradas na vida cotidiana. É nesta conjuntura que as HQs, enquanto forma de representação da cultura visual, tornam-se um dos meios de questionar, analisar e criticar experiências e textos cotidianos.

A experiência estética nas histórias em quadrinhos

Por mais que possa ser debatido a posição que as HQs ocupam na conjuntura entre obra artística e artefato cultural, como elemento oriundo da cultura de massa, seu caráter estético segue sendo questionado. Ainda assim, a teoria deweyana não aparta completamente a cultura de massa do fluxo de experiências, defendendo uma postura artística integrada ao cotidiano, e entendendo a cultura de massa como aspecto do mundo onde se vive e, portanto, vê a possibilidade de “uma arte que proporciona alguma unidade a um novo modo de vida e acomoda uma multiplicidade de experiências humanas⁴” (Castillo, 2018, p. 82). Baldacchino (2014) aponta que todo produto de um contexto deve ser compreendido dentro do mesmo, tendo em mente possíveis interferências ocasionadas por situações políticas, econômicas ou sociais.

4 “Dewey tenta sustentar: por um lado, ele admite que grande parte da arte é “trivial e anedótica”, mas, ao mesmo tempo, afirma que, “apesar disso, a expansão da pintura e das outras artes para incluir um assunto que antes era considerado muito comum ou muito marginal para merecer reconhecimento artístico, é uma conquista permanente.” (Castillo, 2018, p. 83).

Em *Experience and Nature*, Dewey (1958) descreve a criação e a atenção ao processo como atos genuínos e indispensáveis à arte, e aponta que qualquer atividade que produza objetos de percepção agradável, cuja observação seja fonte dessa percepção, pode ser considerada artística (Dewey, 1958). Por tais definições, a caracterização das HQs, enquanto decorrência da cultura de massas, não poderia ser percebida como artística por conta de sua origem voltada à conclusão de um produto e sua conseqüente comercialização. Entretanto, a partir do momento em que a produção de uma HQs atribui importância à atividade de criação, tanto quanto o seu produto final, em conseqüência de um fazer reflexivo em que instrumentalidade e finalidade se mesclam, ampliam-se as possibilidades de exploração artística, criando campo fértil a discursos artísticos, mesmo dentro da indústria cultural (Cirne, 2000).

Enquanto segmento integrante da cultura visual e do acervo imagético vigente, as HQs vêm, cada vez mais, desvinculando-se do caráter estritamente mercadológico, se aproximando das experimentações artísticas que podem caracterizar obras de arte como experiências estéticas e possibilidades de direção artística (Cirne, 2000). Cita-se como exemplo o quadrinho e dissertação de mestrado em Artes Visuais intitulada "Incidente em Tunguska", do artista e pesquisador Pedro Franz Broering, no qual as HQs são apontadas como campo ampliado das artes visuais, utilizando-se da sobreposição de linguagens como fator de experimentação estética. Segundo o autor:

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. (Broering, 2015, p. 34).

Cardoso e Wosniak (2023) ampliam essa perspectiva ao propor a produção de HQs experimentais nas quais os autores analisam a experiência, abrangendo histórias em quadrinhos fluindo em uma expressão única, capaz de extrapolar expectativas tradicionais e buscando proporcionar experiências inventivas, imersivas e desafiadoras. Sob tal concepção, as HQs atuam no aprimoramento do senso crítico, na ampliação das faculdades dialógicas e reflexivas, e são dotadas de potencial que permitem explorações aprofundadas das nuances culturais e artísticas.

Enquanto meio de expressão voltado para cultura, a história em quadrinhos foi construída e popularizada como uma forma de entretenimento por meio de suas composições pela sobreposição ilustrada entre texto e imagem e por narrativas que sobrepunham significados, referências e símbolos no intuito de criar experiências significativas (Salisbury, 2008). Neste sentido, ao ser criada, visando uma percepção agradável e expressiva, a história em quadrinhos também adquire caráter artístico e, por conseqüência, adquire também valor estético (Dewey, 2010). Sua recepção expande-se para além de um meio de expressão preocupado sobretudo com volume de publicações e vendagem, ampliando seu potencial de convite à crítica e à reflexão, propiciando o movimento de experiência estética.

No que diz respeito às experiências, é possível caracterizar um paralelismo entre o caráter sequencial das HQs, que desenvolve sua narrativa ao curso de ilustrações contínuas, e o fluxo ininterrupto de experiências no decorrer da existência de uma criatura. Ao tratar de sequencialidade e fluidez, pode-se mencionar que as HQs não necessariamente agem como criadoras de novos movimentos de experiência, mas atuam como forma de continuidade e/ou sucessão às experiências. Dewey (2010) aponta a inexistência de experiências isoladas, visto que as iterações do fenômeno se intercalam umas às outras em um fluxo constante, o que possibilita constatar que a leitura, apreciação ou outra forma de percepção e operação das HQs poderiam existir em outras situações que não necessariamente consumatórias à experiência, e sim como meio de ampliação ou reconstrução dos significados da experiência (Barbosa, 2002). Enquanto aspecto do contexto social, uma história em quadrinhos existe relacionada a outros artefatos da cultura visual, e dessa forma pode estar presente em outros fluxos. Nesta situação, uma experiência pode iniciar fora do âmbito das HQs, mas ao longo de seu trajeto é possível convergir em direção a essa mídia e ali dotar-se de valor estético, geradas por outros objetos, artefatos ou imagens.

As histórias em quadrinhos são também meio de expressão de imagens, subordinando-se à necessidade de contextualização em relação à sua leitura ou utilização de outra forma. Nessa situação, é possível expor novamente o paralelo entre o caráter indispensável do contexto no evento de uma experiência e a necessidade de contextualização referente à decodificação de uma imagem ou, no caso da história em quadrinhos, uma sequência de imagens na forma de ilustrações. Hernández (2007) aponta a importância conferida ao papel dos meios e da cultura popular como portadores e mediadores de discursos. Nesse sentido, a necessidade de situar ditos discursos de maneira coerente perpassa também a relevância em expressar coerentemente as subjetividades artísticas e estéticas referentes à obra desenvolvida. O processo dessa expressão envolve o entendimento do contexto em que essa obra se apresenta, em que situação a mesma será utilizada ou operada, a quem ela busca dialogar e detalhes procedentes de atenção tanto ao resultado quanto ao processo criativo como um todo.

Ainda, referindo-se aos elementos que compõem as HQs, pode-se atribuir à experiência vivenciada durante a sua fruição à presença das suas imagens, dando unidade à experiência, suscitando respostas emocionais significativas e mediando a relação criada entre leitor e obra no momento de leitura. Enquanto possibilidade de experiência estética, as imagens das HQs possuem necessidade de dialogar com as subjetividades de quem as está apreciando, para que o momento da leitura possa tornar-se uma experiência significativa. Isso implica em tocar o emocional de maneira satisfatória. Assim, a experiência pode vir a tornar-se estética pelo significado emocional impresso nela. Desse modo, ainda que se descreva a fruição como satisfatória, a satisfação não necessariamente implica que a fruição seja agradável. Manguel (2001) descreve a significação de imagens que não necessariamente agradam esteticamente, mas que podem exprimir violência, dor ou mágoa, ou ainda denunciar a realidade e subverter seus horrores, como exemplifica ao analisar as obras de Aleijadinho, como uma ferramenta de sua fúria e zombaria contra os deuses que o fizeram do jeito que era.

Sobre tal contexto, Dewey (2010) descreve que frequentemente incorporar uma experiência significativa envolve reconstruções pessoais que podem ser inerentemente dolorosas. Hernández (2007) também destaca que, explicitar valores e efeitos celebrados por artefatos culturais envolve um processo desestabilizador. Assim, as HQs permitem experienciar esses momentos e processos, que podem ser intensos, subversivos ou até mesmo desagradáveis, de maneira controlada, possibilitando sensações e/ou emoções que podem tanto mover-se para fruição e proveito lúdico quanto desencadear reflexões sobre a compreensão de contexto, do mundo e da sociedade.

Considerações finais

Ao explorar as paridades entre imagem e experiência no contexto da cultura visual, somado ao conceito de experiência de Dewey, este estudo tomou por objetivo suscitar as possibilidades de experiências estéticas e o potencial artístico das HQs.

É interessante analisar a possibilidade de encontrar, nas HQs, aspectos artísticos e estéticos oriundos de outras conjunturas históricas, como no exemplo da obra de Brueghel, nos vitrais medievais e da linguagem de hieróglifos. Com base em tais aspectos, é válido apontar que, apesar de sua origem como produto direto da cultura de massas, a criação das HQs igualmente deriva de outras formas de expressão artísticas e culturais, pois comunica-se com elas, faz apologias, toma inspiração e cria seu fluxo particular de experiência ao aproximar-se, do ponto de vista da perspectiva crítica, das relações visuais a que se vincula (Hernández, 2007).

É importante indicar que a congruência gerada pelas emoções ao se ler uma história em quadrinhos não necessariamente implica na concepção de uma experiência estética, mas confere a ela um caráter estético. Também é válido ressaltar que uma história em quadrinhos pode suscitar respostas emocionais de quem a lê e ainda ser submissa à repetição e convenções da criação em massa de produtos culturais sendo, portanto, uma arte de distração passiva desprovida de valor estético. Ainda assim, Dewey (1958) aponta esse tipo de obra como uma condição de criação de novas formas de fazer arte e que ainda cabe compreender a pertinência deste tipo de criação artística dentro do fluxo de experiências como um todo.

Explorar as HQs como imagens possibilita ampliar o entendimento sobre a cultura visual, sobre o contexto em que essas imagens se inserem e os mecanismos que engendram novas perspectivas estéticas ou poéticas no terreno (Cirne, 2000). Colocar o mundo sob esta perspectiva, paralela à que Hernández (2007) chama de “auto-reflexiva”, implica perceber novas formas de instigar reflexão e debate sobre o objeto cultural em estudo, auxiliando também no desenvolvimento de compreensões críticas e performativas da cultura visual.

Neste estudo, talvez tão importante quanto entender as HQs enquanto artefatos imagéticos e culturais, ou como possibilidades de experiências estéticas, seja

compreender que elas não necessitam ser o “ponto final” da jornada. Dewey (2010) indica que cada lugar de repouso na experiência é um vivenciar onde são incorporadas as consequências de atos interiores e significados são extraídos e conservados, de modo que HQs podem, ainda, ser interpretadas como lugar de repouso, capaz de suscitar experiências estéticas por meio de linguagem e expressão.

Referências

BALDACCHINO, John. **John Dewey**. Liberty and the Pedagogy of Disposition. Dundee. Springer, 2014.

BARBOSA, Ana Mae. **John Dewey e o ensino da arte no Brasil**. São Paulo. Cortez, 2002.

BROERING, Pedro Franz. **Incidente em Tunguska**. 2015. Dissertação de Artes Visuais. Florianópolis, 2015. 112 p. : il. ; 24 cm. Disponível em: <https://pergamumweb.udesc.br/acervo/123672>. Acesso em: 29 Out. 2024.

CAMPOS, Maria de Fátima Hanaque. HQ: uma manifestação de arte. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. (org). **História em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo. Edições Paulinas, 1985.

CARDOSO, Adriano Duarte; WOSNIAK, Fábio. Histórias em quadrinhos na formação inicial em artes visuais. **Revista Apotheke**. 2023. Florianópolis, vol. 9, n. 2, p.169-182, ago., 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.5965/24471267922023169>

CASTILLO, Ramón del. La corrosión de la experiencia. Populismo, abstracción y cultura de masas. In: ARENAS, Luis/ CASTILLO, Ramón del; FAERNA, Ángel M. **John Dewey: una estética de este mundo**. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2018, p. 77-96.

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

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis. Vozes, 1972.

CUNHA, Susana Rangel Vieira da. **Cultura visual e infância**. In: 31ª REUNIÃO DA ANPED, 2008, Caxambu. Reunião da ANPED 2008. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/gein/wp-content/uploads/2016/10/Cultura-visual-e-infancia.pdf>. Acesso em: 11 Nov. 2024.

DEWEY, John. **Arte como Experiência**. São Paulo. Martins Fontes. 2010.

DEWEY, John. **Experience and Nature**. Mineola. Dover Publications. 1958.

DIAS, Geraldo Souza. **Spreekwoorden - Os provérbios holandeses**. In: ENCONTRO NACIONAL DA ANPAP, nº 22, 2012, Belém. Anais do Encontro Nacional da ANPAP 2013. Disponível em: <https://anpap.org.br/anais/2013/>. Acesso em: 27 Out. 2024.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo. Martins Fontes. 1989.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da cultura visual**. Porto Alegre: Mediação, 2007.

KOHL, Kethlen. A imagem do ânus e os provérbios neerlandeses. **Revista Palíndromo**. 2020. Florianópolis, v. 12, n. 26, p. 94-109, jan./abr., 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.5965/2175234612262020094>

MANGUEL, A. **Lendo imagens: uma história de amor e ódio**. Tradução de Rubens Figueiredo, Rosaura Eichenberg e Cláudia Strauch. São Paulo. Companhia das Letras, 2003.

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

MENDONÇA, João Marcos Parreira. **Traça traço quadro a quadro**. A produção de histórias em quadrinhos no ensino da Arte. Belo Horizonte. Editora C/Arte. 2008.

PIAI, Maria A. L. Da impulsão à Expressividade: Uma Análise da Expressividade Artística a Partir da Filosofia Deweyana. **Revista Apotheke**. Ano VIII, n. 2, Out., 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.5965/24471267722021079>

SALISBURY, Martin. The Artist and the Postmodern Picturebook. In: SIPE, Lawrence R.; PANTALEO, Sylvia. **Postmodern Picturebooks: Play, Parody and Self-Referentiality**. Nova Iorque. Routledge, 2008.

SARRO, Ed Marcos. O vitral religioso medieval na gênese das histórias em quadrinhos. **Caderno Teológico da PUCPR**, [S. l.], v. 8, n. 1, 2023. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/cadernoteologico/article/view/31147>. Acesso em: 25 mar. 2025.

Submissão: 15/10/2024

Aprovação: 01/05/2025