



AUTORIA, NARRATIVA E TECNOLOGIA: REFLEXÕES SOBRE OS CAMINHOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA PÓS-MODERNIDADE.

Ed Marcos Sarro¹

Resumo

No texto que ora se apresenta procuraremos refletir sobre os rumos das histórias em quadrinhos em face das novas tecnologias digitais como parte da transformação da indústria editorial tradicional. Neste contexto buscaremos analisar também o futuro do conceito de narrativa bem como da figura do autor em face desta nova realidade, e como isso se reflete na forma de fazer quadrinhos a partir de teorias da estética contemporânea e de considerações sobre o impacto das novas mídias e da rede mundial de computadores. Por fim, buscaremos apresentar algumas iniciativas dentro dessas premissas envolvendo a produção de *webcomics* e sugerir desdobramentos.

Palavras-chave: Autoria. *E-book*. Narrativa. Quadrinhos. *Webcomics*.

Introdução

Há tempos se diz que as histórias em quadrinhos (ou simplesmente quadrinhos) encontram-se numa encruzilhada enquanto gênero artístico e produto da indústria cultural e de entretenimento. Amargando uma gradual diminuição de importância enquanto meio narrativo (impulsionada pela concorrência com outras linguagens²), as histórias em quadrinhos têm duas opções: ou fazer frente ao advento de novas tecnologias digitais (como o *e-book*) buscando se adaptar e aproveitar as possibilidades que esse novo mundo pode trazer, ou aceitar a própria sorte e desaparecer como meio, gerando enorme prejuízo ao conjunto das experiências estéticas e à cultura humana. A questão não é apenas restrita ao aspecto de mudança tecnológica (da passagem do analógico ao digital), mas estende-se ao próprio conceito de histórias em quadrinhos no tocante a forma como é feita e lida, pois envolve uma nova maneira de pensar, escrever, produzir e distribuir um produto cultural. Possivelmente

¹ Doutorando em Ciências da Comunicação na ECA/USP e membro do GEIC (Grupo de Estudos da Imagem na Comunicação). E-mail: edsarro@edsarro.com.br.

² É bem verdade que nos últimos anos os quadrinhos têm visto muitas iniciativas individuais de reinventar-se, por meio das *graphic novels* e dos autores que apostaram num tipo alternativo de histórias em quadrinhos, de teor mais documental e autobiográfico.

veremos o ocaso do original em papel, produzido com técnicas analógicas, para vê-lo ressurgir na tela das mesas digitalizadoras, saindo das pontas das canetas digitais e processado pelos programas gráficos. De fato, o desenho continuará tendo um papel essencial na confecção de histórias em quadrinhos, mas deverá deixar de ser uma atividade quase artesanal e possivelmente um pouco menos dotada de personalismo: desenhistas do passado desenvolveram muito de seu estilo e traço a partir da limitação e das possibilidades das técnicas e dos materiais disponíveis. Isso ajudou a dotar o trabalho de alguns artistas de individualidade, funcionando quase como uma marca distintiva e pessoal. Poderíamos especular se a tecnologia disponível à representação pode determinar o tipo de traço e o estilo desenvolvido por um artista de quadrinhos, ou então que seja parte do trabalho do artista colaborar no desenvolvimento de tecnologias que o possibilitem executar a representação ou a expressão que seu impulso criativo demanda. Isso influiria na qualidade do processo de comunicação por meio do desenho. Charles Schulz (Fig.1) finalizava a tinta seus *Peanuts* (Snoopy, Charlie Brown e sua turma) com penas de aço Speedball C-5 produzindo um traço elegantemente tremido e inconstante (depois talvez um pouco por conta da doença que o acometeu no final da vida).

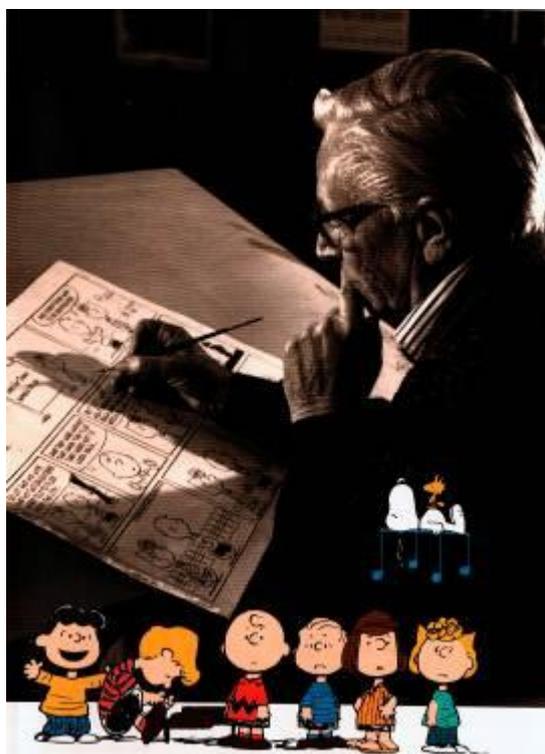


Figura 6: Charles Schulz desenhando. FONTE: revista *Step-By-Step Graphics*, julho 1990.

Uderzo e Goscinny (*Asterix*) trabalhavam aparentemente com pincéis muito finos e produziram resultados muito semelhantes aos de Hergé (*Tim Tim*) em termos de verossimilhança aliada à personalidade do traço. Os estúdios Mauricio de Sousa assim como Disney têm utilizado há anos penas e canetas nanquim, priorizando as formas arredondadas com vistas à reprodutibilidade industrial. Perguntamos se de fato esse resultado de linha seria proposital ou se ele é apenas fruto da indisponibilidade de meios mais precisos para o desenho. Seria parte da personalidade do traço oriunda da tecnologia de representação disponível, ou o gesto acaba buscando formas de registro que mais expressem a personalidade do artista? Ainda hoje os mais puristas ou os que têm o tempo, a habilidade e a paciência para lidar com essas formas de desenho mais clássicas, preferem recorrer a elas talvez por conterem resquícios de certo romantismo e quem sabe por desejo de um registro de traço de características mais autográficas. Sem dúvida é interessante observar bem-acabados originais a nanquim de desenhos de Alex Raymond, Disney ou Angeli. Mas é igualmente interessante observar originais de Jaguar (Fig. 2) e Henfil (Fig.3) que, às vezes feitos com caneta hidrográfica, lápis de cor ou mesmo caneta esferográfica, acabam por gerar um resultado em que o meio e a mensagem quase que se fundem e não se reconhece mais o limite entre um e o outro. São originais tão rudimentares que fica a dúvida se o que vale é a ideia por trás do traço ou se a plasticidade do traço feito com um meio dito menos nobre acaba enriquecendo o conjunto da obra.



Figura 2: Desenho de Jaguar. FONTE: livro *Átila, você é bárbaro*. JAGUAR.

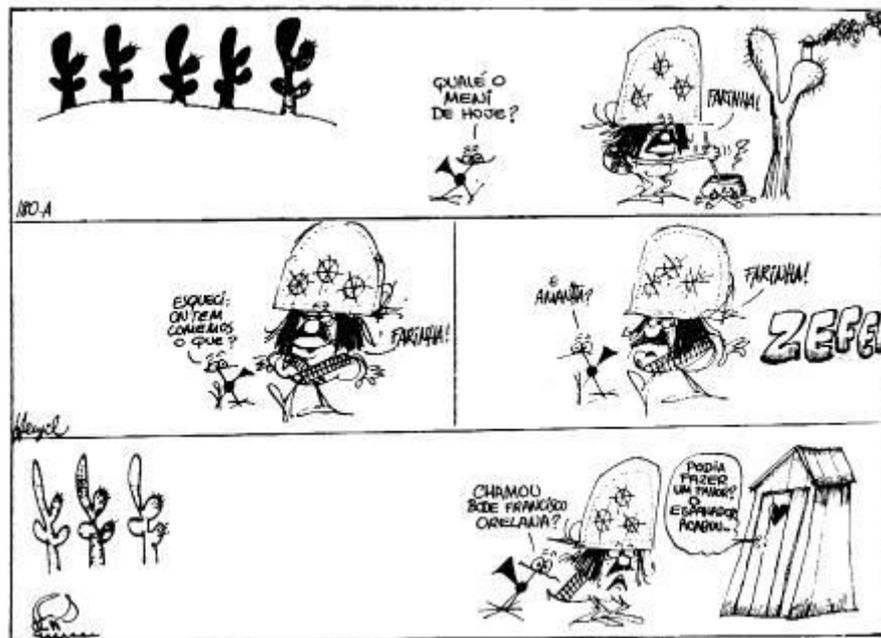


Figura 3: *Graúna e Zeferino* (Henfil) FONTE: *A Enciclopédia dos Quadrinhos*. GOIDA.

O ocaso total do original em papel e tinta talvez esteja no maior barateamento e disseminação do uso das mesas digitalizadoras, onde se desenha sobre o monitor, interagindo diretamente com o programa gráfico, seja ele em vetor ou em imagem, como se desenha a lápis. Com o advento das canetas descartáveis e das hidrográficas indelévels, associado ao encurtamento dos prazos de produção (pela necessidade de acompanhar o ritmo das redações e a velocidade da internet), precipitado também pelo surgimento de programas de computação gráfica cada vez mais eficazes (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDraw, Corel Painter etc.) o original a traço, muito simplificado, tende a se tornar apenas suporte para o trabalho digital, onde erros poderão ser corrigidos ou alterações estruturais da composição visual poderão ser efetuadas após a digitalização. Ou pode sumir em definitivo, como já observamos. Na nova era dos quadrinhos, porém, a técnica e a tecnologia (por meio do computador) provavelmente continuarão ditando o padrão de execução do desenho, mas permitirão a desenhistas com pouco talento ou pouca habilidade desenvolver uma produção com certa consistência e constância. O diferencial estará na capacidade de se produzir bons roteiros e de ser criativo na exploração das plataformas digitais como veremos adiante. Possivelmente veremos também uma redefinição do conceito de narrativa e de autoria, experimentando novos modelos de criação literária aberta, não-linear, onde o autor não é mais o indivíduo detentor único da história, mas o que propõe ao leitor o jogo da coautoria e da interação. De fato, a própria leitura das histórias em quadrinhos (envolvendo dinâmicas da

imaginação e do cérebro humanos baseadas nas leis da *Gestalt*) deverá ser repensada em função das tecnologias interativas de leitura. As revistas e álbuns de quadrinhos impressos em papel deverão se bater com o mesmo dilema enfrentado pelo livro tradicional: dialogar com gerações que já nascem no ambiente tecnológico digital, com outra forma de pensar o mundo e com outras necessidades³.

O Papel do Autor e o Conceito de Autoria nos Novos Quadrinhos

A pós-modernidade (ou a contemporaneidade) tem mudado o paradigma de arte e de interação entre arte e público, e entre autor e fazer estético. Na obra de arte convencional a dinâmica se fechava entre o agente da obra de arte (o artista) e o seu discurso (representado pela obra em si) que ele emitia para o seu público o qual reagia como observador da obra de acordo com sua sensibilidade, seu repertório e com diferentes níveis de atenção. A arte até então era feita da dialética de movimentos anteriores e estava condicionada à equação tempo-espço: a arte é fruto do seu contexto e o evidencia. Na arte contemporânea, porém, a tônica não está tanto no objeto artístico acabado, mas no processo estético, na semiose da obra de arte, na interação entre artista e público por meio da experiência com o estético. Aqui, o artista se dobra e se duplica, se multiplica infinitamente na sua criação e a obra não tem fim, pois vai ganhando a forma e a textura de quantos interagirem com ela. Bourriaud (2009) avalia a arte contemporânea como espaço de troca entre artista e público, sendo que o papel da obra de arte hoje não é mais apenas convidar à reflexão ou comunicar um conceito (a dita arte conceitual) mas sim proporcionar o espaço não-temporal para a relação humana por meio do valor estético. A obra de arte passa então a não ter valor de si mesma, mas a ser ela mesma o valor: “a arte é distribuição de sentido em estado selvagem – uma troca cuja forma é determinada pela forma do próprio objeto, e não pelas determinações que lhe são exteriores” (BOURRIAUD, 2009, p.59). O artista já não é seu dono ou detentor exclusivo: a obra de arte só passa a existir ou manifestar-se na interação com o público. A obra de arte deixa de ser um objeto para ser um processo relacional. Não o fim, mas o meio pelo qual se obtém uma experiência estética. Neste aspecto Bourriaud afirma que o fazer artístico passa a ser situado num existir presente, sendo que a obra de arte é sempre uma coisa nova para alguém: para o público a obra se renova, posto que a experiência estética individual pode ser infinita, apesar

³ Ao passo que as revistas de quadrinhos deem lugar a álbuns encadernados como livros, deixando de ser vendidos apenas em bancas e em livrarias e alçadas ao status de literatura desenhada, é de se esperar que caminhem para o destino do *e-book* e suas interfaces com o meio digital.

de não ser reproduzível. O aspecto multiplicador da obra de arte contemporânea reside nessa característica da experiência individual ampla, não controlável e não limitável, permitindo infinitas interpretações e possibilidades. Poderíamos identificar aqui então uma relação com o conceito de *dobra* de Deleuze, pois ao executar uma obra de arte no contexto de contemporaneidade (pós-moderno ou complexo), o artista desnuda-se nela, desdobrando-se, multiplicando-se, reproduzindo-se, duplicando-se numa espécie de clone de si mesmo, dissolvendo-se na infinitude do fazer estético. As histórias em quadrinhos enquanto obra de arte poderão trilhar caminho semelhante e passar por profunda reestruturação enquanto produto estético, muito em função das novas formas de produção digital e de acesso às mídias sociais (e das interfaces com a rede mundial de computadores) que os dispositivos móveis são capazes de proporcionar. Esse cenário ensejará possíveis experiências de autoria compartilhada, em que o leitor poderá escolher não apenas o final da história, mas quem sabe criar sua própria história a partir de um conjunto de elementos de narrativa digitalmente rearranjáveis. Isso requererá grande maturidade de roteiristas e artistas para lidar com a perda de poder sobre o processo criativo e esforços para encontrar novas formas de resguardar o direito autoral e a propriedade intelectual. Como escreve Bourriaud: “ hoje, não se procura mais avançar por meio de posições conflitantes, e sim com a invenção de novas montagens [...], de construções de alianças entre diferentes parceiros” (2009, p.63).

Tecnologia: Criação e Interação com o Produto Criativo.

Seguindo o exemplo da indústria de animação, possivelmente os profissionais dos quadrinhos deverão se familiarizar com linguagens de programação e de interface gráfica, de modo a proporcionar aos novos leitores de quadrinhos produtos que ampliem a experiência estética indefinidamente, incorporando elementos de arte digital à narrativa gráfica. De fato, não se trata apenas da transposição simples do analógico ao digital como se vê hoje, com histórias vertidas para o PDF, porque aqui ainda teremos uma lógica de linguagem se apresentando dentro de outra, ainda que isso não seja um problema em si. A questão que se propõe é como criar histórias em quadrinhos que ainda funcionem como tais dentro das mídias digitais: como produziremos quadrinhos que continuem a ser lidos como uma sequência complementar de momentos que se alternam, num contexto de cultura visual que já não segue um sentido linear, mas se comporta de forma rizomática? Outra questão que a tecnologia pode ajudar a responder: como incorporar nessa sequência elementos que

amplifiquem o seu potencial narrativo? Analisando o mercado editorial a luz das novas tecnologias, a editora Renata Fahat Borges argumenta que “os novos autores dialogarão muito com a linguagem cinematográfica, com o cinema de animação, e devem ganhar muito com esse diálogo” (*apud* MONACHESI, 2012:115a).

O professor de literatura infantil na Universidade de Cardiff, Peter Hunt, argumenta que

[...] computadores, iPhones e internet significam que usuários podem acessar informação mais rapidamente do que antes, e de uma forma menos linear. Narrativas – jeitos de entender o mundo – são agora construídas a partir de fragmentos não lineares (*apud* MONACHESI, 2012:115b).

Isso se deve em partes ao fato de que a tecnologia tem ajudado a reforçar o pensamento contemporâneo (fortemente visual) que envolve uma rede onde todas as diferenças estão incluídas, ensejada pela pretensa “morte do autor” em Foucault, por meio do esgarçamento disciplinar. Essa ideia de *morte do autor* é sedutora no contexto de pós-modernidade (ao ser estendida ao fazer artístico) diante do conceito de complexidade ensejada por diversos pensadores contemporâneos (como Morin) e da fragmentação do público e da multifocalidade surgida a partir dela, tanto como uma oportunidade quanto como conflito com as estruturas de pensamento vigentes. A tecnologia deverá ter um papel fundamental de engajar os quadrinhos neste mundo novo: interfaces gráficas, interferências e intervenções possíveis graças às novas tecnologias poderão ser um caminho desejável para dar aos quadrinhos não uma sobrevida, mas uma nova forma de existência. Assim como os livros, os quadrinhos tenderão a buscar, com a ajuda da tecnologia, um novo modelo de narrativa que extrapole o enquadramento da vinheta, modelo este herdado da Renascença, a partir do conceito de perspectiva: de visão clássica de mundo enquadrado: “a perspectiva, sistematizada no experimento de Bruneschi, é referência de uma leitura de mundo que demanda o enquadramento como pressuposto de compreensão” (BEIGUELMAN, 2012 p. 44).

O futuro dos quadrinhos nos dispositivos móveis poderá significar um novo conceito de narrativa gráfica. McCloud (2006) já previa muitas coisas que são experimentadas hoje (Fig.4). Entretanto algumas soluções que são escolhas naturais (animação, sonorização e interfaces gráficas) já foram tentadas e ainda não são o caminho definitivo para migrar os quadrinhos para o mundo digital. De fato, os quadrinhos enquanto conceito são pensados enquanto mídia estática, dependendo da dinâmica interna da mente de quem lê. Como escreve McCloud (2006, p.206), os quadrinhos dependem do conceito de “mapa temporal” do autor para que possam funcionar de forma plena, além da interação com a imaginação do leitor.

Pela simplicidade da ideia e pela inexistência de um meio que a supere até o momento, iniciativas para migrar os quadrinhos para o universo digital concorrerão com as possibilidades dos recursos multimeios (que estão mais dentro do perímetro da animação/cinema e da música), e que funcionam bem melhor naquilo que se propõe.

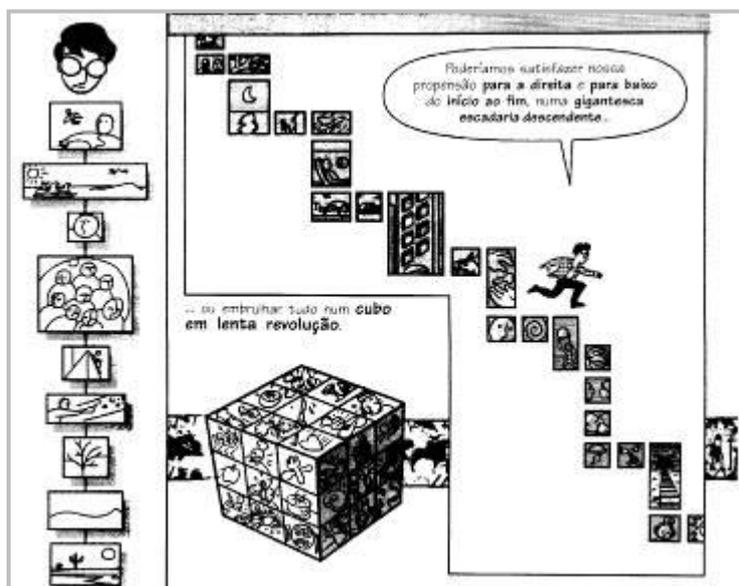


Figura 4: Possíveis formatos de quadrinhos para a internet
FONTE: livro "Reinventando os Quadrinhos", MCCLOAD.

O que talvez possa salvar os quadrinhos é a portabilidade permitida por dispositivos móveis como o iPhone, os PDAs, o iPad, os laptops e ultrabooks associados às interfaces gráficas que eles proporcionem. A bem da verdade, se tentarmos incorporar mobilidade e sonoridade aos quadrinhos, teremos um ente mutante, híbrido, e não mais quadrinhos de fato, tão pouco os benefícios do cinema enquanto experiência holística e multissensorial. *Grosso modo*, é possível que os quadrinhos acabem mantendo a sua identidade bidimensional, mas ganhem novas soluções estéticas naquilo que é compatível ao gênero (onomatopeias de fato sonoras, simulações de movimento ao invés de linhas cinéticas, efeitos 3D etc.) ao serem vertidos do suporte analógico ao digital⁴. Mesmo que venhamos a desenhá-los totalmente com

⁴ O site Universo HQ publicou o seguinte texto do quadrinhista Mark Waid, falando sobre quadrinhos digitais: "Estamos constantemente aprendendo mais sobre como trabalhar com o meio digital, e mesmo sem animar os desenhos podemos sugerir movimentos alterando a arte entre os painéis. Podemos destrinchar elementos da arte ou do texto. Encorajo meus artistas a quebrar as fronteiras figurativas e literais para imaginar novos visuais e linguagens. Só paro no momento de adicionar voz, música ou qualquer outro elemento que retire o total controle

instrumental digital, continuaremos a lidar com eles pensando na maneira tradicional. McCloud fez experimentos muito interessantes como na série *The Right Number* (2003-2004) em que um quadrinho está dentro do outro, sendo necessário clicar dentro para que ele se abra e ocupe o lugar do anterior sucessivamente, ou ao utilizar o formato de tira vertical longo de quadrinhos no sentido das barras de rolagem da tela como na história futurista *Zot!* (Fig.6) de 2000. As vinhetas da história são interligadas por linhas que vão dando a direção de leitura (*trails*)⁵.



Figura 6: captura de tela da *webcomics Zot!* de Scott Mccloud. FONTE: <http://scottmccloud.com/1-webcomics/zot/zot-01/zot-01.html>.

A experiência é muito válida, inclusive permitindo que o fundo onde se desenrola a história possa ser explorado com alguma textura ou papel de parede (desde que não interfira na leitura da história), comportando-se como metalinguagem ou metaquadrinho⁶. O cartunista brasileiro Luigi Rocco chegou a experimentar algo parecido com trabalhos seus, mas com tiras verticais sem linhas de conexão e direção.

do tempo do leitor, pois esse é um elemento essencial dos quadrinhos', explicou". (http://www.universohq.com/quadrinhos/2012/n24022012_02.cfm) consultado em 12/03/2012.

⁵ Possivelmente esse formato funcione bem nas histórias de McCloud porque elas geralmente visam uma leitura mais didática, onde cada vinheta acaba se comportando quase como um slide de Powerpoint.

⁶ McCloud chega a fazer uso disso numa das suas histórias (www.scottmccloud.com).

As Webcomics

Achamos útil e oportuno discorrer aqui um pouco sobre as *webcomics*. *Webcomics* ou quadrinhos online, ou ainda HQtrônicas (neologismo proposto pelo Prof. Dr. Edgar Franco para designar HQs eletrônicas, quando elas envolvem a combinação de diferentes mídias no ambiente digital), são histórias em quadrinhos publicadas na rede mundial de computadores, podendo ser desenvolvidas com recursos peculiares ao ambiente digital (interatividade, som, movimento etc.) ou ser apenas a transposição dos quadrinhos tradicionais, em papel, para o meio digital, de forma estática, para serem lidos na tela do computador (Fig.7).



Figura 7: *Webcomics* podem ser lidas em dispositivos móveis como *tablets* e *smartphones*. FONTE: <http://marvel.com/comics>.

Para alguns artistas e criadores, essa é a única maneira de tornar seu trabalho conhecido, sendo um ambiente onde proliferam os autores independentes. Nesse aspecto, as *webcomics* lembram muito o velho fanzine, por sua estratégia de guerrilha e pela diversidade de interesses e temas, e pela sua divulgação pelo boca-a-boca, o que no caso da internet passa a ser por meio de fóruns, listas de discussão, blogs e pelas mídias sociais, como o Facebook. Hoje há centenas de *webcomics* sendo publicadas e lidas na internet, a maioria com características bastante amadoras, de vida efêmera e com baixa regularidade. Há também algumas poucas iniciativas que acabam se tornando referência dado o seu nível de sofisticação e consistência, com longa duração e uma verdadeira legião de fãs, auferindo inclusive retorno financeiro, o que não é o caso da grande maioria. Segundo Barber e

Withrow (2004), a primeira geração de quadrinhos digitais (chamada por eles de Idade da Pedra das *webcomics*) surgiu a partir dos anos 90 do século passado, como resposta à baixa que a indústria americana dos quadrinhos vivia neste período e com as possibilidades que o advento da internet parecia trazer ao segmento. Considerada a primeira *webcomics* desse período é a série *Where The Buffalo Roam*, na verdade apenas a transposição de uma tira de jornal universitário para o ambiente digital. Nesses inícios os artistas ainda se batiam com a baixíssima velocidade de download na tela por conta da largura de banda da nascente internet (Fig.8):

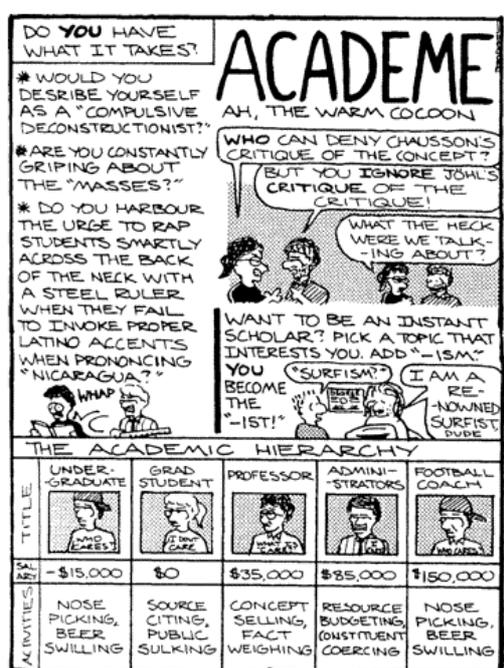


Figura 8: Página de *Where The Buffalo Roam*, considerada a primeira *webcomics* do mundo. FONTE: <http://www.shadowculture.com/wtbr/>

A segunda geração de *webcomics* começa no início dos anos 2000, segundo Franco (2013) a partir da popularização do plug-in Flash que aumentou as possibilidades de experimentação e criação hipermídia, permitindo uma convergência mínima de mídias, como a inclusão de animações, efeitos sonoros, trilha sonora e diagramação dinâmica (Fig.9). Entretanto, devido à pequena largura de banda da internet, havia limitações em termos de qualidade do desenho utilizado nesses quadrinhos online. Além disso, os artistas, com algumas exceções, ainda se ocupavam mais com o meio em si e não cuidavam muito do conteúdo que publicavam.



Figura 9: Captura de tela da *webcomics Argon Zark!* de Charlie Parker.
 FONTE: <http://www.zark.com>.

A terceira geração, ainda segundo Franco, começa por volta de 2006 e se estende ao presente momento, quando muitos autores foram expurgados da rede pelas próprias dificuldades do meio (que demanda persistência e apuro técnico) ou enveredaram por outros caminhos, como a animação. A terceira geração de *webcomics* envolve maior convergência de mídias no hiperespaço, inclusive envolvendo o conceito de narrativa multilinear, a inclusão de links para sites de assuntos relacionados à história (Fig.10), a possibilidade do autor interagir e mudar o curso da história e experimentos com Realidade Aumentada (RA).

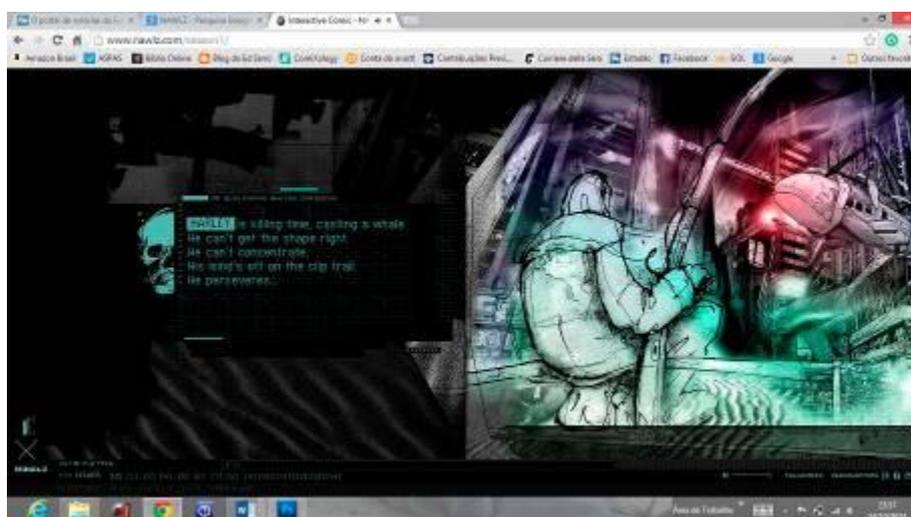


Figura 10: captura de tela da *webcomics NWLZ* de Stuart Campbell. FONTE: <http://www.nawlz.com>.

Não temos a pretensão de fazer aqui qualquer juízo de valor ou defender os quadrinhos digitais ou apontar algum tipo de tendência certa, mesmo porque nos falta maior competência e mais informações sobre o estado da arte atual do segmento. De qualquer forma, o fato é que

assim como diversas outras áreas da vida humana que foram influenciadas pela Revolução Digital, as histórias em quadrinhos também têm passado por uma fase de transição e busca de um modelo que as valide neste novo mundo. Na verdade, há grandes chances que ambos, quadrinhos e internet, acabem se influenciando mutuamente⁷.

Considerações Finais

Concluimos nossa análise evitando fazer qualquer afirmação em definitivo, mas apenas deixando algumas ideias para reflexão posterior que possam levar à experimentação com novas tecnologias de modo a surgir um novo conceito de histórias em quadrinhos⁸. Surgidos em sua forma moderna no bojo de revoluções da tecnologia gráfica na virada no século XIX para XX os quadrinhos entraram no novo século confrontados pela própria tecnologia. Nos anos 90 do século passado falava-se que doravante a única certeza seria a mudança, mas naquela época a internet estava engatinhando, as redes sociais não existiam, com também não existiam nem o iPhone nem iPad e nem outros dispositivos móveis. A mudança era mais lenta e havia tempo para se reorganizar a vida e tentar acompanhá-la. Hoje, as coisas mudam na velocidade da rede, ao tempo de um *curtir* ou de um *adicionar*. A cibernética e as inovações nas telecomunicações tornaram possível construir uma realidade *mutante* (*líquida* no dizer de Bauman), inconstante e facilmente adaptável à conveniência de pessoas, grupos e instituições. Talvez o futuro das HQ esteja em aproveitar esse momento e se tornar um produto digital que seja o meio termo entre o conceito de narrativa gráfica convencional (operando as leis da *Gestalt* e da comunicação visual) e o cinema de animação, viabilizado pelos recursos de interface dos dispositivos móveis, potencializado pela internet. Guardadas as devidas diferenças, talvez os quadrinhos do futuro possam ser uma versão digital muito melhorada dos desenhos da série *The Marvel Super Heroes* de 1966 que aparentemente agregava elementos rudimentares de animação a um desenho-base extraído das histórias em quadrinhos de

⁷ Da mesma forma que os quadrinhos anteciparam as técnicas e a aceitação pública do cinema no final do século XIX, vindo a se desenvolver paralelamente, um século depois temos uma interação similar, com a linguagem visual e verbal dos quadrinhos influenciando a internet no seu projeto e navegação. Novamente vemos dois meios se desenvolvendo simultaneamente (GRAVETT, 2011, p.09). Tradução livre do autor.

⁸ O site Universo HQ publicava três anos atrás: “O mistério acerca da Infinite Comics chegou ao fim. A Marvel revelou que este é o nome de uma linha de quadrinhos que será produzida exclusivamente para o meio digital. E o primeiro título será Nova, com roteiros de Mark Waid e arte de Stuart Immonen. De acordo com a ‘Casa das Ideias’, esses quadrinhos digitais usarão parâmetros do iPhone e iPad, que levarão a narrativa das histórias a um novo patamar. ‘Haverá novas técnicas narrativas, criadas especificamente para as plataformas digitais de maneira elegante para manter a pureza do que é um quadrinho’, explicou Joe Quesada. ‘Ela dará ao leitor a mesma sensação de ler uma revista tradicional e, ao mesmo tempo, oferecer uma nova experiência que se aproxima do futuro dessa mídia” (http://www.universohq.com/quadrinhos/2012/n12032012_05.cfm). Consultado em 12/03/2012, às 15h01).

personagens Marvel. Os novos quadrinhos não seriam exatamente animados, mas conteriam elementos de animação em áreas específicas da vinheta ou da história, visando torná-la mais interessante, bem como a inserção de música incidental ou som para as onomatopeias. Possivelmente esses quadrinhos digitais poderão incluir recursos de interface gráfica que permitam interagir com a história e até mudar o desfecho da narrativa. Também pode ser que os novos quadrinhos tragam interação com mídias sociais na internet e eventualmente permitam que se tornem games online, com incorporação de tecnologia 3D e de Realidade Aumentada (R.A.) como já observado. Seria uma revolução *all media*.

Referências

- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1989.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.
- BEIGUELMAN, Gisele. Em busca do livro sem margens. **Revista Select** p.40-44, São Paulo, janeiro 2012.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Editora Ática, 1975.
- DELEUZE, Giles. **A dobra**. Campinas: Papirus, 1991.
- ECO, Umberto. **A Obra aberta**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. São Paulo: Editora Devir, 2005.
- _____. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 2005.
- FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado – Por uma Filosofia do Design e da Comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Tradução de Antonio F. Cascais e Edmundo Cordeiro. Lisboa: Editora Veja, 1992.
- GRAVETT, Paul. **1001 comics you must read before you die – the ultimate guide to comic books, graphic novels, and manga**. Nova York: Universe Publishing, 2011.
- LUIZ, Lucio (org.). **Os quadrinhos na era digital – Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa**. São Paulo: Marsupial Editora, 2013.
- GONÇALO JUNIOR. **Biblioteca dos quadrinhos**. São Paulo: Ópera Gráfica Editora, 2006.
- _____. **A guerra dos gibis – a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- GROENSTEEN, Thierry. **The System of Comics**. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- GROMBRICH, Ernest.H. **Arte e Ilusão – um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: WMF Martins Fontes Editora, 2007.
- MARNY, Jacques. **Sociologia das Histórias aos Quadrinhos**. Porto: Livraria Civilização Editora, 1970.
- MANGUEL, Alberto. **Uma História da Leitura**. São Paulo: Companhia das Letras Editora, 1999.
- MCCLOAD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.
- _____. **Reinventando os Quadrinhos – como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte**. São Paulo: M. Books, 2006.
- MICHAELIS, David. **Schulz and Peanuts – a Biography**. Nova York: HarperCollins Publishers, 2008.
- MONACHESI, Juliana. O Boom das editoras 2.0. **Revista Select**, janeiro, p.114-117. Janeiro 2012.
- PATATI, Carlos; BRAGA, Flavio **Almanaque dos Quadrinhos – 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- TRINTA, Aloisio Ramos **Histórias em quadrinhos e comunicação não-verbal**. In **Semiótica da Comunicação e outras Ciências**. São Paulo: EDUC, 1987.

WITHROW, Steve; BARBER, John. **Webcomics** – tools and techniques for digital cartooning.
Londres: Ilex, 2005.