

Reinventando os QUADRINHOS

Como a imaginação e a tecnologia
vêm revolucionando essa forma de arte



Scott McCloud

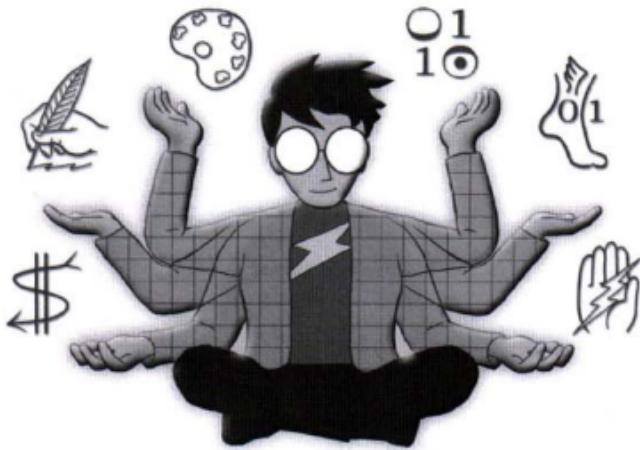
Autor de **DESVENDANDO OS QUADRINHOS**

Reinventando os

QUADRINHOS

Reinventando os QUADRINHOS

Como a imaginação e a tecnologia
vêm revolucionando essa forma de arte



Scott McCloud

Autor de **DESVENDANDO OS QUADRINHOS**

*m.*BOOKS

M.BOOKS DO BRASIL EDITORA LTDA.

Av. Brigadeiro Faria Lima, 1993 - 5º andar - Cj. 51
01452-001 - São Paulo - SP - Telefones: (11) 3168 8242 / 3168 9420
Fax: (11) 3079 3147 - E-mail: vendas@mbooks.com.br

Dados de Catalogação na Publicação

McCloud, Scott

Reinventando os Quadrinhos/Scott McCloud

2006 – São Paulo – M. Books do Brasil Editora Ltda.

1. Histórias em Quadrinhos 2. Desenho
3. Criação 4. Animação 5. Roteiro

Inclui Índice Remissivo

ISBN: 85-89384-82-9

Do original: Reinventing Comics

© 2000 Scott McCloud

© 2006 M. Books do Brasil Ltda.

Todos os direitos reservados.

Original em inglês publicado por:
HarperCollins Publishers Inc.

EDITOR

MILTON MIRA DE ASSUMPÇÃO FILHO

Produção Editorial

Salete Del Guerra

Tradução

Roger Maioli

Revisão de Texto

Ivone Andrade/Márcia Rodrigues

Capa

Douglas Lucas

(sob projeto original)

Composição Editorial

ERJ Composição Editorial e Artes Gráficas Ltda.

2006

Proibida a reprodução total ou parcial.

Os infratores serão punidos na forma da lei.

Direitos exclusivos cedidos à
M. Books do Brasil Editora Ltda.



DESVENDANDO AS SEQÜÊNCIAS

Quando a Kitchen Sink Press publicou *Desvendando os Quadrinhos* em 1993, a obra continha uma "Introdução" de página única, não mais que uma tira, já que eu estava seguro de que o livro falaria por si próprio. A presente obra, por outro lado, já possui uma introdução de 215 páginas (chamada *Desvendando os Quadrinhos*), e esta pode despertar falsas expectativas. Por isso mesmo, permita-me prestar-lhe alguns esclarecimentos antes que você mergulhe no livro.

Reinventando os Quadrinhos é, no justo sentido da palavra, uma "seqüência", sem constituir no entanto uma revisão dos temas do livro anterior; na verdade há pouca intersecção entre os dois. Como seu predecessor, o livro que você está prestes a ler surgiu antes de mais nada porque eu não consigo parar de pensar! A tinta de *DQ* mal havia secado e eu já estava fascinado pelas possibilidades que envolviam os computadores e os quadrinhos. Quando a Web saiu do forno alguns meses mais tarde, esse fascínio virou obsessão, e passados dois anos a maioria das idéias expostas na Parte Dois já se haviam afirmado.

As origens da Parte Um são mais dispersas, remontando a minhas primeiras experiências como fã e quadrinista profissional nos anos 80 e 90. Embora *Desvendando os Quadrinhos* retratasse o que era para mim a estimulante vida interna dessa forma, fascinava-me igualmente sua vida externa — a história do que as pessoas haviam feito na prática com os quadrinhos durante o século XX. Valorizando a experiência e a observação em primeira mão, decidi concentrar-me em meu tempo e em minha região, comentando as muitas batalhas que se vêm travando para reinventar o modo como os quadrinhos são criados e percebidos na América do Norte. São obsessões anteriores a 1993 que ficaram excluídas dos limites formais de *DQ*, e refletem a diversidade de meus interesses durante o período em questão.

Não foi fácil combinar as idéias da Parte Um com as da Parte Dois. São dois livros muito diferentes; o primeiro é uma coletânea de ensaios sobre a frente de batalha; o segundo, um manifesto amadurecido em prol da mudança radical. Felizmente, desde

inícios de 1994 eu vinha elaborando um gráfico sobre o potencial dos quadrinhos, e este demonstrava que eles se expandiam em muitas direções simultaneamente. Tal imagem, que acabei chamando de "As Doze Revoluções", proporcionou uma estrutura conveniente para meu livro em andamento — que similarmente parecia prestes a se desfazer em pedaços! Mesmo com esse tema unificador, não tenho ilusões de que o novo livro seja tão coeso nem tão unificado em seu argumento quanto o anterior. Nos limites externos de cada uma dessas revoluções há muitas perguntas sem resposta, muitas histórias inconclusas e um sem-número de conclusões contestáveis. Por essa razão, entre outras, pretendo refinar e enriquecer tais idéias em meu site ao longo dos próximos meses e anos. Como as revoluções que descreve, este é um livro que estará sempre "em construção", mas — palavra! — eu não ligo se você não ligar.

Desvendando os Quadrinhos teve uma longa luta-de-mel. O "grande debate" que eu pretendia inaugurar sobre as propriedades formais dos quadrinhos não se concretizou seriamente senão quando a obra já estava nas estantes havia mais de cinco anos. Àquela altura o livro que você tem em mãos já estava sendo escrito, por isso os que aguardam um "Desvendando os Quadrinhos — O Retorno" terão de esperar um pouquinho mais (receio que cinco anos de aplausos não sejam uma base segura para uma auto-avaliação). Felizmente, a luta-de-mel deste livro não deve durar mais do que cinco minutos, de modo que não receio uma recorrência do problema.

No dia em que *Desvendando os Quadrinhos* foi publicado, minha vida e minha carreira mudaram definitivamente. Como uma banda com uma canção de sucesso, fiquei instantaneamente ligado àquele trabalho específico. Para alguns artistas, esse tipo de elo pode ser uma maldição, mas eu felizmente gostava de fato do livro — e ainda gosto, quaisquer que sejam seus erros e omissões.

E agora passemos a algo totalmente diverso.

— Scott McCloud
www.scottmccloud.com

AGRADECIMENTOS

A Denis Kitchen e Judith Hansen, respectivamente por haver feito este livro decolar e por conduzi-lo até a segurança.

A Paul Levitz e à DC Comics, por terem a coragem de publicar opiniões diversas.

A Karen Berger, Joan Hilty e Jim Higgins, pelo impecável cuidado e atenção.

A Kurt Busiek, por ter me convencido a reescrever mais da metade da Parte Um — espero que para melhor, embora ele ainda não tenha visto a nova versão (receio que me convença a fazer o mesmo outra vez, e estou sem tempo!).

A John Roshell, uma fonte de sabedoria.

A Amie Brockway, pela direção absolutamente engenhosa (e pela idéia da capa).

Aos incontáveis Web designers, game designers, especialistas em interface e pesquisadores que têm me procurado incansavelmente desde 93 e me ajudaram a recuperar minha herança grega. ;-)

A Peter Sanderson, por elaborar o índice a curtíssimo prazo.

A Will Eisner e Art Spiegelman, como sempre.

A Muriel Cooper — fui um tonto por não te procurar quando tive a chance.

A Ivy, Sky e Winter, por um amor e apoio sem limites.

A nossos pais (juro que algum dia arrumo um emprego de verdade).

E, pela inspiração, conselhos, apoio técnico ou logístico ou meramente pelo bom papo (faça um tique nas alternativas corretas):

Dana Atchley, Steve Bissette, Molly Bode (da *Mirage*), Corey Bridges, Charles Brownstein, Doug Church, Chris Couch, Samuel R. Delany, Helen Finlay (do *Comics Buyer's Guide*), Katy Garnier, Cayetano Garza, Matt Gorbet e toda a gangue da Xerox PARC, Neil Gaiman, Henry Jenkins, Mark Landman, Janet Murray e todos do Laboratório de Mídia do MIT, Heide MacDonald, Larry Marder, Dwayne McDuffie, Peter Merholz, Jerry Michalski, Frank Miller, Rand e Robyn Miller, Jakob Nielsen, Chris Oarr e a CBLDF, Ramana Rao, Howard Rheinbold, Jamie Riehle, Adam Philips, Ralph e Mike (da Ralph's Comics Corner), Jim Salicrup, Jesse Scanlon (da *Wired*), David Small, Edward Tufte, Rick Veitch, Steve Weiner, Doug Wheeler, Frank Wolfe, Will Wright e Bernard Yee.

E agradeço acima de tudo àquela pessoa especial — você sabe quem é — que deixei estupidamente de fora da lista e de quem sem dúvida me lembrei dez minutos depois de o livro ir para a gráfica, para nunca mais me perdoar.

DESVENDANDO OS QUADRINHOS

O R E T O R N O

RECAPITULAÇÃO EM 3 PÁGINAS



O potencial dessa idéia é ilimitado, mas perpetuamente obscurecido por sua aplicação limitada na cultura popular.



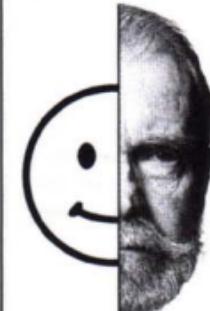
Os quadrinhos são um idioma. Seu vocabulário consiste de toda a gama de símbolos visuais...



Para compreender os quadrinhos, devemos separar forma e conteúdo...



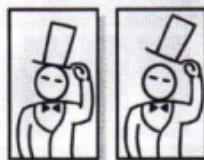
... incluindo o poder dos cartuns e do realismo, tanto separadamente como em surpreendentes combinações.



O meio a que chamamos histórias em quadrinhos se baseia numa idéia simples:



A idéia de posicionar uma imagem após outra para ilustrar a passagem do tempo.



... e ver de olhos abertos como outras eras usaram essa mesma idéia com fins esplêndidos...



O coração dos quadrinhos está no espaço entre um quadro e outro...



... e como é limitada a paleta de ferramentas idéias que nossa era tem usado.



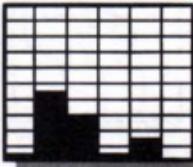
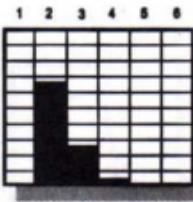
... onde a imaginação do leitor dá vida a imagens inertes!



É um processo que pode ser quantificado, classificado...



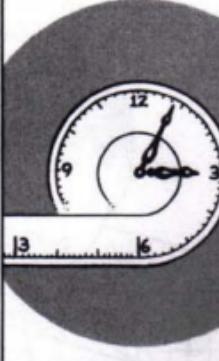
... até mesmo mensurado...



... e todavia permanecer misterioso pela forma como ilustra imagens mentais.



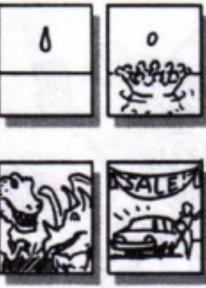
Em seu uso da seqüência visual, os quadrinhos substituem o tempo pelo espaço.



No entanto, não existe uma norma de conversão, e o tempo flui nos quadrinhos...



... numa assombrosa variedade de maneiras.



Com imagens inertes que estimulam um único sentido...



... os quadrinhos representam todos os sentidos...



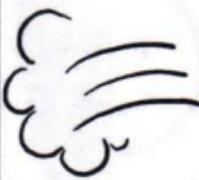
... e pelo caráter de suas linhas...



... representam o invisível mundo da emoção.



Linhas que evoluem e se tornam elas próprias símbolos...



... ao dançarem com os símbolos mais jovens chamados:



Reunidos após
milênios de
separação...



... num relacionamento
muito mais íntimo do
que em qualquer
outra forma.



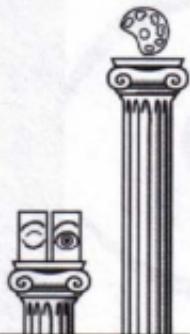
Como outros meios, os
quadrinhos são
meramente uma idéia
simples...



... em busca de
aplicações
complexas...



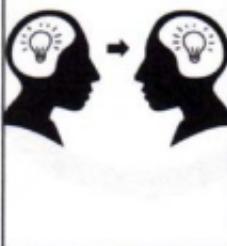
... e todavia
permanecem relegados
pela **sabedoria**
convenционаl à
condição de não-arte.



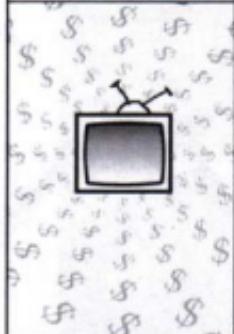
Condição que alguns
tentam combater
(embora outros na
comunidade se deleitem
com ela).



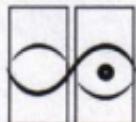
O lugar dos
quadrinhos na
sociedade, porém, é
vital, como uma das
poucas formas de
comunicação
pessoal...



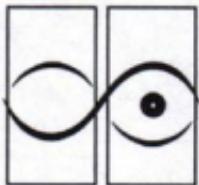
... num mundo de
autômatos feitos em
grupo e de marketing
corporativo em massa.



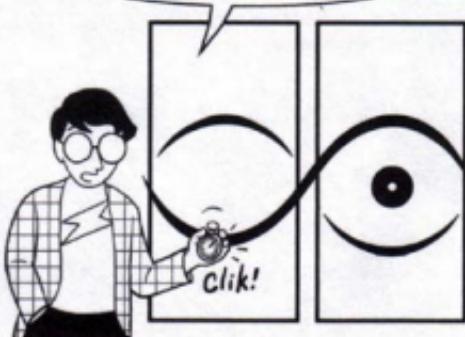
Os quadrinhos
proporcionaram um meio
de **imenso alcance** e
controle para o autor...

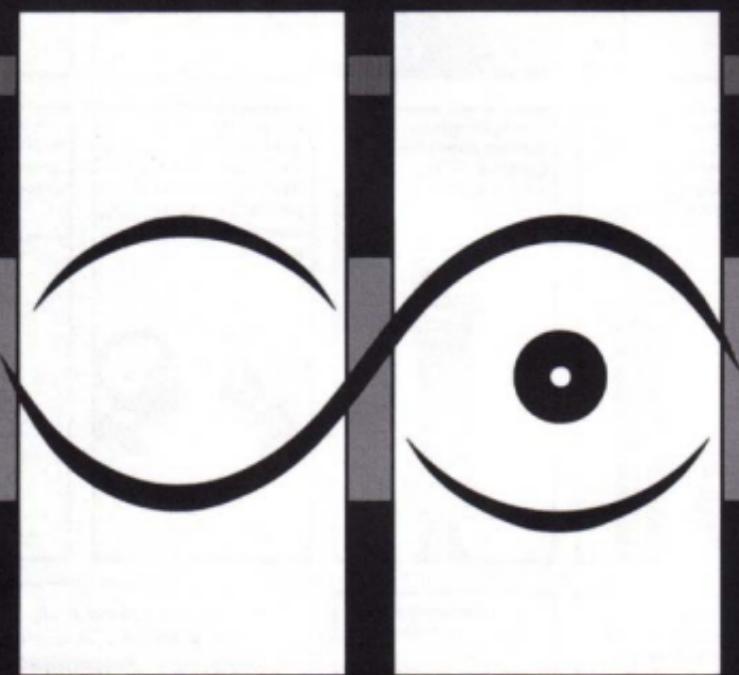


... um relacionamento
íntimo e exclusivo
com o público...



... e um potencial tão grande e
tão inspirador, e no entanto tão
brutalmente **desperdiçado**, que é de
fazer chorar.



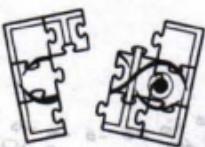




REINVENTANDO OS QUADRINHOS

INTRODUÇÃO

As Doze Revoluções



Olá, eu
sou Scott
McCloud.

Bem-vindos
ao meu
trabalho.

Venho mexendo com quadrinhos há
quinze anos. Sou um dos felizardos que
conseguiram ganhar a vida com eles
durante quase toda a carreira.

Ultimamente, tenho
pensado até quando
gente como eu
conseguirá fazer
isso.

O lado comercial
dos quadrinhos não
está na melhor das
formas.

Não sei se isso é apenas uma fase que os quadrinhos americanos vêm atravessando ou se é algo mais permanente.

Mas sei que adoro **criar** histórias em quadrinhos, e se descobrir um jeito de criá-las **pelo resto da vida**, provavelmente é isso que farei.

Sou o que se poderia chamar de "**realista dos quadrinhos**". Sinto-me atraído pelo tipo de coisas que **só os quadrinhos** podem fazer:

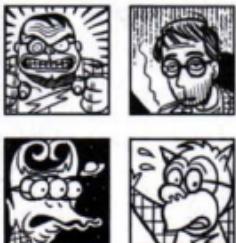
Não quero usar minhas histórias como trampolim para a tevê ou para Hollywood.

Meu negócio não são quinquilharias, figurinhas ou cartões ilustrados.

Não enfiô minhas revistas em pacotes de saldão.

Nem vinculo minhas esperanças a um gênero específico – sejam as fantasias de superpoder, a autobiografia, a ficção científica ou os animais cômicos.

Só o que desejo é ver os quadrinhos atingirem seu pleno potencial como quadrinhos... e com isso atingir o meu próprio.



Desde criança eu me interessava mais pelo futuro dos quadrinhos do que por seu passado ou presente.



Como jovem fã do grande mercado americano, sempre me senti mais atraído pelos artistas com estilos mais exóticos e inovadores.



Voltei-me inicialmente aos aventurosos desenhistas de super-heróis...



... e em seguida a fantasias de superpoder mais exigentes ou empolgantes vindas de fora.



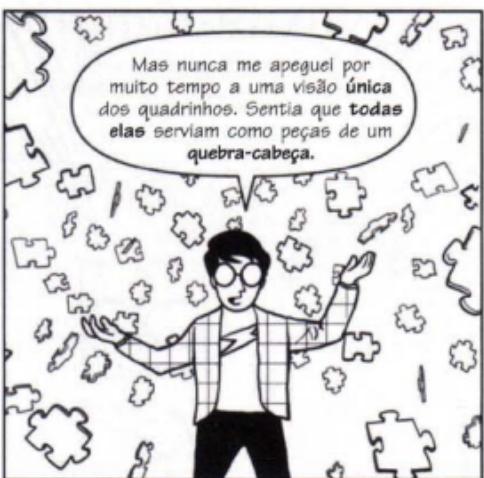
E logo descobri a arte progressista dos pioneiros...



... chegando até os confins mais remotos dos quadrinhos em busca de inspiração.



Mas nunca me apeguei por muito tempo a uma visão única dos quadrinhos. Sentia que todas elas serviam como peças de um quebra-cabeça.



E quando minha própria carreira começou, no início dos anos 80, senti, como muitos de minha geração, que os quadrinhos americanos estavam prestes a se agrupar de modo geral.



O negócio americano dos quadrinhos tinha começado a se reinventar, com uma gradual proliferação de lojas especializadas e um acervo mais variado e abundante de revistas que chegavam para encher as prateleiras.



Criadores independentes e autônomos também proliferaram, expandindo o conteúdo dos quadrinhos. Alguns, como a minha própria turma, ainda recorriam à linguagem dos gêneros familiares...

Camiseta da minha própria série de super-heróis, Zet!



Megaton Man,
de Don Simpson.

A imagem pública dos quadrinhos começou a inchar, graças a um grande mercado cada vez mais aventureiro e à mania loucamente popular do licenciamento.



O Retorno do Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller.



Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons.



Tartarugas Ninja, de Kevin Eastman e Peter Laird.

... enquanto outros criaram obras mais claramente independentes, que buscavam ir além dos fãs dos quadrinhos e se fazer ouvir no mundo real lá fora.



Maus: A História de um Sobrevivente, de Art Spiegelman.



Love and Rockets, dos Irmãos Hernandez.



Eightball, de Dan Clowes.



Tales of the Beankworld, de Larry Marder.



American Splendor, de Harvey Pekar e outros.



Yummy Fur, de Chester Brown.

Suspeito que toda geração de artistas tenha uma visão superinflada de sua própria era, mas o período entre 1984 e 1994, meus primeiros dez anos criando quadrinhos profissionalmente, foram inegavelmente empolgantes.



As vendas estavam em alta, a inovação estava em alta, nossa imagem pública estava em alta — e esperávamos que isso fosse só o começo.



Não era.
Era nosso auge.

E o declínio que se seguiu foi duro.



De 1994 a 1998, um número imenso de lojas americanas de gibis fecharam as portas.



Uma fração desproporcional do crescimento dos quadrinhos se deveu à bolha de especulação sobre itens para colecionadores, totalmente fora de sintonia com o conteúdo ou mesmo com os meros princípios de oferta e demanda.



Quando a bolha estourou, muitos fãs abandonaram totalmente os quadrinhos, amargurados com a experiência.



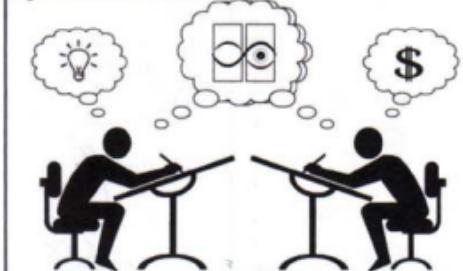
As obras mais inovadoras — tradicionais prenúncios de saúde futura — sempre haviam correspondido a uma fatia pequena do bolo do mercado...



... mas conforme o bolo encolheu, a fatia mirrou, e um grande número de criadores já não pôde mais ganhar a vida.



Os profissionais dos quadrinhos nem sempre concordavam em suas metas de longo prazo para essa arte ou para o mercado, mas havia ao menos algum terreno comum.



Tratava-se de idéias a que poucos objetavam, e que muitos trabalhavam duro para concretizar.

Um: A de que os quadrinhos podem constituir um corpo de obras digno de estudo, representando significativamente a vida, os tempos e a visão de mundo do autor.



Os Quadrinhos como Literatura.

Dois: A de que as propriedades artísticas formais dos quadrinhos podiam ser capazes de alcançar as mesmas alturas que artes como a pintura ou a escultura.



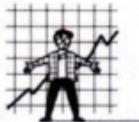
Os Quadrinhos como Arte.

Três: A de que os criadores de quadrinhos poderiam obter maior controle sobre o destino de suas criações e ter sobre elas uma participação financeira justa.



Os Direitos dos Criadores.

Quatro: A de que o negócio dos quadrinhos poderia ser reinventado para melhor servir tanto a produtores como a consumidores.



Inovação Mercadológica

Cinco: A de que a percepção pública dos quadrinhos podia melhorar, para ao menos admitir o potencial dessa forma e estar pronta a reconhecer progressos quando estes ocorressem.



Percepção Pública

Seis: A de que as instituições de ensino superior e a lei poderiam combater o preconceito popular e tratar os quadrinhos com mão justa.



Escrutínio Institucional

Sete: A de que os quadrinhos poderiam atrair mais do que garotos e ser produzidos por mais do que homens.



Equilíbrio dos Sexos

Oito: A de que os quadrinhos poderiam ser consumidos e produzidos não somente por indivíduos brancos, masculinos, heterossexuais e de classe média.



Representação das Minorias

Nove: A de que os quadrinhos eram capazes de abarcar uma grande variedade de gêneros, e não somente fantasias de super-poder para adolescentes.



Diversidade de Gêneros

Apesar dos muitos **contratempos** subsequentes, os dez anos entre 1984 e 1994 mostraram sim um progresso genuíno na maioria dessas áreas.



E algum **progresso** se seguiu, com outros artistas publicando obras de relativa **seriedade, profundidade e complexidade formal**.



Do Inferno, de Alan Moore e Eddie Campbell.

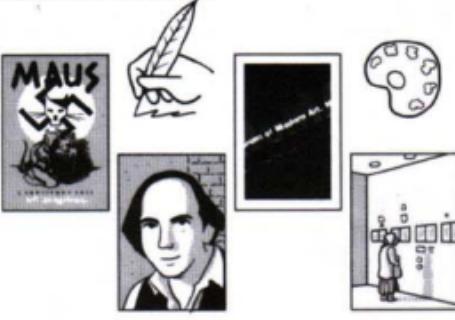


Acme Novelty Library, de Chris Ware.



"Discovering America", de David Mazzucchelli.

O Prêmio Pulitzer concedido a Art Spiegelman por *Maus* e a posterior mostra no Museu de Arte Moderna foram vitórias simbólicas da causa das histórias em quadrinhos como literatura e como arte.

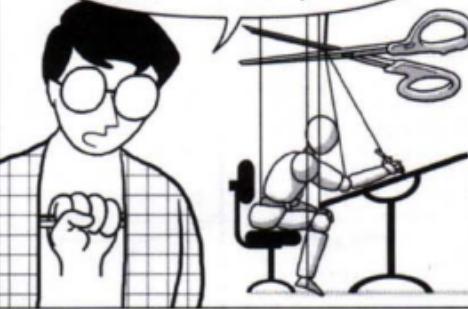


E embora a indústria dos quadrinhos tenha andado **decrédito**, ela ao menos cresceu por algum tempo, aprendendo muitas lições duras, mas valiosas ao longo do caminho*.

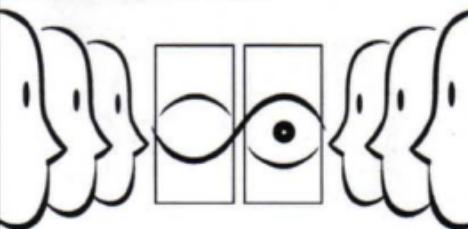


*No início da década de 80, muitas lojas de revistas em quadrinhos nem tinham caixas registradoras!

A propriedade e o controle por parte dos criadores experimentou avanços impressionantes entre 1984 e 1994, tornando-se a norma em alguns setores do mercado – embora nem sempre do modo como eu e meus colegas **prevíamos**.

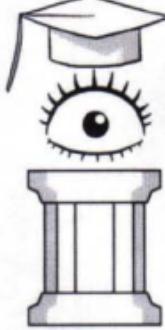


Melhorias animadoras ocorreram na **percepção pública**. A cobertura dada às revistas em quadrinhos na mídia impressa mudou substancialmente, conforme leitores bem informados passaram a se incumbir de tarefas até então confiadas a leigos.



Os quadrinhos ganharam até mesmo uma aura de **sofisticação** que ainda não se dissipou inteiramente.

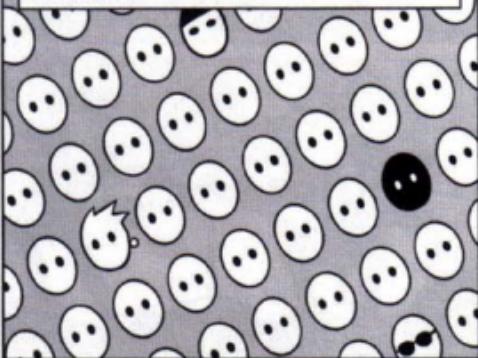
O **escrutínio** oficial da academia recaía com crescente freqüência sobre os quadrinhos na época...



... assim como o escrutínio **indesejável** dos autodeclarados **guardiões da moral**, que usavam as **leis de obscenidade** contra os revendedores de gibis.



O mesmo vale para a **representação das minorias**, embora o caminho tenha sido **ainda mais acidentado** e as **estatísticas** continuem desoladoras.



O progresso nas revistas por e para mulheres foi **impressionante**, embora a cultura prevalente de clube do Bolinha ainda esteja longe de se desfazer.



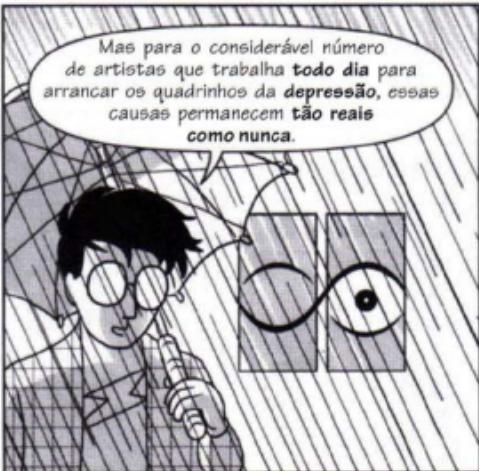
Finalmente, a busca pela diversidade de gêneros avançou lentamente durante esses dez anos. Contra um mar de **super-heróis**, outros gêneros **resistiram** com tenacidade.



Quando o mercado de especulação quebrou em meados dos anos 90, ele privou de **munição** todos esses protótipos de revolução.



Mas para o considerável número de artistas que trabalha **todo dia** para arrancar os quadrinhos da **depressão**, essas causas permanecem **tão reais** como nunca.



As **ameaças** mais sérias que os quadrinhos enfrentam hoje são a perda de **novos talentos**, conforme **minimizam** as oportunidades profissionais viáveis...

... e a perda de **novos leitores**, conforme a **visibilidade** das histórias em quadrinhos como **passatempo** se reduz.

Conforme os anos 90 chegavam ao fim, os que ainda produziam **quadrinhos** na América do Norte incluíam alguns dos cartunistas mais **brilhantes, talentosos e diversificados** do século*.



Cada vez mais **isolados**, muitos dos **jovens talentos progressistas** dos quadrinhos continuam a escavar mais profundamente o **potencial inexplorado** dessa arte, como mineiros em busca de um **novo veio**, mandando cada vez menos para a **superfície**.



Se existe um **filão de novas idéias** esperando para ser descoberto, talvez ele valha qualquer esforço...

... mas se o **negócio** dos quadrinhos não melhorar logo, essas novas idéias podem continuar **enterradas por muito tempo**.



Felizmente, a história dos quadrinhos nos EUA é uma história de **constante inovação**. Qualquer que seja o **estado dos quadrinhos** no **fim do século**, aposte que a **próxima geração** não descansará...



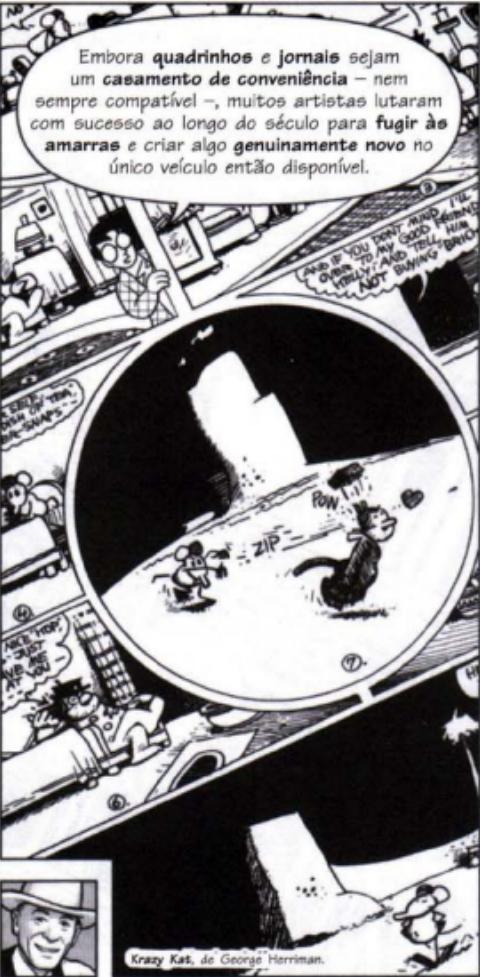
*Se você souber procurar! Como em todos os meios, os melhores artistas raramente são best-sellers.

Mesmo quando as **tiras americanas de jornal** estavam na infância, havia artistas dispostos a desafiar o **status quo** e explorar o grande potencial intocado dos quadrinhos.



O Pequeno Nemo no Reino dos Sonhos, de Winsor McCay.

Embora quadrinhos e jornais sejam um **casamento de conveniência** – nem sempre compatível –, muitos artistas lutaram com sucesso ao longo do século para **fugir às amarras** e criar algo **genuinamente novo** no único veículo então disponível.



Krazy Kat, de George Herriman.



The Spirit, de Will Eisner.

Uma geração mais tarde, o trabalho de reinventar os quadrinhos caiu nas mãos de um grupo politicamente ativo de iconoclastas que escarneceram incansavelmente do status quo...



Todavia, mesmo nos confins estritos de gêneros muitas vezes limitados, surgiam artistas com novas e imponentes visões da força potencial dos quadrinhos, que...



Left
Me On You!

Nos últimos vinte anos, observei fascinado como a sensibilidade underground, as ambições formais e a polinização cruzada internacional revigoraram os quadrinhos americanos...



"Acme Hole: Midset Detective", de Art Spiegelman.



"Ghost World", de Dan Clowes.



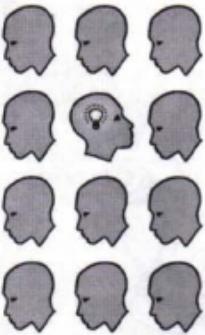
"Acme Novelty Library", de Chris Ware.

*Definição de pioneiro: o sujeito à sua frente com uma flecha nas costas!

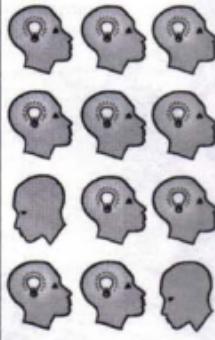
Tais revoluções nos quadrinhos raramente resultam de esforços em grupo com planejamento central.



Longe disso, costumam ter início com a visão de um ou dois rebeldes solitários...



... e crescem conforme outros se unem a eles com o tempo.



Como crescem organicamente, esses movimentos tendem a gerar raízes mais profundas e duram mais tempo.



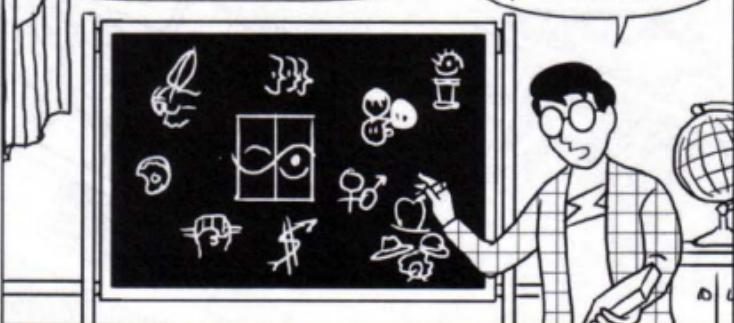
Infelizmente, nos quadrinhos, a maioria dos movimentos se afirmou às custas de outros. Conforme um tipo de quadrinho começa a proliferar, outros passam a definhar...



... deixando a forma com apenas um ou dois estilos dominantes a qualquer momento.



Para concretizar seu pleno potencial como forma de arte e como mercado, as histórias em quadrinhos precisam expandir seu território, avançando por muitas áreas ao mesmo tempo, sem perder de vista as conquistas passadas em sua busca por metas presentes.

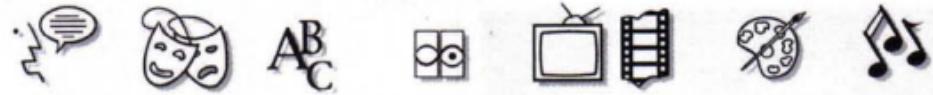


Foi esse o tipo de expansão que muitos de meus colegas e eu próprio esperávamos, mas tais esperanças jamais foram expressas com clareza.

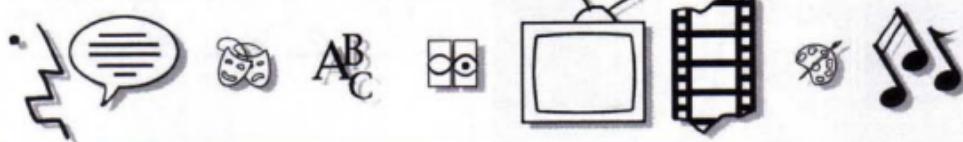
Antes tarde do que nunca: eis como vejo o futuro dos quadrinhos na melhor das hipóteses:



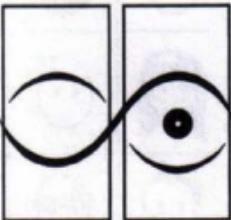
Os quadrinhos são um integrante do pequeno grupo de **formas artísticas e meios de comunicação básicos**. Espero vê-los assumindo seu lugar entre eles como **opção viável tanto para o criador como para o público**.



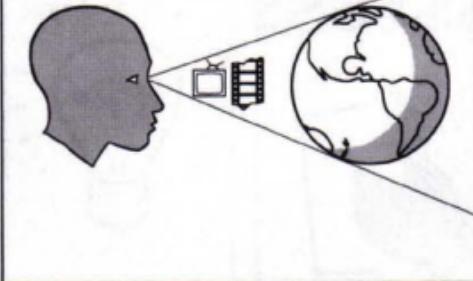
Eles talvez jamais atinjam as **alturas populares** da nova **imagem animada** ou a **onipresença da palavra falada**, mas tampouco precisam.



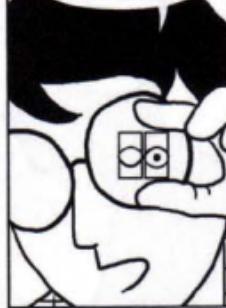
Ainda que relegados a uma **condição minoritária**, os quadrinhos oferecem um **inestimável portal** através do qual podemos ver nosso mundo.



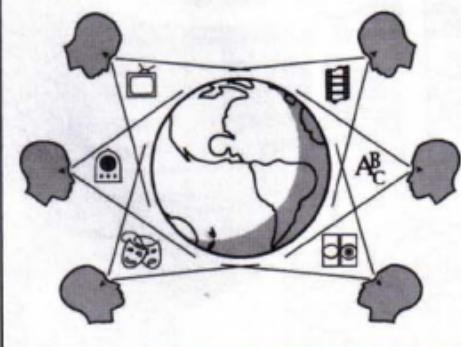
Hoje, a **imagem animada** — tanto pelo **cinema** como pela **tevê** — constitui a parte do leão de tais portais.



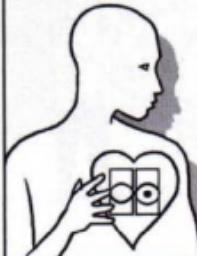
Os quadrinhos, como outras formas minoritárias, são vitais para **diversificar nossas percepções do mundo**.



A melhor maneira de compreender a natureza de nosso ambiente é nos **voltarmos** a ele de tantos pontos de vista quanto possível — **triangulando sua forma a partir de fora**.



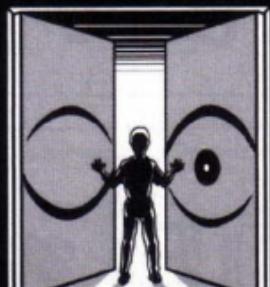
Para serem uma **parte** desse processo, os quadrinhos precisam recorrer a **necessidades e desejos básicos** do homem — oferecendo uma visão de mundo a que valha a pena **nos voltar**.



Para começar, isso significa ajustar as revistas para um **público muito mais amplo**, incorporando um **espectro mais diversificado de estilos e assuntos**.



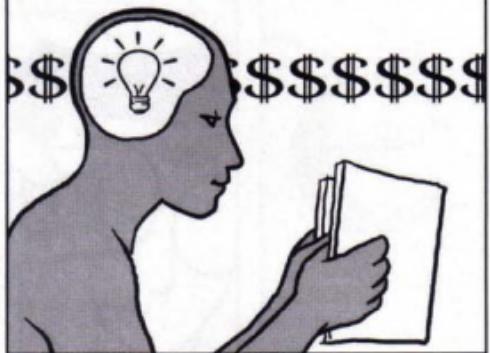
Num nível mais fundamental, significa oferecer ao leitor um mundo muito mais vívido e memorável do que os quadrinhos atualmente oferecem...



... e estabelecer uma troca de idéias e experiências significativa e direta entre criador e leitor.



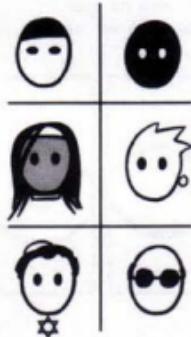
Vejo um mercado baseado no genuíno deleite do consumidor, e não na exploração efêmera, na degeneração e no arremedo.



Um ambiente onde a inovação positiva seja recompensada em vez de sufocada ao nascer...



... e onde ela provenha de todos os setores da sociedade.



Vejo uma época em que a loja de quadrinhos de seu bairro terá reais motivos para vender revistas em quadrinhos, e não figurinhas, cartões ilustrados e jogos de RPG.

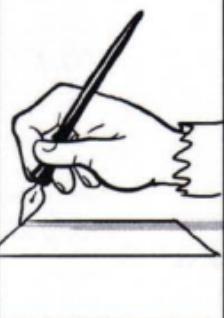
Um lugar onde os super-heróis serão um dentre muitos gêneros de revistas, e não a única escolha.



Vejo uma cultura quadrinística que preserva e aprecia o passado, mas não chafurda em irrefletida nostalgie.



Uma forma de expressão ainda disponível para todos aqueles que têm um sonho...



... e uma forma de entretenimento que não custa os olhos da cara!

PÔE ESSE TROÇO ALI.



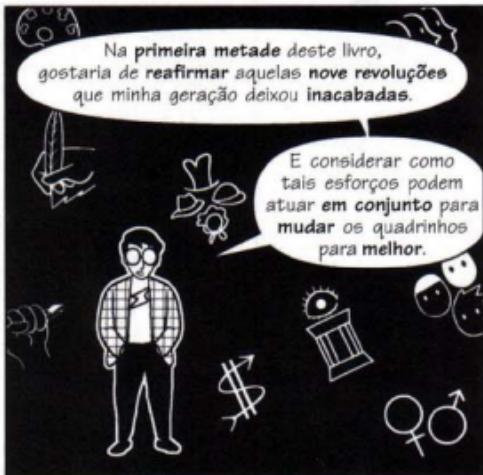
Se estiver envolvido de algum modo no mundo dos quadrinhos, mesmo como leitor, você já deve partilhar algumas dessas metas...



... ou ao menos partilhar alguns dos sentimentos por trás delas.

Na primeira metade deste livro, gostaria de reafirmar aquelas **nove revoluções** que minha geração deixou inacabadas.

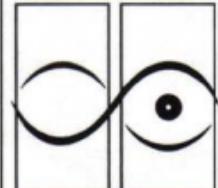
E considerar como tais esforços podem atuar em conjunto para mudar os quadrinhos para melhor.



Mas, como no caso de *Desvendando os Quadrinhos*, discutirei assuntos que vão muito além do território dos quadrinhos; ideias que espero sejam úteis para qualquer pessoa interessada em arte, comunicação e tecnologia.



Como no caso de qualquer mídia, somente uma fração ínfima do potencial dos quadrinhos foi plenamente demonstrada.



Talvez ao tentarmos destravar uma forma de arte, descubramos pistas sobre a **chave mestra** que destrava todas.





Os Quadrinhos
como Literatura

A segunda metade deste livro fará um exame mais detalhado de três novas revoluções – todas envolvendo os **computadores** – que começaram a ganhar forma nos últimos anos.



Os Quadrinhos
como Arte



Os Direitos
dos Criadores



Produção
digital:
a **criação** de
histórias em
quadrinhos com
ferramentas digitais.



Difusão
digital:
a **distribuição** de
quadrinhos na
forma digital.



Histórias
digitais:
a **evolução** dos
quadrinhos num
ambiente digital.



Inovação
Mercadológica



Percepção
Pública



Escrutínio
Institucional



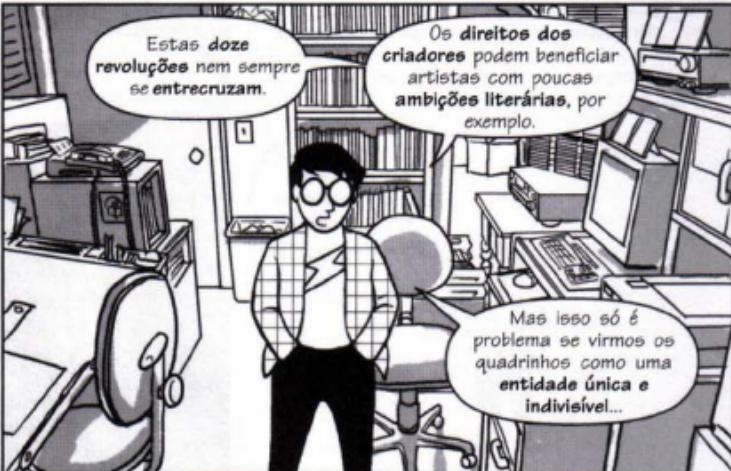
Equilíbrio
dos Sexos



Representação
das Minorias



Diversidade
de Gêneros

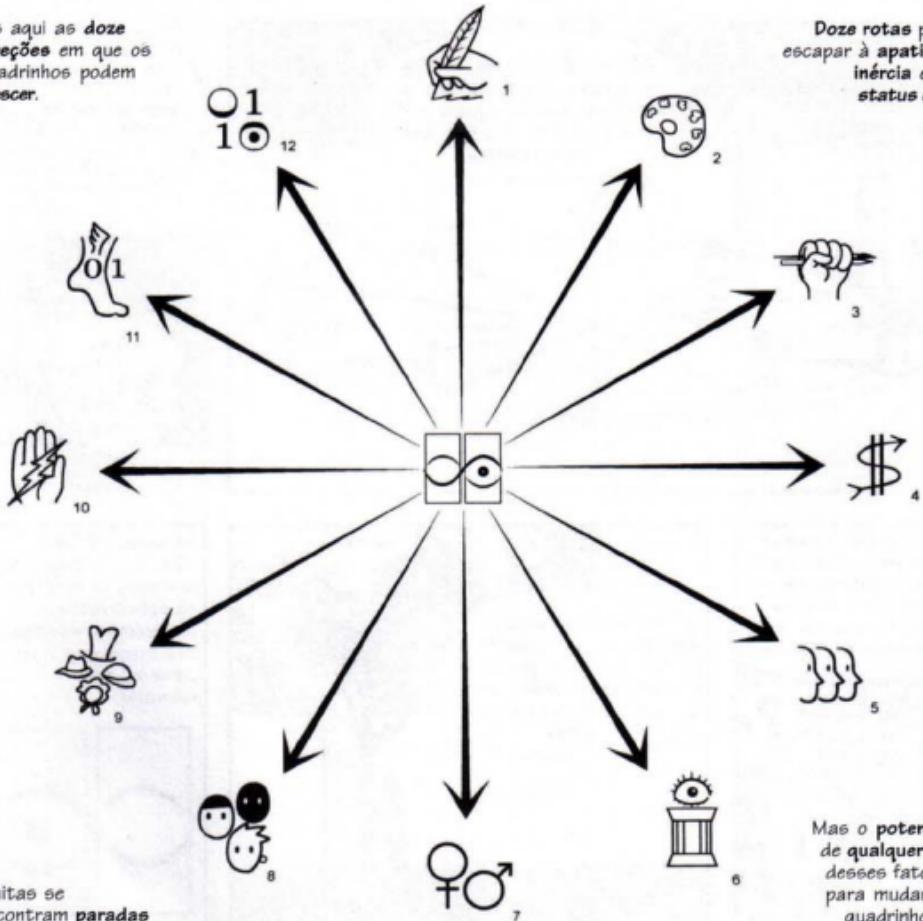


... incapaz de avançar
para novos territórios
sem abandonar o
atual.



Eis aqui as **doze** direções em que os quadrinhos podem crescer.

Doze rotas para escapar à apatia, à inércia e ao status quo.



Muitas se
encontram paradas
enquanto escrevo.
Outras até recuam.

Mas o potencial
de qualquer um
desses fatores
para mudar os
quadrinhos é
tão grande
quanto antes.

Conforme visitarmos cada uma dessas rotas,
avaliarei o **atual estado** da revolução em questão,
darei sugestões sobre seu possível **passo seguinte** e
examinarei os problemas **mais amplos** que
ela levanta.

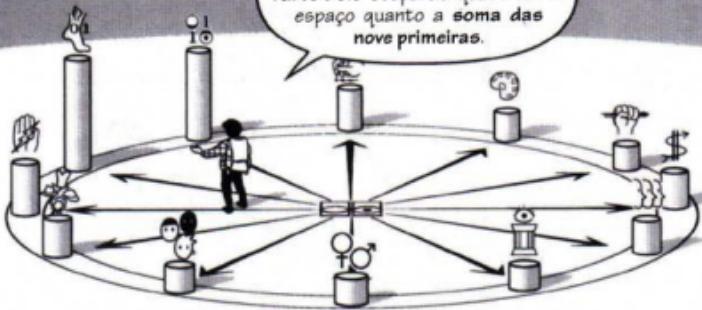


Terei muito
mais a dizer
sobre algumas
revoluções do
que sobre
outras.

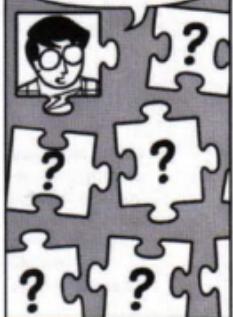


Por exemplo, as **três** últimas revoluções que constituem a **Parte Dois** ocuparão quase tanto espaço quanto a **soma das nove primeiras**.

Assim como em meu **primeiro** livro, espero oferecer um **ponto de partida** para o debate – pondo à mesa todas as minhas **inclinações** –...



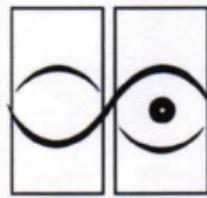
... e convidar **outras pessoas**, com inclinações muito diferentes, a tomar parte e ajudar a montar o **quadro mais abrangente possível**.



As **soluções** para os problemas dos quadrinhos não virão do topo, mas sim **germinarão** das melhores entre muitas idéias.



Desvendando os Quadrinhos foi minha tentativa de descrever os **sofisticados mecanismos internos** dos quadrinhos, num contexto **não valorativo**.



Este livro é minha tentativa de descrever a vida **externa** dos quadrinhos, e para isso será inevitável certo juízo de valor.



Evidentemente, o mundo dos juízos de valor é um **lugar tumultuado**, e eu não sou um cara dado a tumultos...



... mas topo qualquer coisa quando chega a hora. Por isso...

... vamos à luta!



PARTE

1

**MOINHOS DE VENTO
E
GIGANTES**

DEFININDO A ROTA

Uma Arte "Baixa" Toma a Alta Estrada



Por volta de 1940, Will Eisner, criador de *The Spirit*, concedeu uma entrevista ao *Baltimore Sun*, na qual sugeriu que os quadrinhos eram uma legítima forma literária e artística.



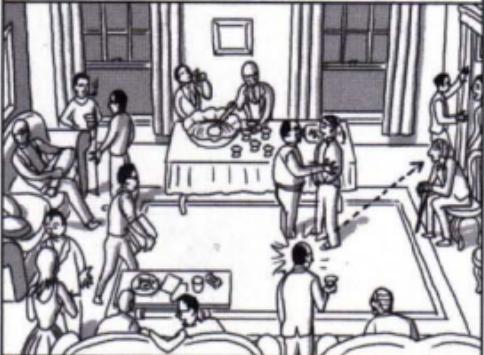
A turma nos bastidores certamente ganhou o dia com aquela.



Falar de quadrinhos como "arte" ou "literatura" não dava muito certo nos velhos tempos.



As coisas não haviam mudado muito vinte anos depois, quando Will compareceu a uma reunião da N.C.S.* em Nova York. Ele avistou o lendário Rube Goldberg sentado num canto e decidiu se aproximar.



De algum modo a conversa pendeu para as opiniões de Will sobre o potencial dos quadrinhos como forma artística.



Tendo ouvido o que lhe bastava, Goldberg bateu a bengala no chão e disse:





Essa atitude – de que os quadrinhos deviam conhecer seu lugar e nunca empinar o nariz – era compartilhada por muitos dos melhores e mais brilhantes quadrinistas.



"Era mais uma forma de comunicação que de arte. Não acho que já ouvi alguém empregar a expressão 'forma artística' nesse caso."

– Milton Caniff



"Inspiração! Quem é que já ouviu falar de um quadrinista ficando inspirado?"

– George Herriman



Quando temas mais maduros foram explorados — como nos quadrinhos de guerra da E.C. Comics no fim dos anos 50 —, isso foi feito em estilo sensacionalista e num formato adequado para leitores adolescentes do sexo masculino, que eram o pão com manteiga do mercado.

MAS NEM TUDO ESTAVA BEM! O ANO SEGUINTE ATRAIU SOLDADOS DA CORIDA DO NORTE!



OS SOLDADOS TRAZIAM SUBMETRALHADORES E MORTES!



ELES VINHAM A PÉ ELES VINHAM EM TANQUEIS!



Quadros da história "Rubble", de Harvey Kurtzman.

**Goldberg já era adolescente na virada do século, quando nasceram os quadrinhos americanos para jornais.

** Para ser justo com Rube, minha paráfrase não expressa necessariamente suas opiniões. Veja a Bibliografia para leituras adicionais sobre essa notável figura da história.

Em 1978, Eisner — ainda conhecido sobretudo pelas páginas de quadrinhos que havia escrito **30 anos antes*** — criou uma obra de 178 páginas chamada **Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço**, e inaugurou silenciosamente uma **revolução** no modo como os gibis americanos eram vistos.



1

Embora tecnicamente uma coletânea de quatro **contos**, Eisner chamou sua criação de "graphic novel" (ou "romance gráfico").



... finalmente surgiu uma obra em quadrinhos que **era** de fato um "livro", e seu autor **não podia usar a expressão**, por medo de **degradar a obra**.



Apesar de sua origem bizarra, a expressão **pegou** — e o mesmo ocorreu com a **idéia**. **Um Contrato com Deus** era uma **obra séria**, baseada na **experiência de vida** de Will, constituindo uma **exploração sincera do potencial narrativo** das histórias em quadrinhos.



... mas, ele **voltou** tais talentos a uma **nova e surpreendente direção**, e pouco a pouco outros o acompanharam.



Umas poucas obras, como **Tantrum**, de Jules Feiffer, publicada um ano depois, seguiram de perto o exemplo de Eisner (embora Feiffer** adotasse a expressão "**romance em cartuns**") e demonstraram uma vez mais as possibilidades das **histórias extensas**.



Como os criadores da E.C., Eisner não abandonou os **exageros cartunistas** nem o **estilo acessível de escrita** que caracterizara seus primeiros trabalhos...



Muitos usaram a expressão "graphic novel" de maneira mais **cínica**, para empacotar **histórias corriqueiras** de títulos populares do grande mercado.



*The Spirit, uma seção de quadrinhos para jornal em várias páginas, influenciou em muito o recém-nascido campo das revistas em quadrinhos.

Mas mesmo nas revistas do grande mercado, argumentistas como Alan Moore e Frank Miller começaram a ver nos formatos mais extensos um porto seguro para obras muito mais complexas e desafiadoras.



Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons.

Papel liso e lombada quadrada não são garantia de mérito literário, e grandes ideias podem ser igualmente rabiscadas em guardanapos...



... mas no progresso dos periódicos para o livro havia uma afirmação implícita de valor permanente — afirmação que teria de ser justificada.



Os periódicos tradicionalmente levavam consigo a conotação de descartáveis; de valor temporário...



... ao passo que os livros traziam a promessa de algo mais.



Para muitos, este foi o livro que mais enfaticamente cumpriu essa promessa nos últimos anos.



Maus: A História de um Sobrevivente, de Art Spiegelman, um memorial em quadrinhos das relações do autor com seu pai e das experiências de seu pai durante o Holocausto, elevou o padrão para quaisquer esforços subsequentes, tanto na **seriedade de seu propósito** como na determinação inflexível de sua execução.



Maus chegou às livrarias em 1986, e seu autor, como antes dele Eisner, esperou que uma **enchente** de outras obras igualmente **sérias e ambiciosas** sobreviesse.

Tristemente, a "enchente" acabou não sendo mais do que um **respingo**.

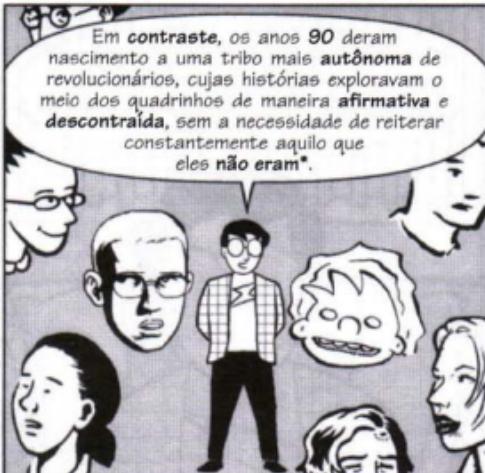
Muitos ficaram **aturdidos** frente às recompensas mais superficiais, porém mais **tangíveis**, da breve onda de **especulação** sobre os quadrinhos.

Contudo, no transcorrer dos anos 90, uma animadora **transição geracional** ocorreu.



Em que pese as nossas pretensões de **independência**, as histórias que meus colegas e eu oferecemos nos anos 80 haviam feito largo uso das sensibilidades **derivativas e genéricas** do grande mercado.

Ao passo que alguns de nossos **contemporâneos** mais **originais** pareciam muitas vezes **reagir conscientemente** a esse mercado.



E apesar das diminuentes recompensas **financeiras**, alguns artistas de minha geração – como que atendendo a um **desafio** – escreveram, sim, histórias de crescente **profundidade e sutileza** pela década afora.

A revolução de Eisner de modo algum está completa. A "Grande Graphic Novel Americana" ainda não foi escrita.

Mas com os talentos combinados de **várias gerações** fazendo um trabalho melhor que nunca...



Ghost World, de Dan Clowes.



... um **esboço** está certamente a caminho.

*Veja o fim do livro para os créditos das ilustrações. Se esses rostos não parecerem familiares, não se espante. Muitos não são estouros de venda.

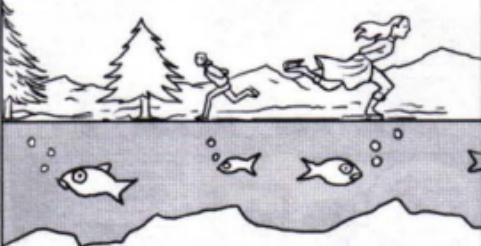
Mensurar nosso progresso nesse sentido é difícil, já que qualquer **definição** prática de alta literatura é fúgia.



Mas podemos considerar algumas das **virtudes** justamente associadas com a boa escrita e ver como os quadrinhos modernos começaram a incorporá-las.



A **profundidade** é uma dessas virtudes. Os quadrinhos há muito são vistos como uma forma **linear**, movida pelo **roteiro**, carente da capacidade da **prosa*** de manipular **camadas de sentido** — **subtextos** — dentro da história.



Patinando pela **superfície** sem nunca sondar o que há **por baixo**.

Mas muitas obras nos anos recentes apresentaram **novas estratégias** especialmente **adequadas** para os quadrinhos...



... que podem ajudar a **vida dupla** de uma história a emergir visualmente.



Jar of Fools (1994), de Jason Lutes, é um caso interessante.



O **melodrama moderno** de Lutes foi escrito e desenhado num **estilo simples e acessível**, mas os leitores dispostos a **ler nas entrelinhas** tiveram seus esforços recompensados.



Para ajudar na interpretação dos excertos a seguir, vai aqui uma **micro-sinopse**, cortesia do próprio Lutes:



"Assolado pela morte de seu irmão e assistente, sua última esperança era seu idoso mentor Al Flosso.



"A mágica perdeu o sentido para um mágico desempregado de nome Ernie Weiss.

Féfors? Arrumou os coelhos de Féfors? Arrumei o que havia no lenço.

... Mas Al é um fugitivo do asilo, e a cada dia afunda mais na senilidade."



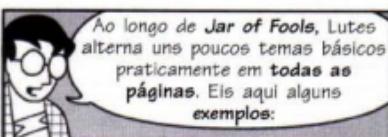
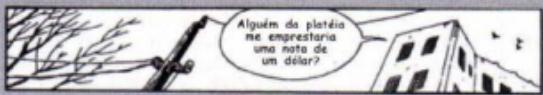
Na cena a seguir, Al ajuda Ernie a recuperar a forma para um ressurgimento.

Viu-se antes que na porta de Ernie havia um **velho cartaz** de Al nos tempos de jovem.

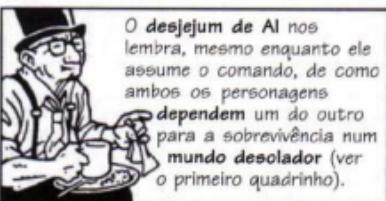


Lembre-se também de que Al **depende** totalmente da **hospitalidade** de Ernie.





"Vamos, sorria!" A essa altura (Página 5) já tínhamos ampla evidência da depressão crônica de Ernie – e todavia a simples incapacidade de sorrir ilustra esse ponto com grande clareza, numa cena cujo assunto é totalmente outro.



O desjejum de Al nos lembra, mesmo enquanto ele assume o comando, de como ambos os personagens dependem um do outro para a sobrevivência num mundo desolador (ver o primeiro quadrinho).



A própria mágica é um tema subjacente. Note que Ernie realiza o truque para nós.



Por todo o livro há truques, ilusões e mistérios que ocorrem como parte da vida diária – a mágica como uma força poderosa, mas dormente.



Nenhum elemento se perde. Um reflexo num par de óculos ajuda a evocar a muralha de alienação que desce abruptamente entre os dois, enquanto que um simples "clack", em vez de um sonoro "blam!", indica uma saída desorientada, e não raivosa.



Finalmente, nos últimos três quadrinhos, vemos um isolamento tão agudo que precisa ser preenchido por objetos inanimados; além da necessidade insatisfeita de aprovação e da clara sugestão de que a história dessa necessidade já se estende por muitos anos.



Lutes chega a violar uma **regra** muito citada ao girar sua "câmera" em 180 graus por vezes seguidas, criando um senso de **confronto** nesses painéis, deliberadamente ou não.



A combinação entre **imagens mais simples** e mais **seletas** e os **momentos congelados** dos quadrinhos confere a cada instante uma sensação menos efêmera, menos transitória...



... imbuindo mesmo **imagens incidentais** de uma carga potencialmente **simbólica**.



Tais **estratégias visuais** distinguem claramente os quadrinhos da **prosa** no que se refere a lidar com subtextos, mas elas também são bastante diferentes das usadas em **outras mídias visuais**, como o cinema.

Lutes mantém seus símbolos em **fogo baixo** a maior parte do tempo, mas outros cartunistas de fins do século XX não são tão tímidos.

Em **Maus**, Spiegelman decidiu representar os judeus como **ratos** e os alemães como **gatos** ao adaptar as experiências de seu pai no **Holocausto** e retratar seu **atual relacionamento** com ele.



Note que embora **Maus** seja não-ficção, a história é contada num estilo compatível com a arte narrativa em geral.

Todavia, conforme o livro **progride** e a **metáfora** vai ficando **problemática**, Spiegelman permite que os **símbolos e sentidos enterrados** sejam **exumados** diante de nossos olhos.

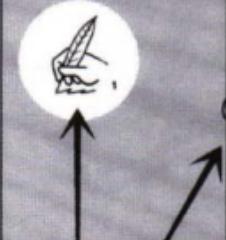


Subitamente, os ratos que protagonizam o livro se tornam **seres humanos** com máscaras de rato, o **passado penetra fisicamente o presente** e Spiegelman incorre em várias **contorções auto-referentes**.



Seria difícil imaginar esse **certame visual** entre **texto e subtexto** em qualquer outro meio.

Por esta razão, ele está começando a ser **adoctado** por uma geração mais **formalmente consciente** de criadores, atraídos pelas **propriedades exclusivas** dos quadrinhos qual mariposa por uma lâmpada.





SEM AO MENOS SE DAR CONTA, ELE TORNOU UMA DECISÃO.

O SINAL DE OCUPADO NÃO FORA ARBITRÁRIO...

... TINHA SIDO UM AVISO.



O mero uso de metáforas visuais não invoca automaticamente um subtexto na ficção, mas quando esses símbolos ecoam um ao outro e se relacionam diretamente com os temas centrais da história, os resultados podem ser hipnotizantes.



Ao considerarmos a capacidade dos quadrinhos para dar profundidade à narrativa, é natural supor que a extensão seja um fator importante (e ela é....



As páginas insolentemente complexas de Ware muitas vezes não trazem como recompensa senão uma única piada mórbida.



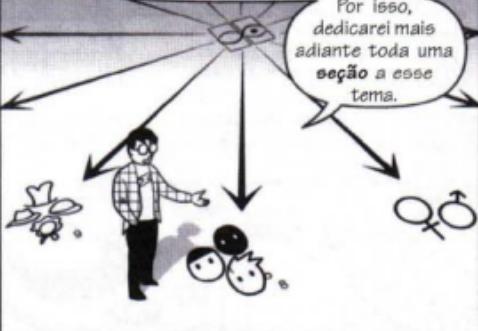
Todavia, ao retornar repetidamente aos mesmos temas perturbadores, Ware consegue desenvolvê-los com grande riqueza.

Idéias vistas sob muitos ângulos: uma espécie de triangulação temática.

A densidade também traz à baila a questão desconfortável de saber se os leitores estão recebendo o que pagam por página, mas trataremos disso em outros capítulos.

O corolário natural da profundidade — a **largueza** — é outra virtude associada com a ficção madura. A capacidade dos quadrinhos de abarcar uma **vasta gama de assuntos** e de pontos de vista vem requerendo grandes melhorias.

Por isso,
dedicarei mais
adiante toda uma
seção a esse
tema.



Outra qualidade da prosa que perdura é o **realismo** por intermédio da **observação**, uma abordagem **naturalista** aos detalhes e texturas da vida cotidiana.



Num meio associado com o **escapismo**, qualquer concessão ao mundo real pode ser surpreendente.



Ao retratar **eventos do dia-a-dia**, os argumentistas de quadrinhos enfrentam muitos desafios similares aos dos escritores de prosa — capturar os **detalhes** e a **sutiliza** das **atividades humanas** e ter **coragem** suficiente para mostrar aos leitores o **quadro integral**, por mais incômodos que sejam os resultados.



De *Our Cancer Year*, de Harvey Pekar, Joyce Brabner e Frank Stack

As **abordagens visuais** ao realismo apresentam desafios igualmente exclusivos dos quadrinhos, e uma variedade delas já foi tentada.



Pela **abordagem direta**, os quadrinhistas podem decidir retratar seus mundos num nível de detalhes quase fotográfico, usando **mídias tradicionais, computação gráfica ou fotos reais**.



Mas, claro, o realismo de um **grande romance** ou **conto** envolve muito mais do que descrições de detalhes superficiais.



Os **detalhes** que podem ser retratados com especial cuidado na prosa são com freqüência os da **sociedade humana, não os de ambientes físicos**.





Eu não tinha a menor noção quando comecei esse troço. Lecionei minha achar que podia encontrar.

Somente agora, depois de ler centenas de velhas revistas, entendo que há literalmente centenas de milhares de histórias que só podem ser vendidas por um preço de sorte, uma fintainha sólida para o Alex Parker.



Excerto de *It's a Good Life If You Don't Weaken*, de Seth.

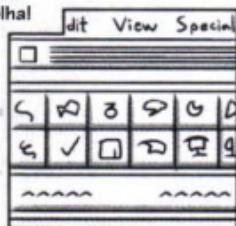
Pode ser por isso que um número crescente de criadores de quadrinhos em busca da impressão do real vem optando por um estilo de desenho que, à primeira vista, é tudo, menos real.



O ritmo, não de uma narrativa, de um conto ou de uma peça expostos para nosso proveito, mas da simples experiência de estar vivo na Terra.



Significados à sua escolha!



Na América do Norte, os quadrinhos por muito tempo se confinaram a **pequenos capítulos periódicos**, e adotaram por isso o eficiente método narrativo do "não mais que os fatos, senhora".

As transições de um quadrinho a outro ocorriam predominantemente na forma de ações distintas.

E a **escolha das ações destinava-se tradicionalmente a manter o roteiro andando**.



Estes exemplos são de *Desvendando os Quadrinhos*. Não, eles não são reais!

Embora formatos mais longos tenham começado a proliferar, a narrativa norte-americana ainda está saíndo do **casulo periódico...**



... e precisa **estender as asas** para chegar aonde chegaram outras mídias.



Descobrir aqueles **momentos dentro de momentos** pode ser um dos motivos centrais nesta revolução nos quadrinhos maduros — que, sob muitos aspectos, ainda se acha na **infância**.

O realismo e a arte da **caricatura** podem parecer **companheiros estranhos**, mas os quadrinistas que empregam a arte do **exagero...**

... conseguem muitas vezes capturar a ampla **variedade de aparências** humanas no mundo real melhor do que criadores mais comedidos e " sérios".



Acima: algumas das muitas faces desenhadas pelo ainda ativo Will Eisner. (Nota do Tradutor: Eisner morreu em janeiro de 2005, após publicada a versão original deste livro.)

Sob alguns aspectos, um relato verdadeiramente honesto da vida cotidiana, na ficção ou na não-ficção, pode servir a um propósito social e político, já que ajuda a combater as imagens distorcidas da sociedade que nos são continuamente oferecidas pelos meios de comunicação em massa...



Especialmente se as vidas retratadas não são as dos beneficiários do atual estado da sociedade.



O impacto social e político é, por si, um dos atributos da literatura "séria", e os quadrinhos norte-americanos se inclinaram ocasionalmente nessa direção.



Dois quadrinhos de "Home", de Eric Drooker, incluídos em *Flood*, uma coletânea de quadrinhos mudos sobre scratchboard.

O potencial dos quadrinhos para moldar o sentimento público pareceu por vezes muito forte.



Doonesbury, de G. B. Trudeau.

E sempre que os iconoclastas reinaram, seu trabalho conteve uma dimensão política no mínimo dormente, mas com freqüência ativa.



Imagem do R. Crumb Sketchbook.

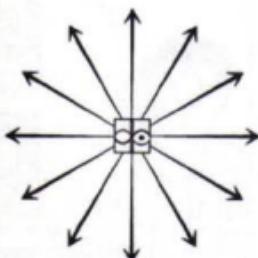
No momento em que escrevo, a atual safra de revolucionários dos quadrinhos não carece de visões políticas, mas em geral ela se coloca no frio lado formalista do muro.*



Isso quase que certamente mudará, e uma geração mais política de cartunistas pode estar a caminho. No entanto, embora ela possa usar de outro modo as ferramentas narrativas desenvolvidas pela presente geração, estas continuarão a ter grande valor...



... para quem quer que as empregue futuramente, quisquer que sejam os novos propósitos a que elas tenham de servir.



*Assim como eu. Por isso mesmo não terei tanto a dizer sobre o lado político.

A ressonância emocional, a criação de uma conexão emotiva entre criador e leitor, sem recurso à manipulação barata, é outra fronteira sendo atualmente explorada.

Alguns, como Chester Brown e Gilbert Hernandez, empregam os efeitos cumulativos de obras longas como romances para estabelecer elos com o público. Outros, como Carol Tyler e John Porcellino, conseguem atingir o objetivo numas poucas e breves páginas.



O impacto emocional de uma obra está entre os mais subjetivos dos tópicos que discutimos, por isso não posso falar muito sobre sua mecânica.

Ao considerar o relacionamento dos criadores de quadrinhos com seu público, contudo, vale notar que esses elos são muito diversos daqueles estabelecidos pelo cinema e pela prosa.

A parceria entre criador e leitor nos quadrinhos é muito mais íntima e ativa do que no cinema, enquanto que as imagens estáticas e simbólicas dos quadrinhos podem tocar diretamente o coração sem a contínua mediação da voz autoral da prosa.



Na linha de frente das explorações literárias dos quadrinhos estão efeitos tão exclusivamente seus que impedem comparações com qualquer outra forma, como as diferentes visões de mundo apresentadas pelos narradores-cartunistas de Dylan Horrocks na graphic novel *Hicksville*.*



Ou a estranha costura narrativa do minitema policrônico "Here", de Richard McGuire.



*Nota: Embora a discussão de quadrinhos em língua inglesa nos conduza sobretudo a obras da América do Norte e da Inglaterra, há exceções. Dylan Horrocks é da Nova Zelândia.

Grande parte da ficção mais séria dos quadrinhos atuais se deve a incursões anteriores pela não-ficção, especialmente pela autobiografia.



Ficção e não-ficção se entrelaçam muito facilmente nos quadrinhos. Quando *Maus* chegou pela primeira vez à *Lista dos Mais Vendidos do New York Times*, a obra foi classificada por engano como "ficção", e basta dar uma olhada nos protagonistas para saber por quê.



Embora meticulosamente pesquisado e documentado, o mundo de Spiegelman é construído inteiramente de linhas.



E essas linhas se exprimem na voz distintiva do artista com muito mais clareza do que o poderiam a câmera ou os artigos impressos.

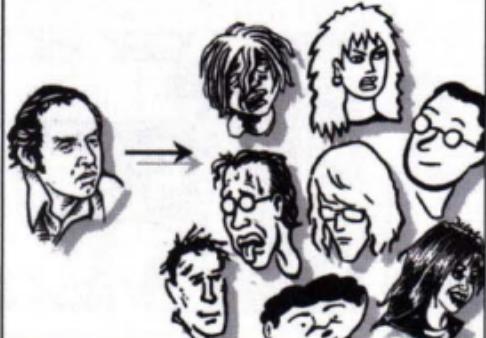


No fim dos anos 80 e início dos 90, os cartunistas adotaram um estilo resolutamente não glamoroso e confessional de autobiografia, como que para contradizer intencionalmente e em todos os sentidos as populares fantasias de superpoder do grande mercado.



De *Peep Show*, de Joe Matt.

Durante anos, *American Splendor*, de Harvey Pekar, foi um solitário porta-estandarte da autobiografia nos quadrinhos*, mas de súbito as prateleiras "alternativas" enxamearam com o tema – quase a ponto de ele constituir um gênero à parte.



Embora vista por alguns como o beco sem saída da criação, esta fase acabaria produzindo uma modesta quantidade de obras consumadas e memoráveis.



De *I Never Liked You*, de Chester Brown.

Obras que modelariam grande parte da ficção naturalista que se seguiria.



It's a Good Life If You Don't Weaken, de Seth, foi tido por muitos como autobiografia, mas na verdade era ficção.

As ferramentas narrativas desenvolvidas por escritores de ficção são igualmente aplicáveis no caso da **não-ficção**, como nos quadrinhos históricos de **Jack Jackson**, veterano texano do underground...



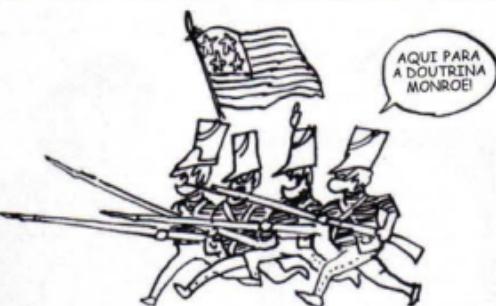
... embora outros, como o jornalista quadrinista **Joe Sacco**, tenham experimentado **novíssimas técnicas narrativas** mais adequadas a sua matéria-prima real.



Os quadrinhos de **não-ficção** pura — os que examinam um assunto diretamente, sem a pretensão de serem histórias — continuam escassos.



A História do Universo em Quadrinhos, de Larry Gonick, com suas muitas seqüências, deram o tom para os modernos quadrinhos de não-ficção, mas poucos seguiram seus passos.



Will Eisner por muito tempo advogou o potencial dos quadrinhos de **não-ficção**, mas essa revolução ainda precisa entrar nos trilhos.



Todavia, as **sensibilidades da vida real** permanecem um componente vital da **linha de frente literária** dos quadrinhos...



... e essa revolução parece com efeito promissor.



Esta é uma fonte de **novos leitores** sem a qual a **revolução dos quadrinhos adultos** acabaria se tornando uma sala vazia.



"Yours Truly é um dos poucos. O trabalho de Gonick, assim como o ensaio de Spiegelman sobre os quadrinhos — "Cracking Jokes" —, ajudou a inspirar o tipo de história em quadrinhos que você está lendo agora.

A divisão entre os quadrinhos como literatura e os quadrinhos como arte "elevada" talvez pareça refletir a própria divisão, nos quadrinhos, entre palavras e imagens...

... (especialmente se você enxergar demais em minha escolha de símbolos!)



1.

AB
C



2.



Na verdade, porém, a literatura nos quadrinhos é um subconjunto das questões muito mais amplas que envolvem os quadrinhos e a arte.

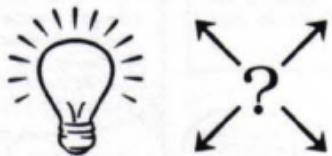
E a divisão entre estas duas aspirações tem menos a ver com palavras e imagens...



2



... do que com conteúdo e forma.

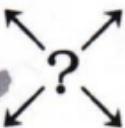


Agora, como sempre, é importante notar que a linha entre conteúdo e forma é muito vaga.

No entanto, falando de modo geral, nossa primeira revolução, mesmo em seu grau mais formalmente inventivo, ainda tem como objeto as histórias, temas e idéias de uma obra...



... ao passo que o fenômeno dos "quadrinhos artísticos" que constitui nossa segunda revolução está mais ligado às fronteiras da arte seqüencial como meio único de expressão.



Art Spiegelman também se destaca nesta revolução, graças a suas pioneiras obras iniciais e à influente antologia de vanguarda Raw, que ele editou com Françoise Mouly nos anos 80 e no início dos 90.



Tanto Eisner como Spiegelman tiveram de se vir com a frustração de ver os quadrinhos americanos ficando muito atrás de suas contrapartidas europeias nas décadas de 70 e 80.



Nas páginas de *Raw*, Spiegelman e a francesa Françoise Mouly reuniram histórias ousadamente experimentais da Europa, dos EUA e de outras partes, contribuindo para energizar uma geração de quadrinistas americanos.



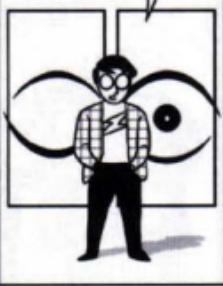
Bem... parte daquela geração, pelo menos.



Embora já se houvesse passado um longo tempo desde a geração vaudeville de Rube Goldberg, ainda havia certa inquietação por parte de alguns artistas ante a idéia dos quadrinhos como "arte".



E não se trata aqui de uma mera forma de ódio próprio condicionado.* Estes artistas com freqüência têm um grande amor pela forma.



Para alguns, os quadrinhos são uma arte vibrante e estimulante, precisamente por causa de seu status de fora-da-lei, e o establishment artístico não pode fazer nada para ajudá-los...



Isso pode muito bem ser verdade. O efeito da aprovação institucional e os benefícios financeiros que a acompanham foram claramente uma dádiva para os bons artistas.



Mas, vale repetir, a arte e o establishment artístico raramente são a mesma coisa.

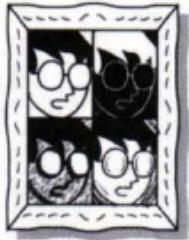


*Embora eu tenha visto isso ocorrer ocasionalmente.

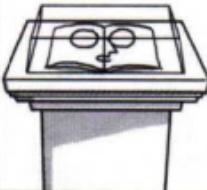
As regiões onde a arte e os quadrinhos se confraternizam estão repletas de pistas falsas.



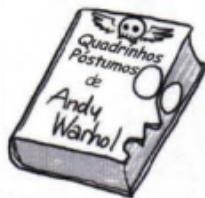
Pinte quadrinhos numa tela e emoldure-a, e alguns os verão como arte, somente por sua forma física.



Ponha um gibi sob uma tela de vidro num pedestal e alguns o verão como arte, somente pelo contexto.



Ponha o nome de um artista celebrado na capa de um gibi e alguns o verão como arte, somente pela autoria.



Venda uma página de um gibi original num leilão por 10 mil dólares e alguns podem vê-lo como arte só pelo preço.



E por que não deveria ser assim? Assim é com tudo o mais. Não é necessário ter um diploma de pós-graduação para saber o que é pão. O pão tem sua forma, tem seu lugar e tem seu preço.



Uma possível resposta seria a de que a arte tem um valor maior e mais durável do que um produto simples como o pão.



(Mas nem pense em dizer isso a um sujeito faminto.)



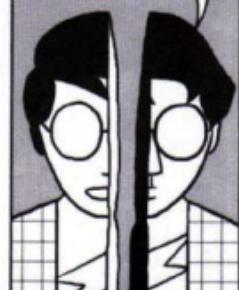
Um argumento mais persuasivo, talvez, é o de que a arte é uma qualidade intangível, não um objeto físico.



Não é algo que possamos ver.



Por que insistimos então em dividir o mundo tão esteticamente entre "arte" e "não-arte", como fazemos com "pão" e "não-pão"?



Isso não seria meio rígido demais para uma coisa tão etérea?

Esta, porém, não seria a primeira vez. Nós gostamos de nossas dualidades: Oriente e Ocidente; Bem e Mal; Arte e Comércio...

Talvez estejamos simplesmente programados para ver tudo aos pares.

A essa altura, estou certo de que você já adivinhou que eu não vejo a arte como uma proposta de **isso ou aquilo**.

Especialmente se você leu meu último livro.

E, se há uma parte de *Desvendando os Quadrinhos* que vale a pena ter na estante, é provavelmente minha definição de arte.

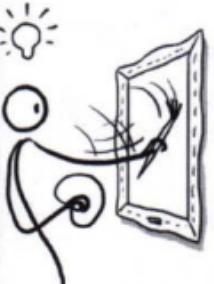
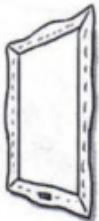
Mas antes de avançarmos precisaremos revisitar brevemente aquele campo minado.

Antes de mais nada, acho que devemos remover o enfoque dos **objetos ou produtos artísticos**...

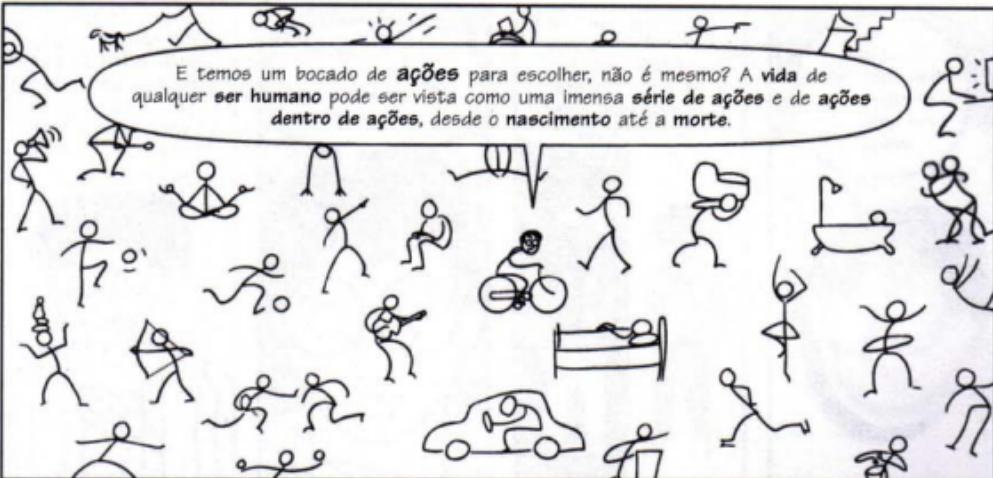
... para nos concentrarmos antes no **processo**. A arte como um ramo do comportamento humano.

Assim, para isolarmos o que temos em mente ao dizer "arte", em vez de classificarmos objetos...

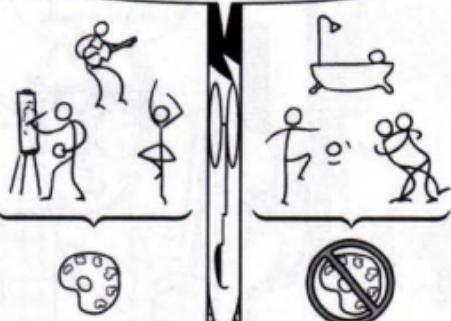
... devemos começar classificando **ações**.



E temos um bocado de **ações** para escolher, não é mesmo? A vida de qualquer **ser humano** pode ser vista como uma imensa **série de ações e de ações dentro de ações**, desde o **nascimento** até a **morte**.



Há decerto **classes** de atividades que nossa sociedade categoriza de modo geral como "**artísticas**".



Espero ter demonstrado como essas categorias são **limitadas** para nossos propósitos.

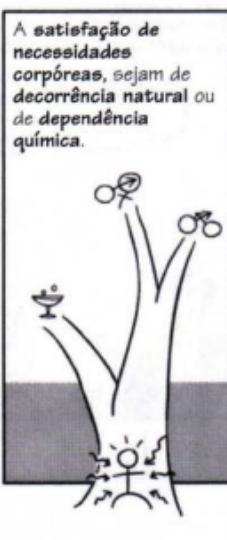
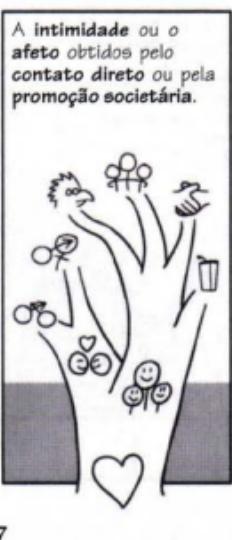
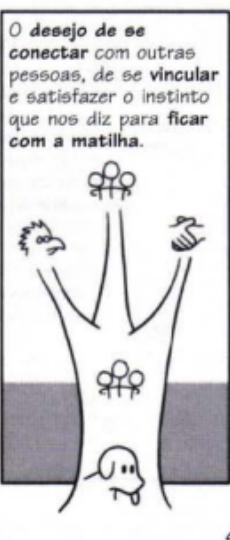
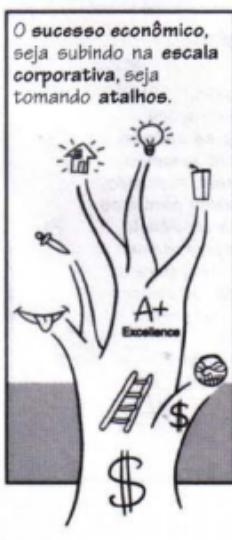


Evitando tais **classificações modulares**, sugeri em *Desvendando os Quadrinhos* que cada ação, em si, poderia abrigar **motivações múltiplas**.

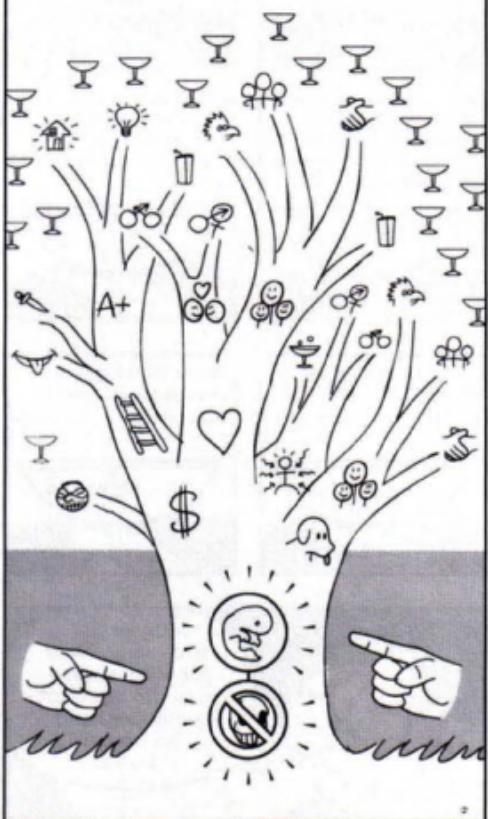


Se um homem faz um **brinde** durante uma **festa no escritório**, ele pode agir assim por uma série de razões...





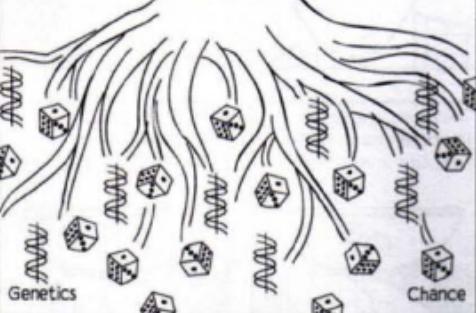
Finalmente, cada uma dessas **motivações** decorre dos **mais básicos** dos mandatos evolucionários: sobreviver e reproduzir-se...



... cujas **raízes** estão na inexorável lógica da **seleção natural**.



Afinal, que raça de criaturas estaria viva hoje sem essas metas?



Esta, porém, não é a parte polêmica (ao menos não em **nossa** distrito escolar).



Em Desvendando os Quadrinhos, sugeri que as ações que **não** fizessem parte dessa árvore causal poderiam, em seu conjunto, proporcionar uma definição útil de arte.



Digamos que, em vez do brinde, tenhamos uma atividade que a sociedade considera "artística".

Mantenha a pose, Irv! Bateu uma vontade repentina de pintar seu retrato!



Neste caso, todas as motivações anteriores **ainda se aplicam**. Arnie pode estar puxando o saco de um chefe, tentando impressionar possíveis parceiros, procurando uma **excelência** comerciável, preparando um **ataque**, contribuindo para o **companheirismo**, ou talvez esteja viado no cheiro de tinta... Ou qualquer outra coisa!



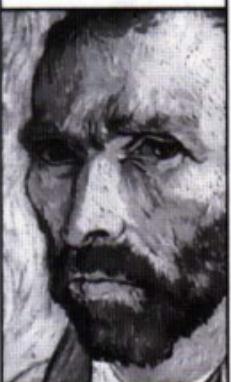
Mas e se seus esforços não forem nem **lucrativos** nem **valorizados**? E se ele não tiver nada a ganhar com o quadro e saiba disso, mas continue a pintá-lo? Que possível motivo teria Arnie?

Se a única resposta honesta for "a obra"...

... então, ao menos no que me diz respeito, você está lidando com um **Artista**.



Um Artista com "A" malúsculo. Um "Grande" Artista. Um Artista no duro.



A verdade, porém, é que, excluindo-se o ocasional **maluco**...



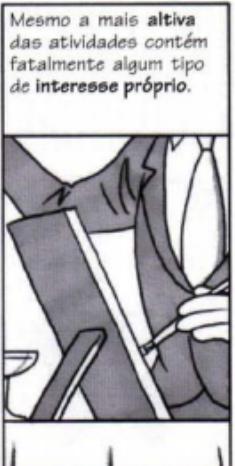
... esse tipo de dedicação pura e de total despeito pelas consequências é raro.



Nossa **moderna concepção** de integridade artística — é posso abrigar-me sob ela — é antes a de que um artista pode esperar o sucesso, mas sem alterar seu trabalho para obtê-lo.



Como no caso de tantos aspectos do **comportamento humano**, contudo, praticamente não há absolutos na **arte** e na **não-arte**. Em vez de preto ou branco, em maioria temos graduações de cinza.



Mesmo a mais alta das atividades contém fatalmente algum tipo de **interesse próprio**.



E mesmo a ação mais trivial conterá um elemento de arte... desde o modo como nós assinamos...

... até nossa maneira distintiva de levantar uma taça.

A evolução estabelece uma trilha estreita.

A grande variedade de nossas ações oculta o fato de que quase todas elas fazem com que sigamos na mesma direção, atendendo a nosso mandato evolucionário, travados no desfile de milhões de gerações.

Acreditando nos desvios bem mais do que efetivamente fazemos.



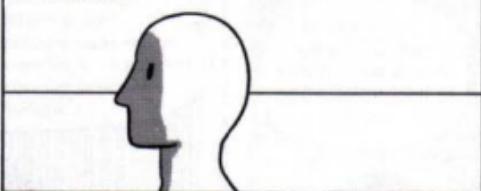
O artista detém o passo...



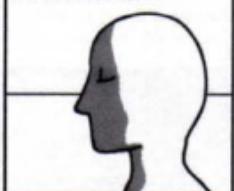
Anda lateralmente...



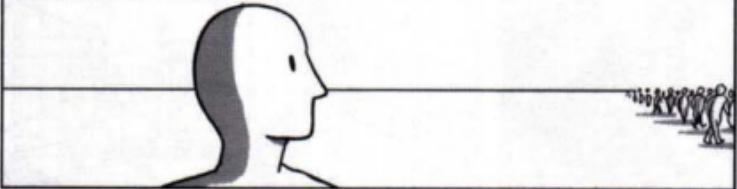
Vê o mundo...



Vê seu interior...



E vê o desfile...



Todos temos esta habilidade, e todos a exercitamos em variada medida ao longo de nossas vidas.

Mas a sociedade chamou alguns de seus membros de "artistas" e parte de suas criações de "arte", na esperança de extrair um sentido do mundo.

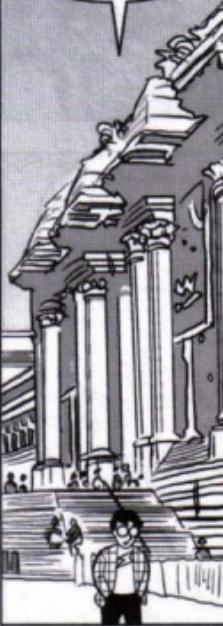


As fronteiras resultantes são irracionais e arbitrárias...



... mas são **humanas**, e embora os quadrinhos raramente tenham sido **beneficiários** dessas distinções, os criadores podem certamente tentar trabalhar **dentro** delas...

ao mesmo tempo que trabalham para superá-las.



Em instituições como esta aqui* podemos reverenciar a **ídeia de arte** e simbolizar seu **valor** para nós mesmos como sociedade, sem **jamais**, em meio a seus dois milhões de objetos, ouvir dizer **em que ela consiste**.



Essa mesma **batalha simbólica** pode ser travada em nome dos quadrinhos...



... enquanto a **verdadeira luta** ocorre nas **páginas** para tornar a forma digna dessa reverência.



Todos os **prêmios, mostras, concessões e cerimônias** do mundo não acrescem nada de valor às **páginas**.



Mas enviam a **jovens artistas** a mensagem de que "sim, esta sociedade dá valor a seu trabalho e a suas **metas**".

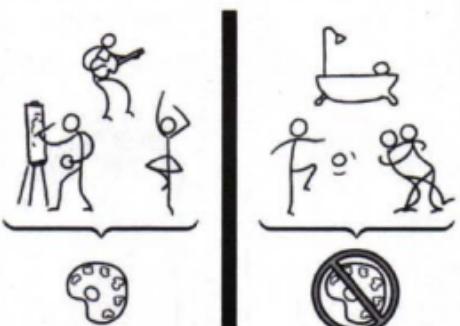
Por vezes um trabalho pode revelar seus propósitos artísticos por sua mera **presença física**. Uma das consequências da coletânea **Raw** foi a nova consciência das revistas em quadrinhos como **objetos artísticos** — a disposição de experimentar **formatos, tamanhos e materiais incomuns**.



Páginas maiores, em especial, evocaram a **tela do pintor**, e certas obras recentes se aproximam efetivamente da **tradição da pintura**.



Claro, a mera **semelhança** com a **pintura** ou com **gravuras** não tem mais relevância que os cabides "arte" e "não-arte" já discutidos...



... mas quando ela se combina com uma apreciação pelos poderes latentes do **plano pictórico** e se norteia por uma compreensão da moderna **história da arte**, tal elo pode beneficiar os quadrinhos como **forma artística**...



"Lembro-me de três mostras do tipo (cortesias do Whitney, do MoMA e da Exit Art Gallery) que deixaram uma impressão indelível em mim e em outras pessoas com quem conversei.

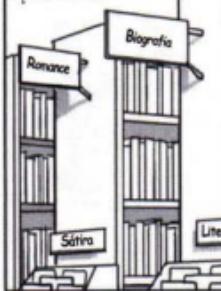
A literatura dos quadrinhos até o momento só exibiu uma ínfima fração de seu potencial.



A capacidade dos quadrinhos de manipular camadas de sentido continua tão negligenciada que qualquer demonstração dela é um acontecimento.



Áreas temáticas
inteiros explorados intensamente por outros meios continuam praticamente intocadas pelos quadrinhos.



Os quadrinhos estão apenas começando a deixar seu casulo escapistas para respirar o ar acolhedor da vida cotidiana.



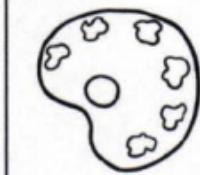
Os poderes emocionais dos quadrinhos continuam aferrolhados, exceto nas mãos mais sutis e dedicadas.



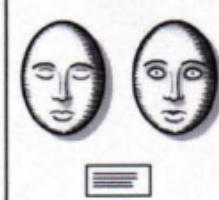
E o potencial dos quadrinhos para comunicar idéias – talvez sua maior promessa – tem sido, até agora, seu segredo mais bem guardado.



A "bela arte" dos quadrinhos é um continente igualmente inexplorado de possibilidades.



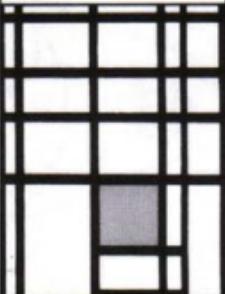
Os artistas ainda estão começando a considerar novas formas físicas para a arte seqüencial.



O desenho e a composição dos quadrinhos raramente são vistos por seu valor estético, subordinando-se usualmente à narrativa ou ao apelo de banca.



E a capacidade dos quadrinhos de suscitar as questões formais fundamentais, tão importantes para a arte deste século, ainda precisa ser seriamente testada.



Finalmente, ainda precisamos confrontar plenamente a natureza de obras tão homogeneamente concebidas e executadas...



... que chegam a desafiar as classificações de "literatura" ou "arte", embora atinjam os níveis da máxima consumação dos quadrinhos.



Essas duas trilhas altas dos quadrinhos foram facilmente negligenciadas ao longo dos anos...



... sobretudo quando associadas com uma "arte inferior" tão desprestigiada.



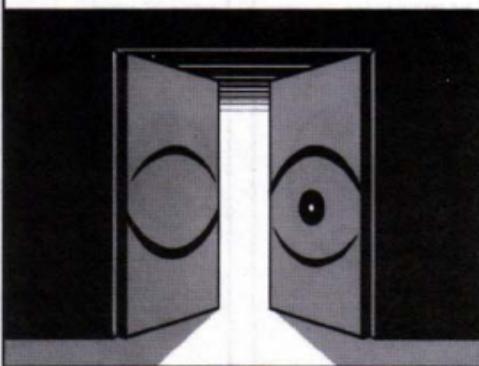
Nos quadrinhos e fora deles, tais idéias são vistas muitas vezes como **pretensiosas** ou **equívocas**, e com efeito seriam...



... se houvesse nos quadrinhos algo **intríseco** que limitasse seu futuro a uma mera repetição do passado.



Mas não há **nada** para impedir que estas portas, parcialmente abertas durante tantos anos, se **descerrem totalmente** para dar passagem a **qualquer coisa** que a imaginação humana lhes remeta.



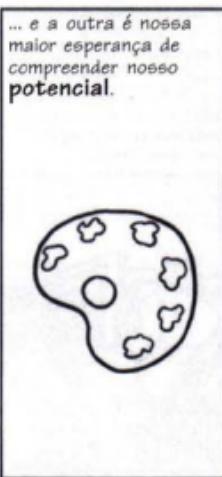
As **armadilhas** e **rótulos** da alta arte e da literatura podem ser uma farra, mas ambos os **ideais** guardam uma **força genuína** sob suas máscaras.



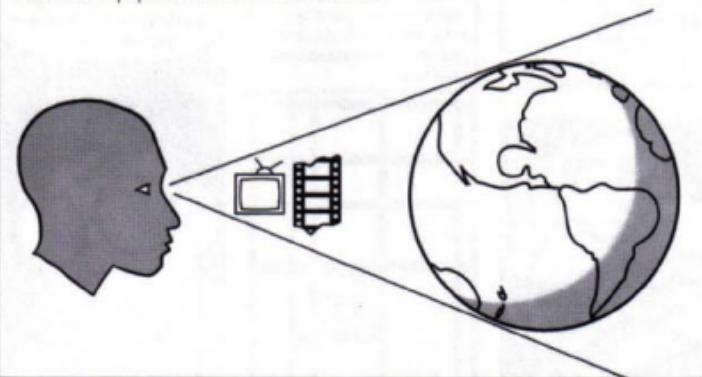
A primeira é nossa maior esperança de compreender a nós mesmos e ao mundo...



... e a outra é nossa maior esperança de compreender nosso **potencial**.



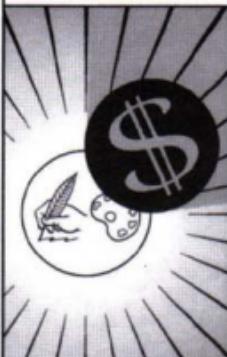
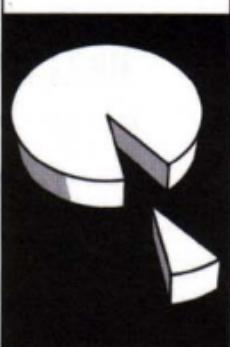
Num mundo tão **desconjuntado** como o nosso, esse tipo de **conhecimento** pode ser nosso último bastião contra um sinistro **beco sem saída**. Confiá-lo exclusivamente ao **círculo de feedback** interesseiro e populista de uma única forma popular seria um **erro terrível**.



O próprio Dom Quixote dos quadrinhos - **Will Eisner** - teve de nutrir suas esperanças para a forma em virtual **isolamento** durante muitos anos.

Conforme o mercado **encolhe** e a fração pertinente às **obras progressistas** encolhe com ele...

... essa visão pode começar a parecer uma vez mais a mera **ilusão** de um velho.



Alguns preferiram **evitar** o grande mercado e continuar a explorar os quadrinhos antes como **missão pessoal** que como carreira.

Alguns **desistirão** frente às **recompensas diminuentes**.



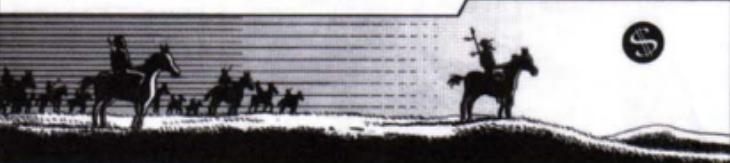
Alguns, que poderiam ter feito **diferença**, nem **pensarão** nos quadrinhos como profissão viável.



Mas existe uma crescente impressão de que os quadrinhos, esteticamente, começam afinal a se agrupar de modo geral...



... e muitos na comunidade estão dispostos a manter a fé, a despeito de quão **decrépita** se mostre a **indústria dos quadrinhos**...



... enquanto outros lutam para reinventar a própria indústria.



NEGATIVOLÂNDIA

O Negócio dos Quadrinhos



Tradicionalmente, as três perguntas que os profissionais dos quadrinhos mais costumam ouvir de aspirantes a desenhista e argumentista são:

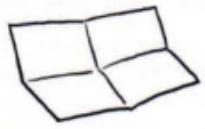
1. "De onde você tira suas idéias?"
2. "Que tipo de caneta você usa?"
3. "Como faço para entrar no negócio?"

Eis aqui como respondo à terceira pergunta:

Pegue uma folha sulfite tamanho ofício...



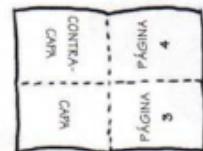
...dobre-a em quatro seções...



Desenhe uma história com a seguinte disposição:



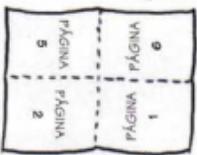
Lado 1.



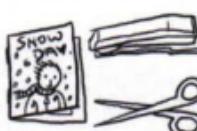
Tire então uma xerox frente e verso.



Lado 2.



Dobre a cópia, grampeie-a e recorte-a.



Em seguida venda-a a um amigo por 25 centavos.

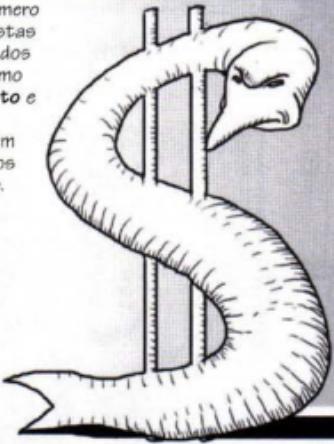


*Quanto às perguntas 1 e 2: eu tiro minhas idéias de onde puder e uso uma caneta e prancheta Wacom para produzir meu trabalho digitalmente (ou seja, já há algum tempo não uso caneta e tinta).

"Voilà!", eu lhes digo. "Vocês estão no negócio."

Isto os deixa fulos da vida, mas acho que é um importante ponto de referência.

Um grande número de jovens artistas vê o mercado dos quadrinhos como **imenso**, remoto e além de seu controle – e em muitos sentidos isto é verdade.



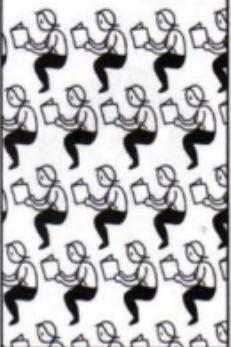
Mas o **controle** que esse sistema exerce sobre eles...

... só é tão grande quanto o desejo que eles têm de ser parte dele.

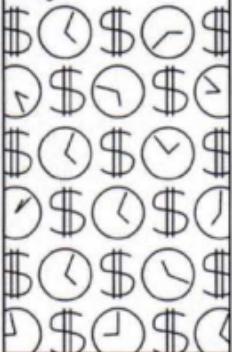
Há aqueles que não desejam senão a forma **mais simples** de comércio, e permanecem em **absoluto controle**.

Tais criadores se contentam em vender às **dezenas**; mandam suas revistas pelo **correo** e as trocam com outros artistas.

A maioria, porém, deseja que um **público muito maior** conheça seu trabalho...



... e que seus esforços lhes rendam o suficiente para que criem em tempo integral.



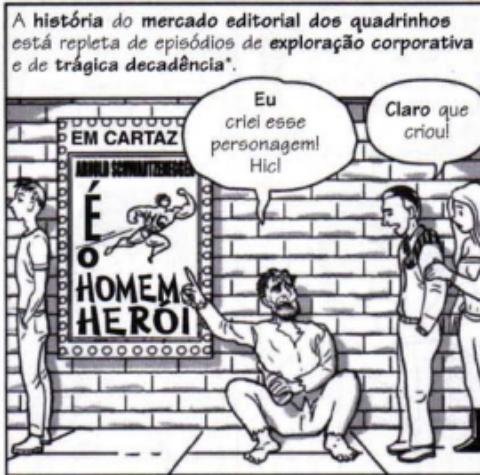
Quaisquer que sejam suas razões, eles estão dispostos a renunciar a parte daquele **controle absoluto** para atingir essas metas.



Até que ponto eles estão dispostos a isso, se é que **estão mesmo**, era – e é – a essência da revolução nos **Direitos dos Criadores**.



3



Durante anos, argumentistas e desenhistas assinaram rotineiramente **acordos desiguais** com editores, colhendo apenas **benefícios escassos**.



O talento era remunerado segundo um magro **valor por página**, e nunca via um centavo além disso, a despeito de quanto o trabalho vendesse.



O controle criativo era uma **raridade**. A interferência editorial, para muitos, era constante e arbitrária.



E a maioria dos criadores não tinha a menor voz em questões de **licenciamento**, nem tomava parte nos **lucros** que este gerava.



*As tiras em quadrinhos tampouco eram um paraíso do trabalho, mas os artistas dessa área se saíram um pouquinho melhor nesses anos do que seus colegas dos gibis.

**Se bem que, para ser justo, estou certo de que isso acontece em outros ramos com grande frequência.

Ao longo dos anos, houve **tentativas** periódicas de **mudar a natureza** da relação entre **editor** e criador mediante **negociações**.



Com resultados limitados, sem dúvida.



Até onde posso dizer, as únicas **reformas** que os editores do grande mercado **implementaram** consistentemente foram as motivadas pelo **interesse próprio** (esclarecido ou não).



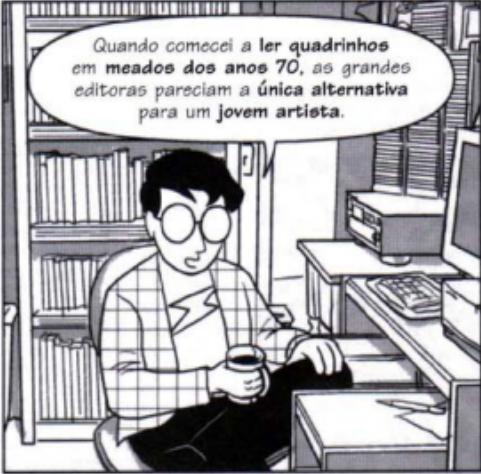
Isso podia ocorrer quando o número de editoras aumentava, gerando maior demanda de desenhistas e argumentistas...



... ou podia ocorrer no caso de certos criadores com suficiente notoriedade e pujança.



Quando comecei a ler quadrinhos em meados dos anos 70, as grandes editoras pareciam a única alternativa para um jovem artista.



O explosivo mercado do **underground** dos anos 60 começava a sofrer a **desaprovação oficial**...



... deixando um mercado dominado por apenas duas empresas que vendiam revistas de super-heróis para bancas e farmácias.



Alguns, como o artista **Neal Adams**, tentaram organizar os **freelancers** durante esse período — sem sucesso, embora umas poucas conquistas fossem feitas**.



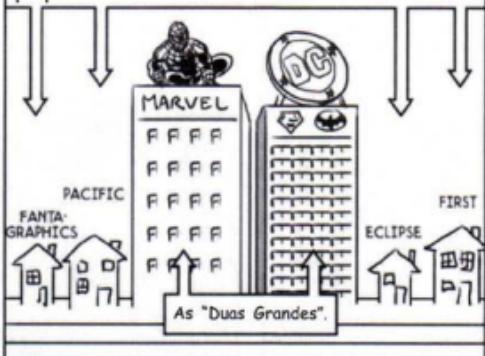
E a idéia ficou plantada na mente de artistas mais jovens!



Esboço de R. Crumb
*Em grande parte em razão do fechamento forçado de muitas lojas onde as revistas da U.G. eram vendidas juntamente com parafernálias para o uso de drogas.

**Notavelmente em favor dos criadores do Superman, Jerry Siegel e Joe Shuster.

No início dos anos 80, editoras menores, muitas inspiradas pelo *underground* mais libertário, começaram a emergir, oferecendo aos criadores de quadrinhos um grau sem precedentes de propriedade e controle.*



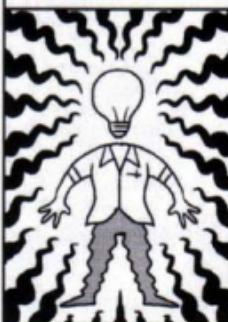
Recém-saído da faculdade em 1982, arrumei um serviço no departamento de produção da DC, fazendo arte-final.



Tendo preparado uma proposta para uma história minha no fim de 1983, mostrei-a a meus chefes.



Eu teria vendido a alma para ter minha própria revista. Teria dormido numa cama de pregos ou atravessado um incêndio andando.



Mas em 83 ganhava vigor a ideia, mesmo entre os jovens, de que havia duas coisas de que nunca se devia abrir mão. E quando a DC revelou um módico interesse e me perguntou o que eu queria em troca, eu lhes disse.



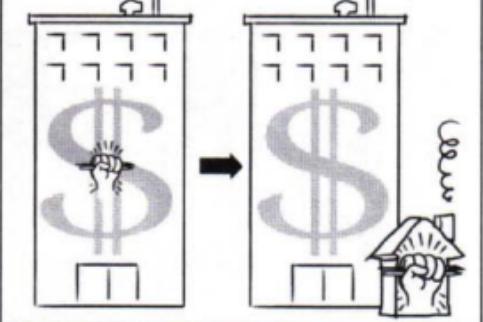
Oh, sim, muito provável isso!



Claro que eu sabia de antemão qual seria a resposta. Eu só queria ser leal a minha alma mater e testá-la primeiro.



Vinha tendo lugar uma **mudança geracional**, daqueles artistas que – como Adams – haviam lutado para melhorar as condições **dentro do grande mercado**, para outros que optavam pelas editoras **independentes****. Mesmo então, eu sabia que meu destino estaria com o **segundo grupo**.



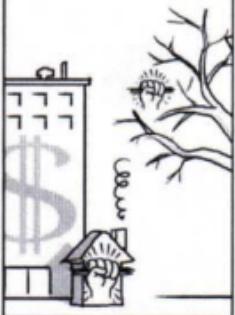
Mas para alguns – como o editor autônomo **Dave Sim** – a única maneira de garantir a verdadeira liberdade criativa seria atuar **sozinho**.



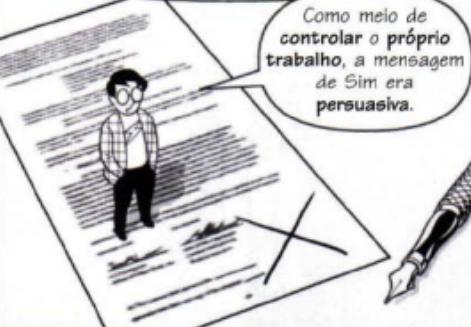
*Embora em geral mais progressistas, nem todas as "independentes" eram igualmente simpáticas aos criadores, como muitos artistas acabariam descobrindo.

**Alguns, como Frank Miller, lutariam em ambas as arenas.

A solução de Sim exigia sair para o limbo, mas muitos seguiram seu exemplo no fim dos anos 80 e início dos 90.



Sim acreditava que qualquer contrato com um editor era um cerceamento da liberdade de criação; que a única maneira de ter um acordo justo com um editor era ser o editor.



Assim como seu dito memorável: "Nenhum editor o pagará o bastante para que você consiga processá-lo".



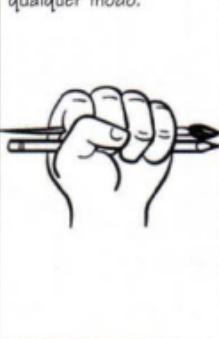
E quando Kevin Eastman e Peter Laird contraíram o empréstimo de alguns milhares de dólares para publicar sua própria revista, as *Tartarugas Ninja*, era o exemplo de Sim que os impelia – e isso acabaria por torná-los millionários.



Muitos, como eu, só queriam desenhar e ficar em paz. A perspectiva de dedicar metade de nossas energias a embalar pacotes e pagar faturas não era nada atraente.



Não era exatamente a revolução que Sim tinha em mente, mas era uma virada espetacular, de qualquer modo.



A publicação autônoma era atraente em muitos sentidos, mas era também intimidadora.



Assim, a tensão entre criadores e editores continuou alta, e em 1986, numa reunião em Toronto**, vários quadrinistas esboçaram um "Manifesto Criativo" que procurava redefinir esse relacionamento.



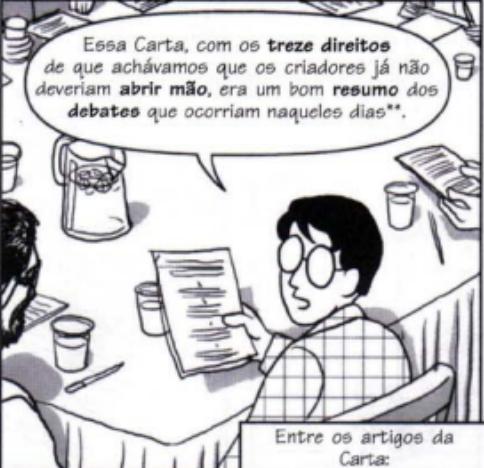
*Um caminho que ele vinha seguindo com sucesso desde 1977 e que, juntamente com a *Elfquest*, de Wendy e Richard Pini, serviu de pilar para as primeiras lojas de quadrinhos.

**A reunião foi organizada por Sim, nativo de Ontário, e estimulada por disputas igualmente acirradas entre distribuidoras. Não inclui o retrato de John Totleben, porque... ora, porque não consegui nenhum.

Na tentativa de deixar claras as preocupações dos criadores", ofereci um esboço prévio de uma "Carta de Direitos dos Criadores" durante uma reunião subsequente promovida por Eastman e Laird em Northampton, Massachusetts. Ela foi prontamente adotada pelo grupo.



Essa Carta, com os **treze direitos** de que achávamos que os criadores já não deveriam **abrir mão**, era um bom **resumo dos debates** que ocorriam naqueles dias**.



Entre os artigos da Carta:

1. "O direito à plena propriedade do que plenamente criávamos."



2. "O direito de controlar plenamente a execução criativa daquilo que plenamente possuímos."



6. "O direito de recorrer a aconselhamento legal em todas as transações."



8. "O direito ao pronto pagamento de uma parte justa e equitativa dos lucros decorrentes de todos os nossos trabalhos criativos."



Eu não encarava a Carta como uma exigência de mudanças no comportamento do editor.



Era minha crença – então como agora – que os criadores já tinham o poder para controlar seus destinos...



... DESDE que não renunciassem a ele num contrato...



... e para mim a Carta era uma declaração unilateral de nosso intuito de preservar esse poder.



*Muitos acharam o Manifesto um tanto confuso. Retratados d.e. para a d.: Ken Mitchell, Mark Martin, Michael Dooney, Steve Lavigne, Peter Laird (sentado), Kevin Eastman, Ryan Brown, Michael Zulli, Richard Pini, eu, Larry Mander, Dave Sim, Rick Veitch e Steve Bissette. Não retratados: Eric Talbot e Gerhard.

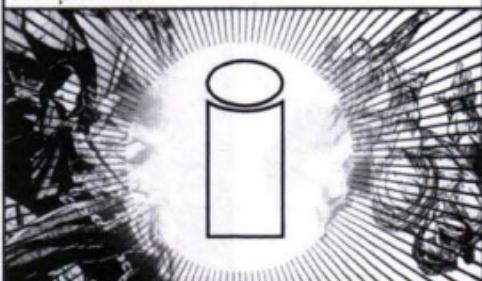
Embora a Carta em si não tenha gerado muita discussão na época, a ideia do poder inato dos criadores estava prestes a emplacar de uma maneira que não prevíamos.



No início de 1992, em meio a um boom alimentado pela especulação gananciosa, vários dentre os criadores mais vendidos abriram sua própria empresa e deram as costas às grandes editoras.

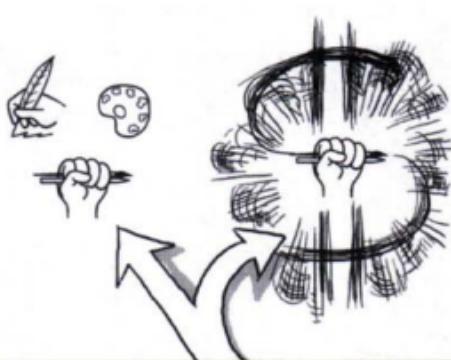


A empresa, a **Image Comics**, teve um sucesso colossal, mas desapontou os **puristas**, que viam os direitos dos criadores como algo profundamente entrelaçado com as "aspirações mais elevadas" dos quadrinhos.



Os criadores da Image, em maior parte, continuaram a produzir obras ao estilo do grande mercado.

Os direitos dos criadores se tornara uma **força de mercado tão intensa** que esse fato pareceu minimizar sua condição de **causa estética** (ou disputa trabalhista)**.

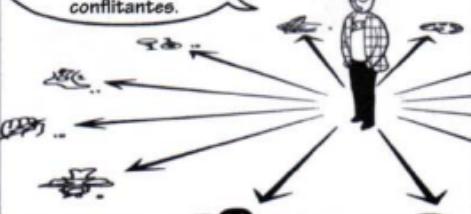


No início da década de 80, parecia evidente, ao menos em termos gerais, a direção em que os quadrinhos precisavam seguir.



Mas no início dos anos 90, o negócio dos quadrinhos nos EUA e no Canadá cresceria o bastante para acomodar **mais** do que apenas duas facções.

O "progresso" começava a prover de fontes vastamente diversas, tornando direções diferentes e por vezes conflitantes.



E **definições** mais conflitantes de "progresso" brotavam de todas as partes.

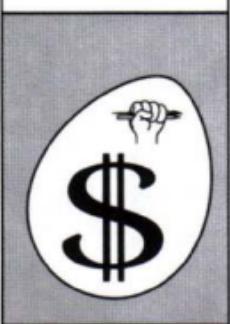


* Embora ela se tornasse um tema de inflamado debate enquanto eu terminava este livro, por estranho que pareça. Consulte meu site para detalhes.

No início dos **anos 90**, a luta pelos **direitos dos criadores** dentro do grande mercado parecia **menos urgente**; havia alternativas demais para que se tolerassem **contratos indecentes**.



A geração de artistas que **precedeu** a minha lutara por seus direitos **de dentro** do grande mercado.



Minha própria geração lutou usando o **trampolim** da imprensa **"alternativa"**.



Na **década de 90**, contudo, muitos jovens artistas progressistas haviam ido **além** de tais batalhas, e não mostravam o menor interesse em trabalhar como empregados em revistas feitas em **linha de produção**, assumindo como **certos** seus direitos à propriedade criativa.



Esteticamente, este foi um evento **saudável** — um marco de uma geração mais seduzida pelo potencial de uma **forma de arte** do que pelos propósitos de suas facções beligerantes.



Mas a longo prazo ele pode vir a ser seu **calcanhar de Aquiles** se os tempos **piorarem...**



... e as alternativas editoriais continuarem a sumir.



O panorama da indústria dos quadrinhos está constantemente mudando. Os criadores, como sempre, se **adaptarão** para "continuar no jogo".

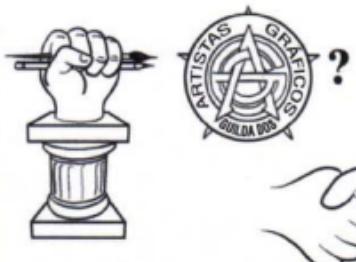


Se a **memória** dessas batalhas for perdida, futuras batalhas podem igualmente se perder**.



** ... relativamente falando! O editor perfeito é tão ilusório quanto o artista perfeito.

Preservar conquistas passadas e pressionar por outras exigirá certo grau de organização ou uma parceria com terceiros...



... e muito mais comunicação entre criadores de todas as áreas dos quadrinhos, mas o esforço deve valer a pena...

O que nos traz a nossa quarta revolução – uma revolução sangrenta



A reinvenção do Negócio dos Quadrinhos.

Não acho que os quadrinhos tenham sido inventados na América, como se costuma afirmar*, mas os EUA lhes proporcionaram um estimulante renascimento no século XX.

Tanto pior, então, se a história da indústria americana de quadrinhos, apesar de alguns momentos de alta, for uma longa trilha de erros crônicos e potencial desperdiçado.



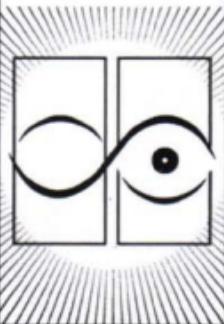
Como americano, tenho orgulho das contribuições feitas por artistas dos EUA ao longo dos anos...

... mas fico também embragado pelas montanhas de ignorância que eles tiveram de escalar para isso.



*Veja o primeiro capítulo de Desvendando os Quadrinhos para conhecer minha visão nada convencional dos quadrinhos ao longo da história.

... já que os resultados da luta podem ajudar a decidir se teremos uma nova onda de inovação criativa...



... ou uma década perdida de esquecíveis porcarias.



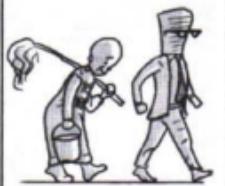
Apesar de seu vigoroso início, os quadrinhos dos EUA têm ficado muito atrás de suas contrapartidas europeias e japonesas em popularidade e aceitação cultural.



As sementes do mercado americano podem estar em suas origens – um casamento de conveniência com os jornais do século XX**.

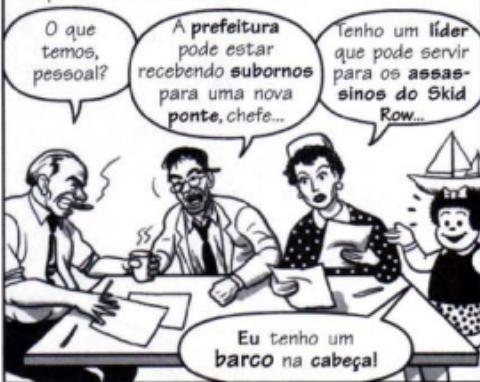


Os quadrinhos para jornal não eram exatamente uma indústria à parte, sendo antes uma ocupação dentro da indústria jornalística – ocupação não muito respeitável, aliás, apesar da alta popularidade.



** Os quadrinhos começaram a aparecer nos jornais americanos pouco antes do início do século XX.

Como não surpreende, muitos **jornalistas** e **editores** sérios se **ressentiam** dos pequenos animadores de multidões. Os quadrinhos nem sempre eram bem-vindos.



O baixo **status** dos quadrinhos não era como o do rádio, da tevê, do cinema, da prosa ou do teatro, cada um dos quais possuía uma **identidade à parte** graças a um **fórum** ou **veículo** exclusivo.



Essa dinâmica **mudou** cerca de 35 anos depois do renascimento americano da forma, quando alguns quadrinhos **se tornaram** o produto, na forma de **revistas**...



Mas durante a maior parte de sua existência, a venda de revistas em quadrinhos foi antes de mais nada um nicho da indústria das revistas ou dos artigos de lojas e farmácias.



Levaria outros 40 anos para que lojas exclusivas de quadrinhos surgissem e levassem a indústria ao patamar seguinte.



Esse "Mercado Direto" ajudou a reinventar os quadrinhos nos EUA para melhor, mas as conquistas **não foram permanentes**. Muitos propuseram teorias para explicar "o que tinha saído errado".



"Direto" refere-se à venda direta de revistas em quadrinhos não retornáveis a lojas especializadas, sistema defendido em seus primeiros dias pelo promotor de convenções Phil Seuling.

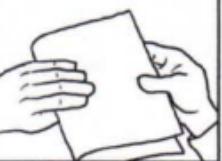
No início deste capítulo, descrevi uma forma simples de comércio. Vamos simplificá-la ainda mais!



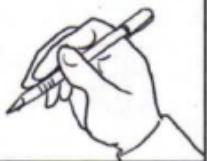
Um artista pega um pedaço de papel...



...dobra-o no meio...



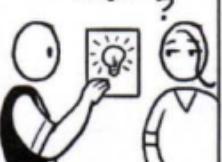
...pega uma caneta...



...desenha uma história...



...e a mostra a um amigo.



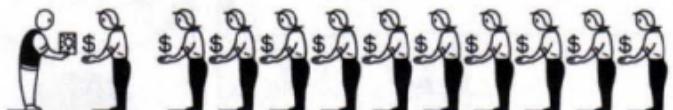
O amigo gosta da história...



...e a compra.



Por exemplo, digamos que o amigo — nosso leitor — conte a dez amigos e todos desejem comprar a criação do nosso artista. Talvez o artista não esteja disposto a desenhar dez cópias de sua história, mas queira o público maior.



Uma breve visita à copiadora...



...e os desejos de todos são facilmente satisfeitos.



Mas para conseguir isso, nosso artista precisou fazer concessões em dois sentidos:



Primeiro, uma parte do dinheiro foi usada para pagar pelas cópias.



Segundo, as cópias podem diferir do original em aparência e qualidade (de duas cores para uma, por exemplo).



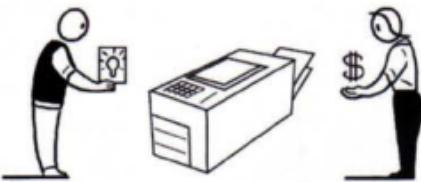
E com o tempo, o artista pode adaptar o trabalho e compatibilizá-lo com a tecnologia de reprodução.



Com isso, um **processo** começado por iniciativa do **criador** da obra começou a **mudar** essa obra para se **acomodar**.



Introduziu-se um novo **passo** entre nossos atores principais, e com ele surge uma **complicação** do processo, um elemento de concessão, e um novo beneficiário na transação como um todo (ou seja, a copiadora).

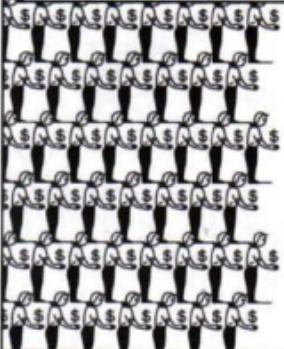


Se os níveis de cada variável são aceitáveis para nossos atores, o sistema continua a funcionar.

Estes quatro efeitos – maior complexidade, modificação do original, redução do lucro unitário e mudanças feitas pelo criador em reação ao sistema – serão amplificados conforme o processo crescer.



Por falar nisso, parece que nosso artista hipotético está descobrindo que agora tem mais dinheiro, mas menos tempo para desenhar, e o potencial de crescimento de seu trabalho pode estar acima de suas forças.

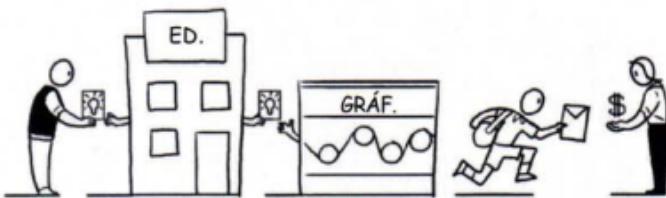


Entra em
cena a **editora**.

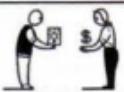


Agora o artista pode voltar ao **trabalho** e permitir que **outra pessoa** faça a **venda**. A editora emprega **gráficas profissionais** (é uma empresa de pré-impressão) e um método simples de distribuição — digamos que o **correio** — para levar o produto a muitos leitores simultaneamente.

Uma vez mais vemos nossos **quatro efeitos** em atuação.



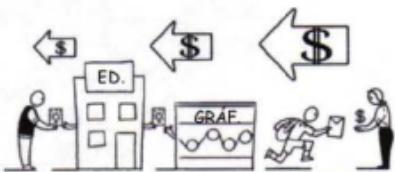
Maior complexidade.



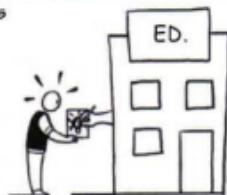
Modificação do original.



Mais dinheiro retido.



E as mudanças criativas que o editor pode esperar ou exigir do criador.



A bem dizer, nosso artista **não** precisa ir além disso se não quiser.



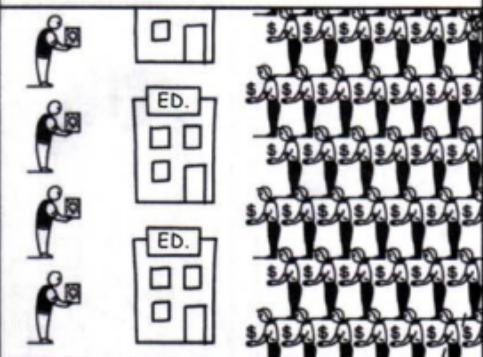
Não há **nada** que o impeça de voltar àquela **forma mais simples de comércio**.



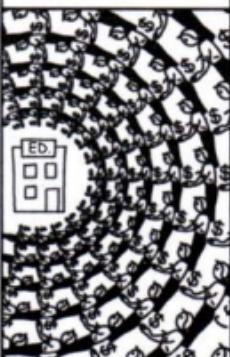
No entanto, por alguma dentre várias razões, ele sente a necessidade de **continuar**.



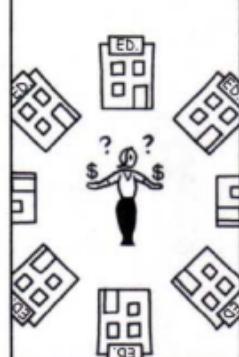
Logo, nosso mercado microscópico já não é tão microscópico. Há muitos artistas, várias editoras e uma horda crescente de leitores ansiosos.



Mas as editoras estão simplesmente sufocadas pela mera quantidade de leitores.



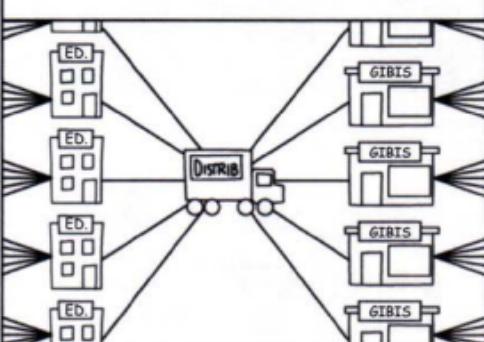
E os leitores têm coisa melhor a fazer do que ficar de olho em cada uma das editoras.



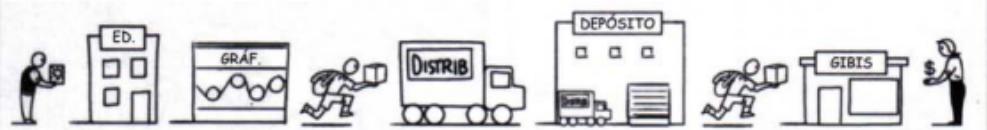
Entra em cena a distribuidora, que resolve ambos os problemas conectando o leitor com muitas editoras e a editora com os muitos leitores.



E conforme a quantidade de editoras e distribuidoras continua a crescer até chegar a um número intratável, a tarefa outrora simples de entregar o "produto" assume uma importância crescente, e as distribuidoras ganham existência.



Com esse acréscimo, chegamos bastante perto de nosso atual mercado "direto", que evoluiu nos anos 70 e 80 (embora por uma série inteiramente distinta de passos*).



Neste nível de complexidade, o processo ainda requer a mão do artista para mandar o trabalho em sua jornada corrente abaixo até o leitor...

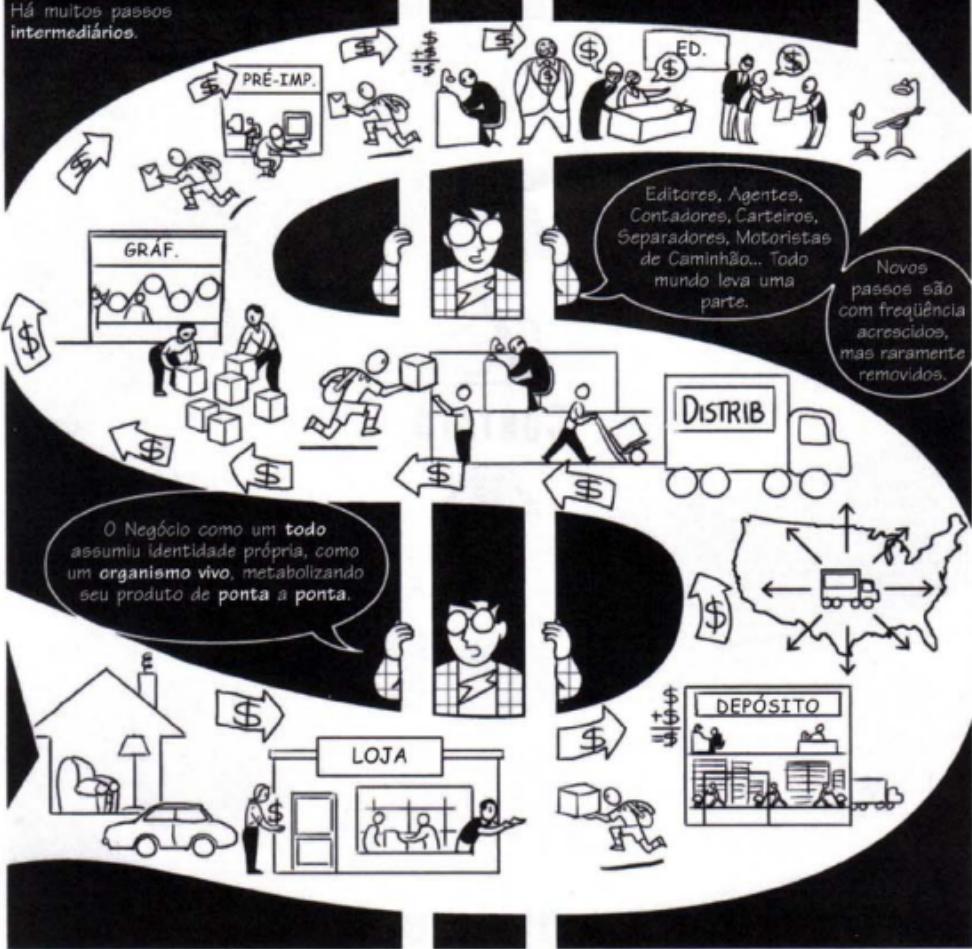


... mas o dinheiro do leitor, que segue corrente acima, tornou-se a razão de ser do sistema, e este último assumiu vida própria.



*Por exemplo: as revistas em quadrinhos não precisaram surgir do nada, pegando carona em indústrias preexistentes ao longo do século.

Há muitos passos
intermediários.



É um longo caminho
desde nosso sistema
original, mas uma
coisa ainda não
mudou...



... porque depois que o
dinheiro do leitor
partiu em sua longa
jornada através do
sistema...



... e a revista foi
embrulhada e levada à
casa do leitor...



... mais cedo ou mais
tarde ela será tirada
do embrulho e aberta.



E quando for...

CONTATO



... o "produto" será finalmente entregue: a experiência pela qual o leitor pagou.



Após um golfo de tempo e distância, o leitor e o artista entabulam um diálogo íntimo.



Uma silenciosa troca de estímulos e respostas com histórias e imagens, intermediada somente por papel e tinta...



Esse gibi é uma MERDA!



Quando é que isso acontece?



Quando é que a cauda começa a abanar o cão?



Quando é que um sistema iniciado por criador e leitor...

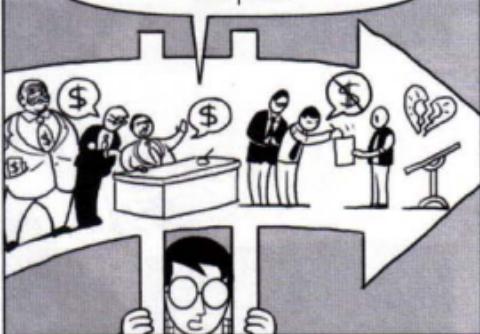
... começa a atraiçoeir a ambos?



No caso do criador, o fracasso está na **incapacidade** do mercado de metabolizar mais do que uma **fração** de sua visão criativa.



Não é preciso um **cientista espacial** para saber que quando o **dinheiro é a força motriz da produção**, a energia criativa tende a **cair feito uma pedra**.



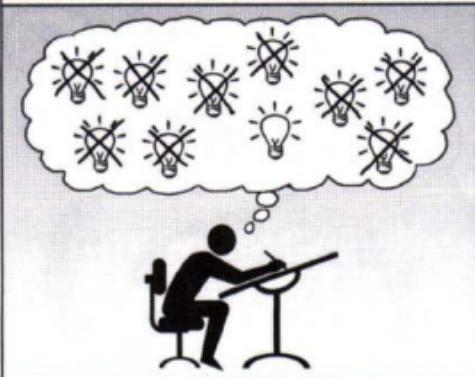
Muitos conseguem prosperar **dentro do sistema**, seja concentrando-se na **proficiência técnica**, seja descobrindo nichos de **liberdade** com sangue editorial dentro dos quais podem **se expressar...**



... e, para sermos justos, se houvesse um concurso da "pior revista de todos os tempos", estou certo de que os dez finalistas incluiriam ao menos alguns das fileiras dos **editores autônomos...**



... mas a **profissão** originada pela **máquina do mercado** oculta a gama cada vez mais estreita de estilos, assuntos e temas permitidos.

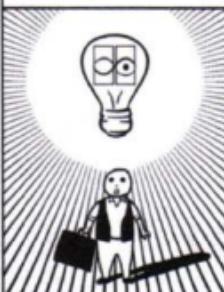


Essa combinação entre propósitos limitados e a primazia das habilidades técnicas leva à fragmentação do processo de criação em suas partes constituintes.



A maioria das revistas corporativas americanas distingue "argumentistas", "desenhistas", "arte-finalistas", "coloristas" e "letristas".

Com isso, o jovem artista com uma vigorosa visão unificada de quadrinhos encontrará a mesma resposta de novo e de novo.



"Não é isso o que estamos procurando."



O que qualquer editor movido pelos lucros procura é pretensamente a satisfação dos consumidores.



Todavia, com grande freqüência esses "consumidores" são revendedoras e distribuidoras, e não leitores, e o dever supremo de todo funcionário não será tanto agradar ao leitor mas agradar ao homem seguinte no totem. Uma indústria inteira meramente presumindo o que dará certo, sem meios de verificar quando isso efetivamente dá certo ou não.



Os leitores são tão negligenciados pelo sistema corporativo quanto os criadores, apesar da importância supostamente atribuída a seus dólares, tão duramente ganhos.



A loja de quadrinhos comum só pode oferecer uma ínfima fração de um acervo industrial já extremamente limitado em escopo.



E mesmo quando os leitores sabem exatamente o que desejam, a busca pode ser irritantemente fútil.



A meu ver, as revistas do grande mercado só atraem hoje os poucos linhas-duras que permaneceram, empregando uma algaravia mutilada e visual que só eles conseguem entender – e fazendo da expressão "grande mercado" uma piada oca...



... enquanto o verdadeiro grande mercado, os outros 99,9% da população, se distrai com outras coisas.



Isto levou alguns a considerar o mercado de venda direta um fracasso, mas eu discordo.



O mercado direto teve sucesso como todos os sistemas fechados complexos o têm: por algum tempo...



... até que economias de escala começaram a promover os interesses dos grandes...



... e deixaram de aceitar as inovações dos pequenos.



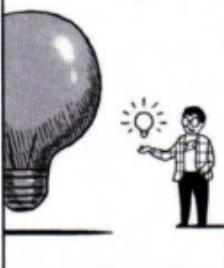
Se tal sistema pode ser redimido ou deve ser descartado dependerá de esse desequilíbrio poder ou não ser corrigido.



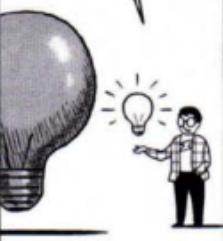
Toda indústria, qualquer que seja o seu produto, precisa de **ídéias novas e inovadoras** para permanecer saudável.



Idéias novas são a princípio pequenas...



... e, se não forem **impedidas**, crescerão de acordo com seus méritos.



O "mercado direto" de hoje foi **ele próprio** uma idéia assim, que surgiu para substituir seu predecessor decrépito.



Como em qualquer mercado tradicional, contudo, o **porte** tem suas vantagens.



Ela
Não coma
isso!

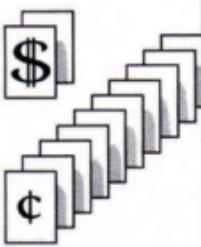
Acordos podem ser feitos para o tratamento preferencial dos **bolsos mais fundos**.



E em alguns casos os **antigos e grandes** podem simplesmente **comprar os novos e pequenos**, destituindo-os subitamente de sua vitalidade.



Quem produz **muito** tem tradicionalmente um **custo unitário** menor do que quem produz **pouco**.



Ao disputarem **espaço de banca**, os sucessos de venda terão preferência*.



A luta **contra** tais obstáculos pode deixar os guardiões do novo – sejam criadores ou empresários – mais fortes a longo prazo.



Mas se o jogo for suficientemente desigual...

*E muitos revendedores, para começar, têm pouco espaço, por isso quem pode culpá-los?

... o sistema só poderá reciclar o que já foi produzido...



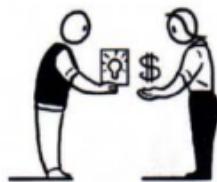
... já não podendo crescer com saúde...



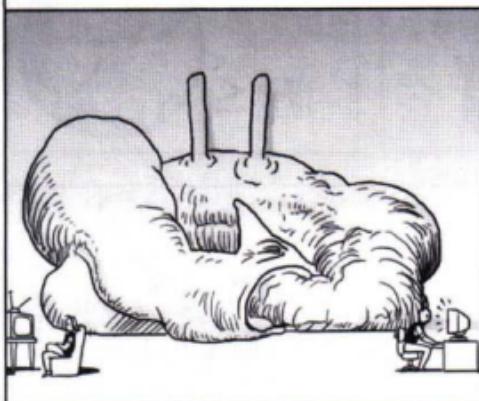
... nem crescer de qualquer outro modo...



... e tanto produtores como consumidores...



... acharão coisa melhor para fazer com seu dinheiro, tempo, energia e visão.



Muitas vozes na imprensa do ramo propuseram diversas maneiras de reinventar o negócio dos quadrinhos.



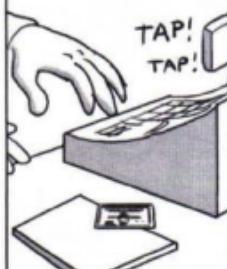
Não faltam estratégias para a salvação dos quadrinhos.



Alguns propuseram um retorno à devolução de revistas não vendidas — prática padrão nos dias da distribuição em bancas.

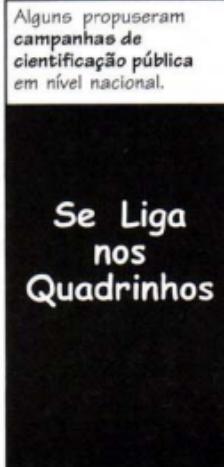


Algumas editoras depositam suas esperanças numa seleção embrionária de graphic novels em muitas livrarias.

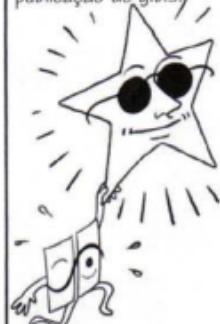


Alguns propuseram campanhas de cientificação pública em nível nacional.

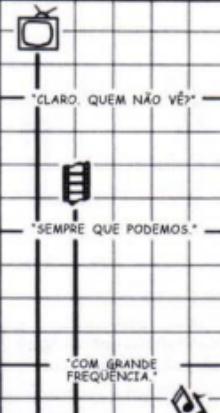
Se Liga nos Quadrinhos



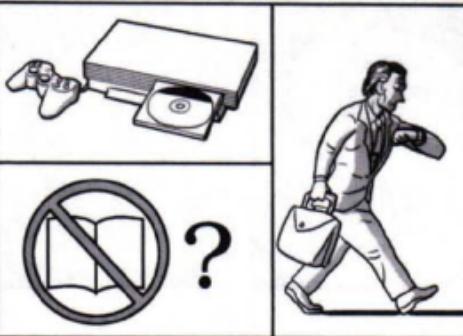
Alguns apostam em licenças hollywoodianas e no consequente merchandising como meios de subsidiar a publicação de gibis.



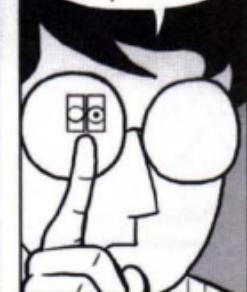
Infelizmente, os quadrinhos em si são com freqüência uma presa das economias de escala. Ser notado já é uma tarefa hercúlea para uma indústria tão pequena.



Mudanças societárias no modo como buscamos um escape, o papel da leitura em meio à população em geral e o desaparecimento de horas e locais apropriados para os quadrinhos devem ser considerados conjuntamente como fatores no declínio da indústria...



... mas muitos dos desafios mais prementes dos quadrinhos parecem referir-se a um único tema recorrente: o porte.



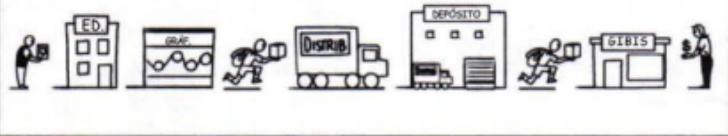
O porte como uma vantagem dentro da indústria.



O porte como uma realidade desagradável no mundo em geral.



E o porte e a complexidade da própria indústria, que já não se justifica frente aos lucros diminuentes.



Com crescente freqüência, muitas das mentes mais criativas dos quadrinhos vêm encontrando alternativas ao mercado direto, muitas vezes forjando um renovado contato pessoal com revendedores ou com os próprios leitores.



Alguns até julgam liberadoras suas modestas tiragens; uma chance de redescobrir o poder do artesanato manual...



... ou a empolgação do marketing de guerrilha*.



* Quando a tiragem de um livro fica na casa das centenas, um bom golpe publicitário pode duplicá-la em um dia!

A conexão entre artista e leitor é - e sempre será - a parte indispensável da indústria dos quadrinhos...



CONTATO



... a despeito do exército de atravessadores necessário para difundi-la.

Em 1987, propus uma Carta de Direitos dos Criadores para fortalecer um dos extremos dessa conexão.



1. O direito de saber o que pode ser comprado e por que comprar.



2. O direito de comprar o que queremos quando sabemos que queremos.



3. O direito a um preço justo.



E, embora jamais articulada, acho que há também em vigor uma Carta de Direitos dos Leitores, que a indústria vem ignorando por sua conta e risco.



Se o mercado direto conseguir finalmente refletir a vontade tanto de criadores como de leitores, ele poderá sobreviver e até mesmo crescer.



E se não conseguir...



... alguma outra coisa o fará.

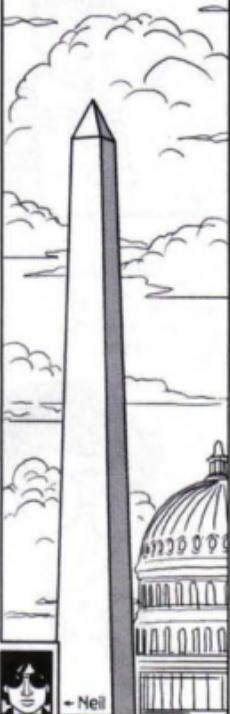


NORMAS DA COMUNIDADE

Uma Visão de Fora



Em maio de 1995, eu planejava uma viagem de pesquisas a Washington, D.C.* quando fui convidado, juntamente com o argumentista Neil Gaiman, para o programa *Talk of the Nation*, apresentado por Ray Suarez na National Public Radio.



O público da NPR inclui um grande número de leitores ávidos, de modo que essa era uma oportunidade bem-vinda para difundir o potencial dos quadrinhos como literatura séria.



Neil e eu descobriríamos, em meados da década de 90, uma safra de jornalistas cada vez mais bem informada e por dentro dos quadrinhos. Não tínhamos dúvidas de que poderíamos afirmar que os quadrinhos já não eram um mero lixo sensacionalista.



O tema era "Quadrinhos Adultos". Eu estava no estúdio da NPR em Colúmbia, enquanto Neil falava em Minneapolis. Ray passou à introdução:



Sua qualidade de produção está muito distante do tipo de quadrinhos que vocês provavelmente cresceram lendo, com suas cores medíocres sobre papel-jornal barato...



*Eu precisava de referências de imagens para uma graphic novel ambientada parcialmente em Colúmbia.

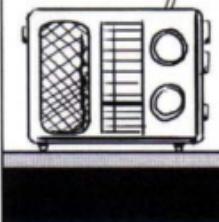
... e o preço reflete esse fato. Elas ostentam capas com ilustrações luxuriantes, sobre papel de maior gramatura...



... e dedicam muito mais atenção à qualidade de impressão e às ilustrações internas.



São populares e vêm crescendo; são estilosas e chocantes! Usam imagens para contar histórias de um modo empolgante...



... e, quanto ao texto... ouçam só isto:



(música arrepiante)

"MULHERES..."
ÀS VEZES SÓ O QUE ELAS TÊM A FAZER É EXTRAVASAR. DEPOIS DE UM BOM BERREIRO PARECE ATÉ QUE NÃO ROLOU NADA.

VI LUCILLE ENFIANDO CADA CENTÍMETRO TESUDO DE SEU CORPO EM MEU SOBRETUDO. BALANCEI A CABEÇA. ACHO QUE PELA MILIONÉSIMA VEZ.

COM O MATERIAL QUE ELA TEM, A LUCILLE FOI SER LÉSBICA... ISSO É UM CRIME, CACETE!"



... I DONT SAY A WORD ABOUT THAT.
MARVELL
H
FET
OM
LAULED ON
ME WITH
HOWEVER
CENTLY
UNDER
HEAVY
VAS
AND I
GOT AN
DO
GETTING
OUT
VER

Maravilha!
Tinham de escolher justo isso!



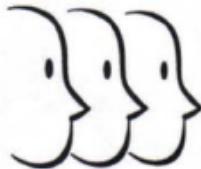
Este foi um trecho de *Sin City*, de Frank Miller*. Grande parte desses livros está repleta de devaneios adolescentes, fantasias sexuais, histórias extremistas do oculto, personagens mitológicos...



*Sin City, de Miller, é uma imitação exagerada e satírica do gênero hiperônino. Infelizmente seus aspectos mal-irônicos se perderam completamente na leitura.

**Na verdade continuei um ouvirte fiel do programa durante anos. No fim de 1999, Ray o deixou para ocupar um espaço no noticiário da NPR The News Hour.

A percepção pública
importa.



5



A percepção
influencia quem
adentrará os
quadrinhos, como
leitor ou criador.



Ela influencia
as decisões de
pessoas em condição
de ajudar os
quadrinhos como
forma de arte e
indústria.



E influencia
as pessoas em
condição de
prejudicá-los.

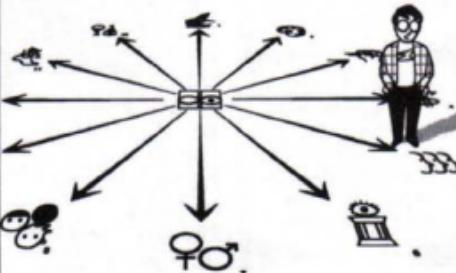
Sei que ela **me** influenciou. Como um leitor precoce de livros, comprei a ideia dos quadrinhos como nada mais, nada menos que lixo. Se um colega do colégio não tivesse **desfeito*** meu preconceito, você não estaria lendo isso hoje.



Não sei...

Vamos, tente!
Você vai gostar.

A revolução na **percepção pública** foi
lenta e difícil, mas pelo menos algumas
tendências recentes têm sido **animadoras**
em comparação com o que veio **antes**.



Quando estreei em 1984, ainda
se presumia que qualquer artigo
jornalístico sobre quadrinhos tinha a
obrigação de incluir no título **efeitos**
sonoros ou **frases feitas****.



By David Phillips
Jeff Weller

POW! BLAM! — The quick brown fox jumps over the lazy dog. Zippity do do do do do do do... In this type you could change the last sentence over and over. I don't know any examples of this sort of article for children's comics... I would like some if anyone has them. — Come and see a show tonight, we're gonna have a super hero show. That's right. There's lots of fun things to see. Come and see us.

SANTO HIMMLER, BATMAN! — Regular dose of digitron esp... In this type you could change the last sentence over and over. I don't know any examples of this sort of article for children's comics... I would like some if anyone has them. — Come and see a show tonight, we're gonna have a super hero show. That's right. There's lots of fun things to see. Come and see us.

Esse tratamento teria
sido perfeitamente
apropriado no caso da
forma de **lancheiras** ou
cuecas infantis...



... mas alguém que
oferecesse um **curso**
universitário sobre a
forma ou organizasse
uma **mostra de**
quadrinhos provavelmente
teria o mesmo
tratamento.



*Nota para os curiosos: esse amigo, Kurt Busiek, também entrou no ramo e se tornou um dos melhores e mais populares argumentistas de super-heróis na década de 90.

Com os heróis desconstrucionistas de **Miller** e **Moore**, a cobertura jornalística iniciou uma transição para a idéia de que "os quadrinhos já não são para crianças": por vezes com um viés acusatório de que os quadrinhos eram portanto um perigo para as crianças.



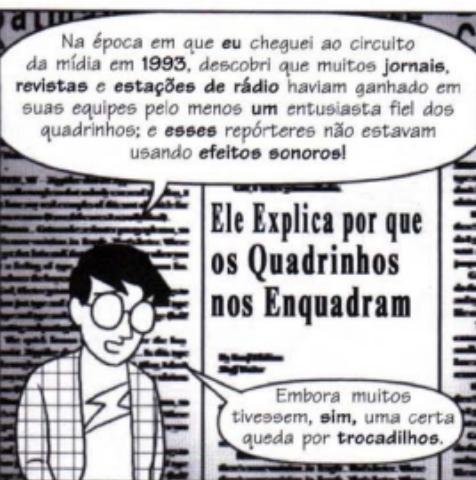
A tácita premissa de que quadrinhos e crianças estavam **inxtricavelmente ligados** continuou a moldar **ambos os lados** do debate, mesmo enquanto leitores universitários e adultos descobriam mais e mais material voltado diretamente para eles.



Todavia, conforme cresciam durante os anos 90, um número surpreendente de tais leitores descobriu **sua própria voz** no reduto da mídia.



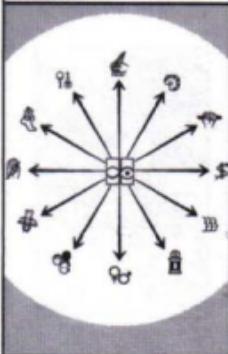
Na época em que **eu** cheguei ao circuito da mídia em **1993**, descobri que muitos **jornais, revistas e estações de rádio** haviam ganhado em suas equipes pelo menos um entusiasta fiel dos quadrinhos; e **esses repórteres** não estavam usando **efeitos sonoros!**



Nossos colegas cavoucavam tudo quanto era canto. Embora os fãs dos quadrinhos fossem poucos, eles eram **espertos e antenados**, desproporcionalmente inclinados a "entrar na dança" ...



... e mais propensos a reconhecer as verdadeiras revoluções dos quadrinhos quando as vissem.



No entanto, por mais justos e bem informados que sejam os repórteres, a **indústria dos quadrinhos** ainda consegue ser sua pior inimiga.



Para Neil e para mim, o "sangue, sangue, sangue" de Ray Suarez não descrevia de modo algum **nossas revoluções** ...



... mas se algum dos ouvintes de Ray fosse no mesmo dia à loja de **quadrinhos** do bairro, ele não encontraria muita coisa para contradizê-lo.



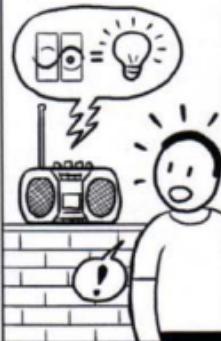
*Havia alguns elementos de horror na série Sandman, de Neil, mas eles raramente assumiam o centro do palco.

Qualquer que seja a **frente** ou a **qualidade** das informações sobre quadrinhos que chegam ao público, **novos leitores prospectivos** ainda devem superar duas **barreiras tradicionais...**



... e a primeira dessas barreiras é o **revendedor**.

Uma cobertura positiva na mídia pode criar novos candidatos a leitor...



... mas uma má experiência com o **revendedor** pode afugentá-los na mesma hora.



E infelizmente o estereótipo da loja de gibis sombria, esnobe e "barrada a mulheres" não carece de precedentes no mundo real.

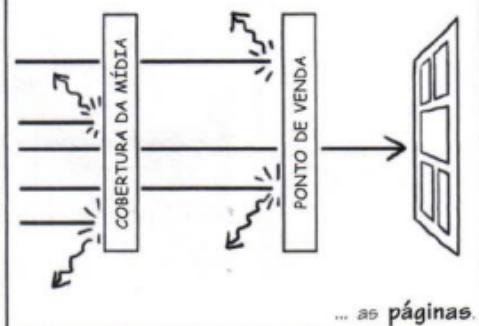


Alguns revendedores trabalharam duro para **reinventar** essa imagem; expandindo sua **base de leitores** com uma **seleção** mais ampla de materiais e com uma atmosfera que **acolhe** novos leitores em vez de **repeli-los...**

... enquanto que uma melhor seleção nas livrarias e na Internet expandiu as **alternativas** dos leitores.*



Finalmente, se nosso leitor prospectivo conseguir superar as barreiras da ignorância da mídia e dos revendedores sem visão, encontrando de fato a obra sobre a qual ouviu falar, ainda lhe resta uma última barreira...



Já se sugeriu que existe um número crescente de "**analfabetos dos quadrinhos**": pessoas incapazes de acompanhar a linguagem visual exclusiva dessa forma.

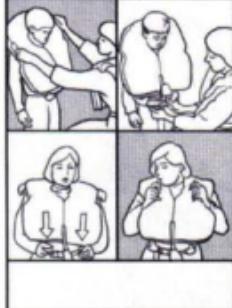


E, de fato, muitas revistas têm layouts aparentemente destinados a frustrar iniciantes!

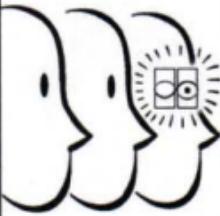


*Uma faca de dois gumes, sem dúvida, já que esses revendedores podem interferir nos mercados uns dos outros.

Todavia, quando
destituídos dos
excessos estilísticos,
os quadrinhos são
conhecidos por sua
acessibilidade universal.



Ponha uma história em
quadrinhos em frente à
maioria das pessoas e
elas acharão mais difícil
não ler do que ler!



Pessoalmente, acho que os
revendedores de gibis poderiam melhorar
a imagem pública dos quadrinhos da noite para o
dia meramente exibindo ampliações de páginas
consecutivas em suas vitrines*: empregando
talvez um dispositivo para folhear,
manuseável pelo lado de fora**.



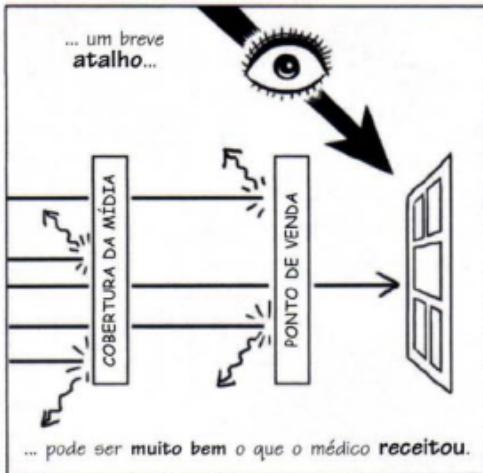
Afinal de contas, este
não é o produto, e sim
a embalagem.



E para os 99,9%
do público leitor que
jamais sonhariam em
entrar numa loja de
gibis...



... um breve
atalho...



A história dos
quadrinhos mostrou
que o meio pode ser uma
parte vital da vida
cotidiana.

Acho que eles podem
voltar a ser isso, mas somente
se seus **guardiões** puderem
recuperar sua fé no **poder**
desse meio.



Então, se isso
funcionar, poderemos
cruzar os dedos à
espera de um resultado
melhor do que da **última**
vez em que "quadrinhos"
se tornaram uma
marca registrada.



*Especificamente, páginas de revistas mais acessíveis e de interesse geral, com potencial para atrair um público mais amplo.

**Descreverei essa ideia exótica
com maiores detalhes em meu site.

Parece um **medonho conto de fadas** agora, mas houve de fato uma época em que **gibis foram queimados nas ruas!**

Em meados dos **anos 50** o livro *Seduction of the Innocent* (*Sedução dos Inocentes*), do psiquiatra Frederic Wertham, ajudou a deflagrar as **chamas** de uma **histeria contra os quadrinhos**.



O livro de Wertham implicava os quadrinhos em toda sorte de coisas, desde a delinqüência juvenil, passando por "perversões" sexuais, até o ódio racial*.



A ira pública recaiu com mais ferocidade sobre as medonhas revistas de crimes e horror, pelas quais os jovens leitores da época haviam desenvolvido um apetite insaciável.



Em 1954, um **subcomitê do senado** incumbido da delinqüência juvenil se reuniu em Nova York** para tratar do assunto.



Gracias à primeira emenda da Constituição dos EUA, o congresso foi incapaz de censurar oficialmente os quadrinhos...



*Consulte meu site para divertidos exemplos das táticas de Wertham.

**A maioria das editoras de quadrinhos se situava em Manhattan.

... mas naquele mesmo ano as **editoras de quadrinhos** ratificaram um estrito **código de ética** que dominaria a indústria por décadas e que instituiu uma **autoridade** com poderes para **impô-lo**.

APROVADO PELA AUTORIDADE DO CÓDIGO DOS QUADRINHOS



... os detalhes exclusivos de quaisquer crimes...



... quaisquer insinuações de "relações ilícitas" ou de aprovação ao divórcio...



... quaisquer referências a aflições ou deformidades físicas...



... mas proibiram-se igualmente quaisquer desafios à autoridade estabelecida...



... e quaisquer alusões a "perversões sexuais" de todo tipo.



Para compreender o impacto do Código, imagine que os produtores de cinema fossem submetidos a requisitos muito mais rigorosos para que um filme recebesse a classificação "livre"...

... e que não houvesse outras classificações aceitáveis.



Os negócios se recobrariam, mas a arte dos quadrinhos sofrera um duro golpe.



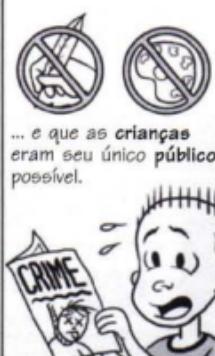
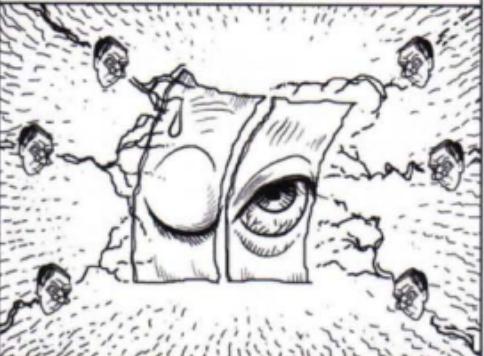
E a comunidade dos quadrinhos havia encontrado seu próprio bicho-papão.



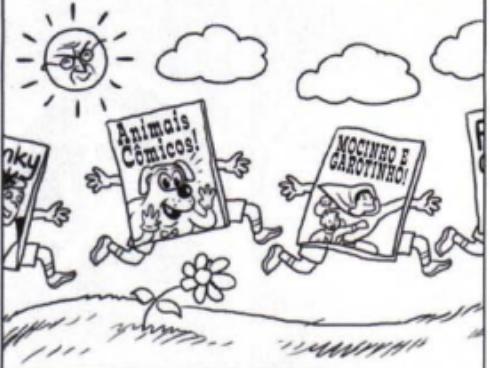
A percepção pública importa.

O ataque de Wertham aos quadrinhos pareceu gerar uma **epidemia de hostilidade pública**, mas a sua foi uma **infecção oportunista**. O sistema imunológico dos quadrinhos fora enfraquecido **anos antes...**

... por afirmações freqüentes de que eles eram uma forma artísticamente falida...



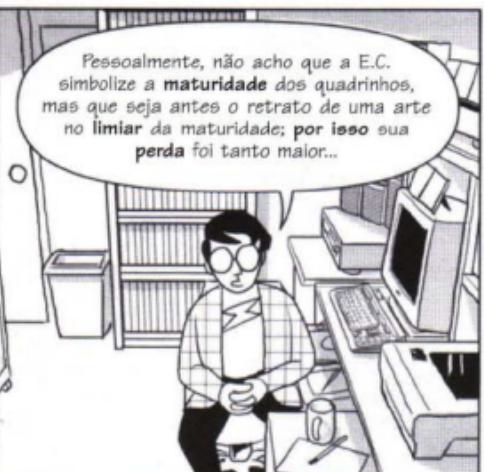
O **Código dos Quadrinhos** ajudou a perpetuar ambas as idéias assegurando que a maior aspiração da indústria durante anos seria meramente produzir "entretenimento inócuo" para os jovens.



Apesar de seus excessos mórbidos, a E.C. Comics — a mais celebrada **baixa do período pós-código** — representou um marco imponente em matéria de histórias desafiadoras e desenhos ousados e inovadores. Para muitos, a E.C. tornou-se há muito um símbolo da promessa dos "quadrinhos adultos".

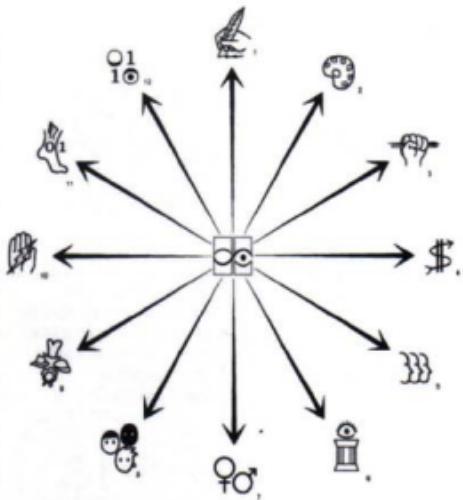


Apesar de todas as suas **virtudes**, porém, os estilos característicos da E.C. eram com freqüência **sensacionalistas** e seu público-alvo era em grande parte **juvenil**.



... e tanto mais preocupante.

No campo dos **quadrinhos em língua inglesa**, os últimos 15 anos produziram um número sem precedentes de **simpatizantes da forma com aspirações elevadas** – sendo que muitos deles alcançaram seus objetivos.



Mas com tanto a conquistar em tantas frentes, o futuro dos quadrinhos não é menos precário do que nos **dias da E.C.**
Um meio uma vez mais no
limiar da maturidade.

E não faltam “**guardiões da moral**” preparados para **detê-los nos trilhos**, mesmo nos dias de hoje.



Mas em vez de se concentrarem na falta de literariedade ou valor artístico dos quadrinhos, como se fez antes da Segunda Guerra Mundial...



... ou no pretenso papel da forma na delinquência juvenil, como nos **dias de Wertham**...



... os censores de **anos recentes** se concentraram exatamente no tipo de **discurso** em que os tribunais americanos mais soltam os cachorros.



A percepção pública IMPORTA.
Enquanto a comunidade em geral achar que os quadrinhos, por natureza, não têm valor social e, por natureza, só servem para crianças...



... acusações de **obscenidade** sempre atingirão o alvo.



E, apesar de todo o nosso progresso, essas ideias ainda vigoram em muitas regiões dos Estados Unidos.

Eu, pessoalmente, considero o próprio conceito das leis contra a obscenidade entre adultos "patentemente ofensivo" e um clássico caso de intrusão governamental não autorizada...

... mas seria difícil negar que as questões envolvendo crianças e a pornografia apresentam problemas complexos...



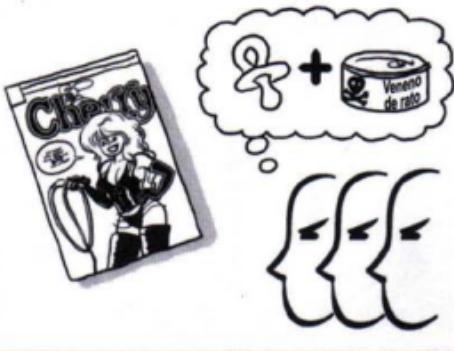
... dando a algumas comunidades a temeridade de atacar lojas de quadrinhos malquistas com vistorias, confiscos e processos enviesados.



... ou que o direito dos pais de orientar a leitura dos filhos deve ser absoluto.



O dilema dos soldados de linha de frente dos quadrinhos — os revendedores — é que em muitas comunidades gibis obscenos são vistos automaticamente como obscenidade para crianças.



Esse pressuposto é tão poderoso que num julgamento na Geórgia em 1994*, uma testemunha do governo afirmou que certa seleção de quadrinhos apreendidos poderia prejudicar as crianças mesmo que o revendedor em questão não tivesse sido acusado de vendê-las a crianças!



As modernas leis contra a obscenidade se apegam freqüentemente à vaga noção dos "padrões comunitários"***...



O impacto de tais táticas vai do aspecto financeiro ao estético e ao pessoal.



Financeiro no caso de uma indústria que luta para conquistar um módico de estabilidade e aceitação pública ao mesmo tempo que é deixada à margem...



*Lee contra o estado da Geórgia.

**Embora não se declarasse explicitamente, foi este o efeito prático do caso Miller contra o estado da Califórnia, em 1973.

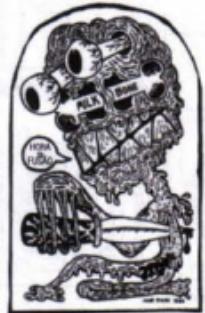
Estético no caso de **editoras** e criadores incapazes de ampliar as fronteiras do "bom gosto" em nome de sua frequente nêmesis, a "boa arte".



E pessoal no caso dos revendedores e de suas famílias, cujas fortunas e reputações foram aniquiladas por confiscos, fechamentos e vandalismo legal.



... ou no caso de artistas como Mike Diana, que foi informado, sob risco de punição legal...



... sobre o que, exatamente, ele poderia ou não desenhar*.



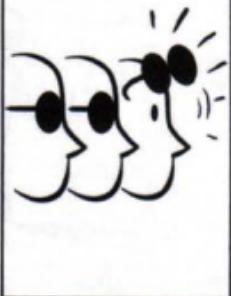
Em contraste com a **recuada** total das editoras de meados da década de 50, os simpatizantes dos **modernos quadrinhos** deram os primeiros passos rumo a uma **defesa legal** organizada dos produtores e revendedores de gibis.



Se tais esforços conseguiram **sobreviver** pelos tempos de carestia, eles permitirão que a comunidade dos quadrinhos **reaja** prontamente a novos ataques.



Mas até que a **ignorância** pública generalizada quanto ao valor potencial dos quadrinhos seja exitosamente **corrigida**...



... a **censura** aos quadrinhos sempre encontrará solo fértil na mente pública.



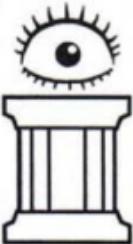
Desse modo, assim como a desinformação sobre os quadrinhos precisa ser corrigida a curto prazo, a verdade a seu respeito precisa ser preservada a longo prazo.



*Até na privacidade de sua casa! Pura insanidade, cortesia de uma decisão do tribunal de Pinellas County, na Flórida.

**O CBLDF oferece muito mais informações sobre tais questões em seu site (ah, e qualquer contribuição é sóbria).

O status dos quadrinhos aos olhos do público pode subir e cair com grande volatilidade, mas tanto um como outro efeito pode ganhar ares de permanência quando o escrutínio das instituições recai sobre a forma.



6

A lei é uma dessas instituições, e já vimos os efeitos surgidos quando os legisladores alvejaram os quadrinhos nos anos 50*.

E as leis contra a obscenidade continuam a assombrar muitos revendedores de gibis até hoje.

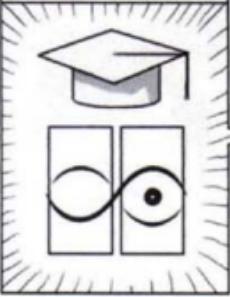


Mas políticas governamentais também podem ter efeitos mais sutis, como a política tributária da Califórnia, que considera os quadrinhos uma mercadoria por causa de sua suposta falta de mérito artístico**.



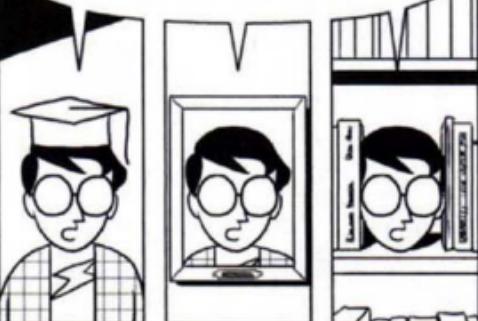
A atenção acadêmica, em particular, pode ter consequências duradouras tanto por conta própria como por sua influência sobre as outras instituições.

Os quadrinhos na academia podem assumir duas formas: o estudo da forma com vistas a sua criação ou a análise de revistas como empreendimento acadêmico.

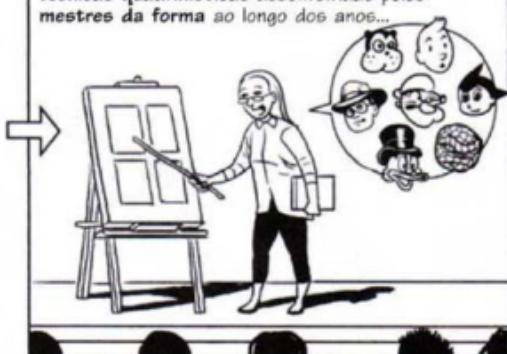


*Embora, no fim das contas, tenha sido a capitalização da indústria, e não a sanção legal, que desferiu o golpe mais severo.

A longo prazo, contudo, talvez sejam instituições privadas, como universidades, museus e bibliotecas, que terão o impacto mais duradouro sobre os quadrinhos.



Aumentos recentes na primeira via foram particularmente gratificantes para nós, veteranos autodidatas***. A instrução formal proporciona uma grande oportunidade de ampliar o arsenal das técnicas quadrinísticas desenvolvidas pelos mestres da forma ao longo dos anos...



** Consulte meu elenco para maiores detalhes sobre a disputa entre o artista Paul Mavrides e o estado da Califórnia.

*** Nasci em 1960 e me graduei em "Ilustração", a coisa mais próxima aos quadrinhos que pude encontrar.

... e pode oferecer uma atmosfera estimulante de camaradagem, polinização cruzada e energia competitiva, que brotam de um grupo de alunos com metas comuns.



Ainda assim, a mera existência de tais cursos transmite uma clara mensagem ao público geral e especialmente aos pais: os quadrinhos são, sim, uma legítima opção de carreira.



Só podemos imaginar quantos mestres potenciais da forma jamais levaram a caneta ao papel em função da pura ausência de reconhecimento oficial.



Queremos acreditar que grandes artistas sempre descobrirão suas carreiras predestinadas, a despeito do que lhes diga a sociedade; mas para muitos a ambição pode ser uma coisa delicada...



... e descobrir a estrada certa pode não ser possível, mesmo para a mais brilhante das imaginações...



A segunda via da atenção acadêmica – o estudo dos quadrinhos como um fim em si – é outra tendência estimulante.



Durante muitos anos, os "estudos dos quadrinhos" ecoaram a percepção pública, relegando as revistas ao status de artefatos culturais.



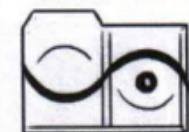
Claro, tirinhas e gibis são artefatos culturais, como qualquer outra obra de arte, e como tais são dignos de estudo*...



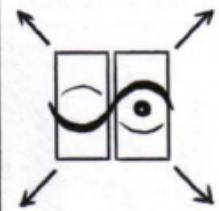
... todavia, conforme teses sobre a sexualidade na Archie Comics e sobre o super-herói como metáfora fascista continuaram a proliferar, um retrato enviesado dos quadrinhos emergiu; o retrato de uma forma condicionada exclusivamente pela cultura, destituída de toda visão independente.



... com projetos de arquivos, iniciativas de catalogação e pesquisas históricas...



... e com o estudo das propriedades inatas da forma em si.



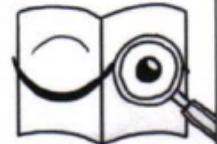
... constituindo uma estrutura dentro da qual a arte aplicada de criadores aspirantes já não parece descabida.



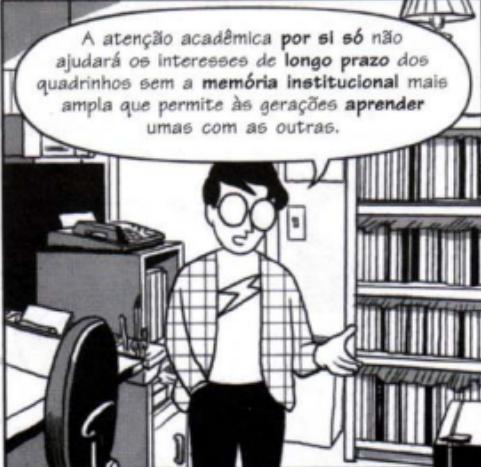
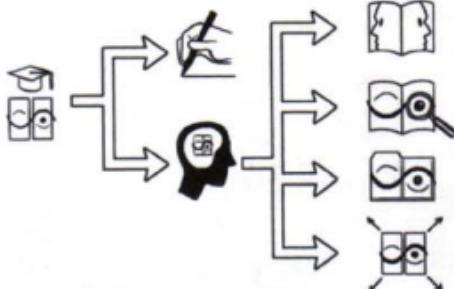
Assim, o método do **artefato cultural** precisou desesperadamente de um **contrapeso**, e nos últimos anos esse contrapeso **chegou...**



... com a análise das propriedades formais de obras existentes...



Como tantas de nossas revoluções, as incursões dos quadrinhos pela **academia** ainda são experimentais, e estão longe de **permanentes**, mas graças ao trabalho de muitos simpatizantes da forma dentro do recinto acadêmico, um currículo bem balanceado começa a ficar raízes...



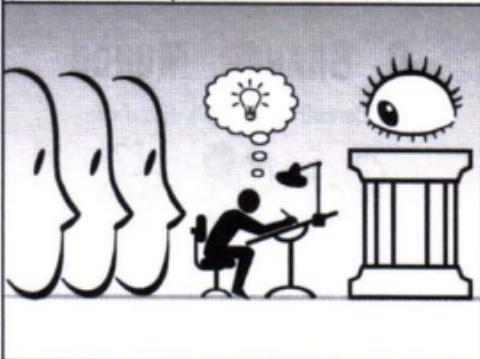
Felizmente, tanto **bibliotecas** como **museus** também têm demonstrado uma **apreciação crescente** pelos quadrinhos nos últimos anos.



E também lá nossos "cavucadores" estão silenciosamente fazendo a diferença.



Historicamente, as grandes mentes criativas dos quadrinhos não ligaram muito para o modo como os leigos as viam, e desde que suas canetas estivessem em ação, essa ambivalência provavelmente foi positiva.



Mas quando as canetas estão em repouso, o combate vale a pena.



A percepção que se tem externamente dos quadrinhos é o portão que terão de cruzar os futuros mestres...



... ela afeta a capacidade das melhores obras de encontrar seu público de direito...



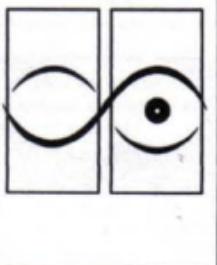
... pode fazer ou desfazer os quadrinhos quando o caminho se complica...



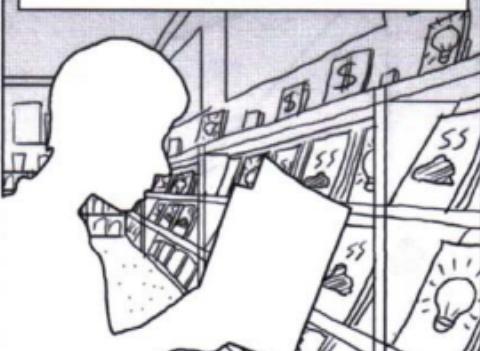
... e pode definir a balança entre um construtivo diálogo entre gerações e uma amnésia cultural terminal.



Enquanto os simpatizantes dos quadrinhos estiverem agindo em peso, o imenso potencial da forma pode finalmente obter o respeito que lhe é devido...



... enquanto a realidade cotidiana das histórias e desenhos disponíveis acabarão obtendo o respeito que a obra em si pode conquistar...



... para melhor ou para pior.



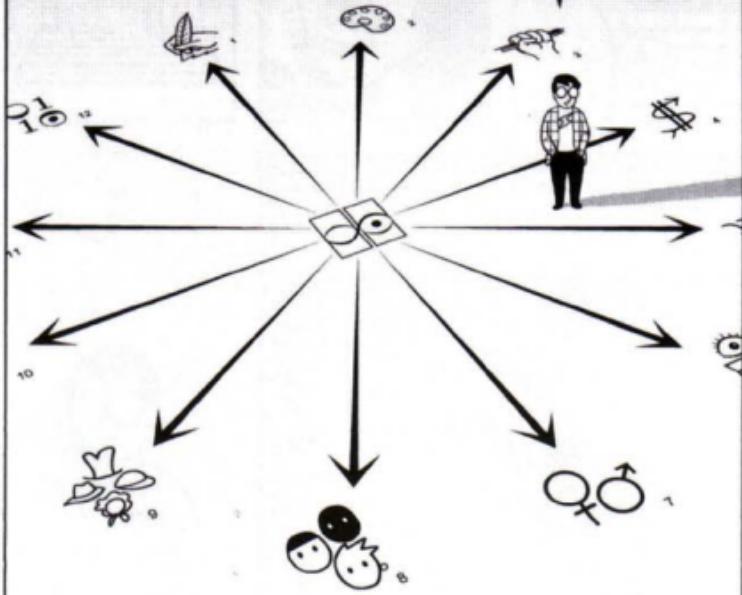
O GRANDE MUNDO

A Batalha pela Diversidade



Levar os quadrinhos adiante significa expandi-los para os **lados**, ampliando as fronteiras do meio em todas as direções.

As **doze revoluções** que escolhi para este livro são um **grupo diverso**, e no caso de **três** delas, a diversidade é um **tema central**.



7. Equilíbrio dos Sexos.



8. Representação das Minorias.



9. Diversidade de Gêneros.



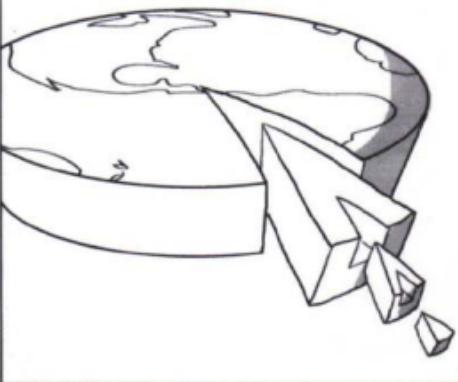
E todas as três decorrem da mesma ideia.



A idéia é a de que há um **grande mundo** lá fora; um mundo contendo milhões de **histórias** potenciais contadas por milhões de **argumentistas** e **desenhistas** potenciais, capazes de conectar-se com bilhões de **leitores** potenciais...



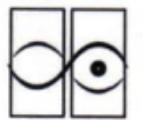
... sendo que, de um **bolo tão enorme**, os quadrinhos só atingiram a **fatia da fatia da fatia da fatia...**



Enquanto isso, as **tiras** em quadrinhos, mais populares historicamente, perderam terreno ano após ano, conforme **menos e menos** pessoas liam jornais regularmente.



É lógico que se os quadrinhos conseguiram proporcionar um produto mais diversificado...



... suas chances de conquistar um público mais diverso aumentarão.

Mas esperar que uma **comunidade profissional** embasada num **corpo de trabalho*** tão limitado alcance **sozinha** essa diversidade produtiva é irrazoável.



A diversidade da produção de quadrinhos refletirá inevitavelmente as experiências diversas das pessoas que os produzem...



... já que quando o "produto" final é entregue...



... no



CONTATO



entre criador e leitor...

... as características daquele cuja mão segura a caneta afetarão as percepções...



... daquele cujas mãos seguram a obra.



*Por vezes, como sucedâneo das experiências no "mundo real".

Isso se aplica especialmente à sétima e à oitava revoluções, que se referem tanto a oportunidades limitadas de trabalho quanto ao conteúdo limitado das histórias.



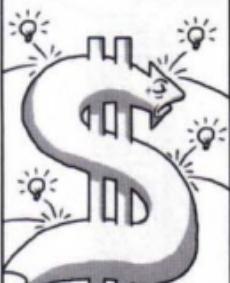
Desenhistas e argumentistas em ambos os grupos tiveram de enfrentar vários obstáculos ao longo dos anos...



... inclusive as desvantagens de começar pequeno (e talvez continuar pequeno)...



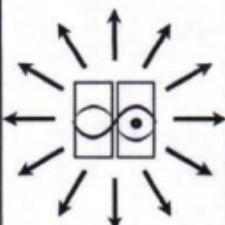
... das atitudes obtusas por parte da indústria com relação a obras progressistas ou incomuns...



... e, por vezes, de preconceito puro e simples contra os próprios criadores.



Superar tais obstáculos está no interesse de longo prazo de qualquer pessoa ligada aos quadrinhos.



E aqueles que lutam por essa meta no clima mope de hoje são alguns dos verdadeiros heróis dos quadrinhos...



... mas com todas as forças reunidas contra eles, esses heróis não têm grande chance...



... a menos que seu trabalho seja muito melhor que a média, o que ele freqüentemente é...



... e que eles sejam anormalmente dedicados, dispostos ao sacrifício e teimosos como o diabo...



... o que eles quase sempre são.



A história do **desequilíbrio entre os sexos** é um dos mais impressionantes exemplos do **potencial desperdiçado** dos quadrinhos.



Na medida em que constituíram um "clube do Bolinha" nos EUA, os quadrinhos abriram mão de **metade** de seu **poder potencial** (e de seu público potencial) numa única facada.

Em meados da **década de 70**, para um leitor masculino de **quatorze anos** de revistas do grande mercado*, a mera idéia de mulheres criando gibis era exótica.



Os poucos títulos populares **lidos** por meninas eram criados sobretudo por **homens**...



... e se houve um gênero feito **sob medida** para **meninos**, eram os celebrados **super-heróis**.



Naquela época, a **estante giratória** de minha loja de conveniências local representava para mim **tudo o mundo dos quadrinhos**, e era um mundo de dominação masculina.



Claro, a estante não estava contando **toda a história**, mas eu não sabia disso ainda.



Não foi senão alguns anos **depois** que descobri as **lojas de quadrinhos**, com suas **seleções superiores**...



... e descobri que havia **sim** mulheres criando gibis...



... e que elas os vinham fazendo **há muito tempo**.



*Em outras palavras, eu.

Embora uma **história invisível** para muitos jovens fãs de minha geração, a história das **quadrinistas femininas** de início e meados do século XX foi finalmente **reconstruída** nos últimos anos*.

Remontando aos **prómergios** dos quadrinhos na América do Norte...

... é uma história que reflete décadas de acontecimentos, idéias e estilos...



Desenho de Rose O'Neill, 1896



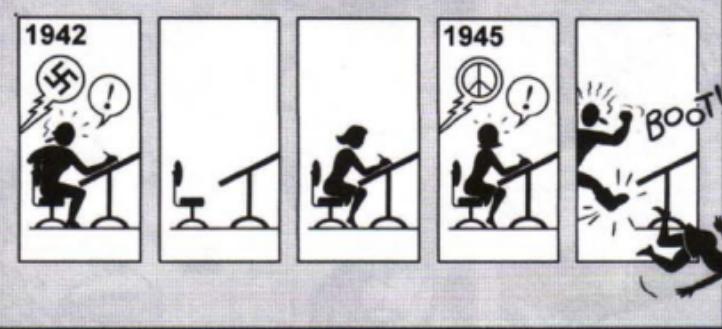
Katherine Price, 1913

... e em suas respectivas eras assume **facetas muito diferentes** daquelas assumidas pelos cartunistas **masculinos** contemporâneos.



Gladys Parker, 1944

Não é uma história sem **altos e baixos**, é claro. A **escassez de mão-de-obra** durante a **Segunda Guerra** possibilitou algumas **conquistas modestas**, por exemplo, mas essas oportunidades foram em grande parte **revogadas** no clima da **"volta à cozinha"** dos anos 50.



Mas durante o **fim dos anos 50 e início dos 60**, quando havia menos e menos mulheres criando gibi...



... a **idéia** de escrever histórias em quadrinhos arraigou-se ainda assim em meio a uma **leal minoria** de meninas que ainda as liam...



... e no **fim** dos anos 60, quando o mercado para os tradicionais **"quadrinhos de menina"** estava **nas últimas**, aquelas mesmas jovens artistas tiveram de criar **seus próprios mercados** para se fazerem ouvir...



... o que pode muito bem ter ocorrido...



... por elas não serem "meninas tradicionais"!

*Em grande parte graças a *Women and the Comics (As Mulheres e os Quadrinhos)*, de Trina Robbins e Cat Yronwode, e aos subsequentes livros de Robbins sobre o tema (ver bibliografia).

Em paralelo com revoltas nacionais contra o status quo conservador, as cartunistas do período "underground" criaram obras cruas, emocionalmente honestas, politicamente carregadas e sexualmente francas.



Aline Kominsky-Crumb

Essas mesmas qualidades, aproximadamente 30 anos depois, ainda estão presentes nas obras de muitas **cartunistas** de destaque..."



Carol Lay



Phoebe Gloeckner



Lynda Barry



Julie Doucet



Roberta Gregory



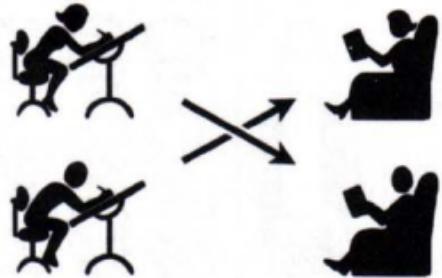
Fiona Smyth

... mas o atual campo das mulheres cartunistas, em seu **conjunto** — embora ainda constitua uma minoria — é **numeroso** demais, e sua obra é por demais variada, para que o classifiquemos como uma espécie de "movimento".



Após anos acumulando obras vastas e consistentes em todos os gêneros, desde a autobiografia, passando pela ficção científica e os paralelos urbanos, até a alta fantasia, o mundo de cada uma dessas criadoras sobrepuja em muito a novidade de seu **sexo** aos olhos de todos, exceto do mais míope dos leitores.

E com essa diversidade, um cruzamento crescente entre leitores e autores de sexos opostos vem ganhando espaço.



Apesar de toda sua **amplitude**, porém, as últimas décadas dos quadrinhos femininos apresentaram alguns **traços comuns**, e estes, sejam inatos ou **culturalmente influenciados**, constituem um importante fator na dinâmica de nossa **sétima revolução**.



Entre eles: uma ênfase consistente na **caracterização e nas nuances emocionais** – com as consequentes diferenças na **estrutura das histórias...**



Quadrinhos de *Finder*, de Carla Speed McNeil

... e uma maior ciência do **plano pictórico**, com um decréscimo no uso da **profundidade de campo ilusionista**.



Nowhere, de Debbie Drechsler

Esse novo viés sobre uma **forma de arte** (e sobre a vida em geral) pode abrir muitas portas para leitores de **ambos os sexos**. Sei disso por experiência pessoal, já que minha descoberta na juventude dos quadrinhos *Elfquest*, publicados autonomamente por Wendy e Richard Pini, mudou minha concepção do **potencial** dos quadrinhos.

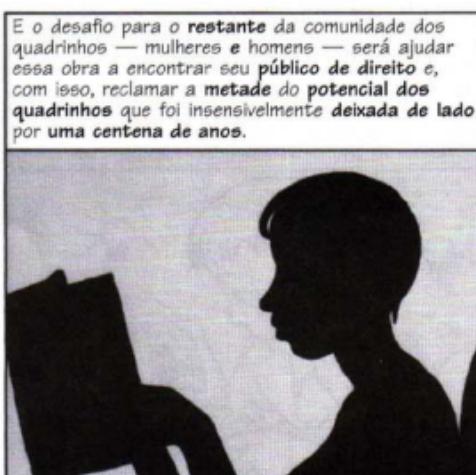
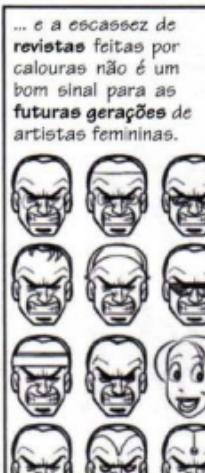


Esse encontro com o **trabalho de um criador** fez uma diferença crucial no modo como optei por fazer meus **quadrinhos** daquele momento em diante.



Se eu fosse uma **menina** na época, esse talvez tivesse sido meu **único** incentivo para a criação de quadrinhos.

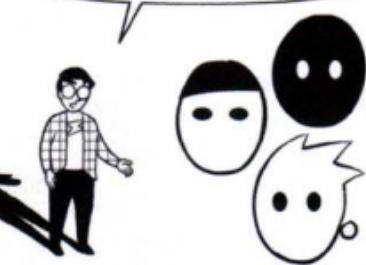




*A discriminação desabrida pode ser mais difícil de mensurar ou provar no atual clima de prevenção contra assédios, mas correm por aí algumas genuínas histórias de horror.

**A misoginia pessoal de Dave Sim tornou-se questão pública em meados da década de 90, após publicação, em sua série Cerebus, de uma seção textual sobre as mulheres.

Nossa oitava revolução, a luta pela **representação das minorias**, tem similaridades com os esforços envolvendo os problemas de sexo.

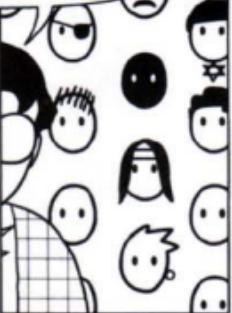


8

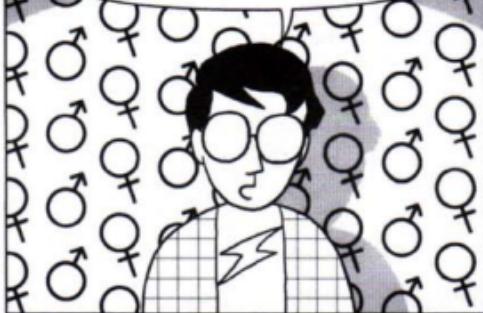
Ambos tiveram de confrontar **atitudes estreitas** por parte da indústria, as desvantagens de começar pequeno e o sempre presente espectro do preconceito cego.



Mas um importante fator separa a causa das **minorias** por etnia, classe, religião, nacionalidade, orientação sexual e aptidão física da causa sexual.



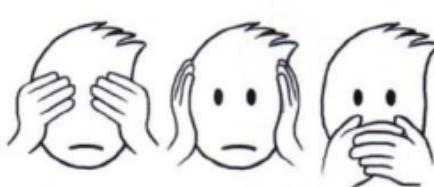
Apesar de toda a atual **opressão e discriminação** contra as **mulheres**, é raro o homem que não **interaja** com o sexo oposto todos os dias – ou a cada hora.



Mesmo quando as **interpretações** desse discurso são **distorcidas**, as informações estão ao menos **disponíveis** para quem se dispõe a **ouvi-las**.



Mas em partes da América do Norte, como em outros lugares, é possível que membros da maioria passem **meses** ou até **anos** sem travar **diálogo** com **pessoas negras**, nem conversar com **gays assumidos**, nem ir além de sua própria **língua**.



Mesmo quando os preconceitos externamente visíveis se reduzem, a **ignorância** pode **persistir**.

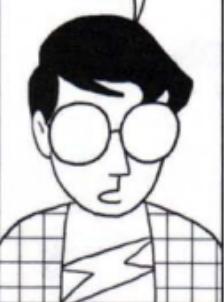
Com isso, o **isolamento cultural** das **minorias** pode ter uma ordem de magnitude maior.



Como resultado, acho que **esta** revolução, mais ainda que a anterior, está **vitalmente ligada** às experiências daquele cuja mão segura a **caneta**.



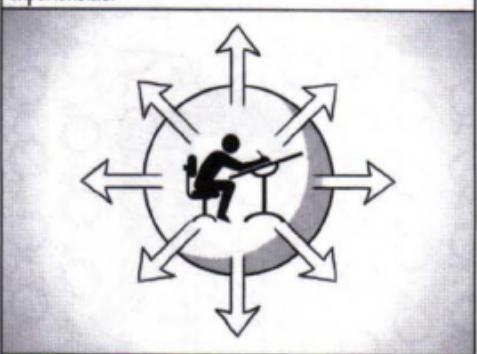
Em outras palavras: quem **faz** importa.



Este, porém, é um conceito perigoso, sujeito a mal-entendidos; por isso, seré tão preciso quanto possível.



É uma clara bobagem dizer que **nenhum** membro de um dado "grupo" deve escrever sobre **outro** grupo. A ficção exige positivamente que nos **aventuremos além** do mundo de nossas **experiências**.



Dizer que **nenhum** escritor **branco** deve criar um **personagem negro**, por exemplo, constituiria um **claro exagero**...



Todavia, é razoável dizer que, quando se trata de uma **condição social ou física** que somente uma minoria experimenta, os **membros** dessa minoria terão vantagem em retratá-la.



O máximo que os outros fazem é **presumir**.



... eles podem criar uma visão distorcida na cultura popular quando membros de uma dada minoria, por qualquer razão, têm pouco ou nenhum fôro próprio.



A cor da pele tornou-se um assunto popular quando **argumentistas e desenhistas** americanos se empenharam em dar voz a preocupações afro-americanas — com resultados previsivelmente ambíguos.



... como num sistema que deixava o trabalho num único par de mãos.



Foi esse o caso quando comecei a ler quadrinhos em meados dos anos 70; época em que alguns **argumentistas do grande mercado** começaram a abordar diversas questões sociais.



Super-heróis negros começaram a surgir ocasionalmente, mas suas equipes de criação brancas pareciam muitas vezes **incertas** quanto ao modo de apresentar **modelos** positivos sem destituir seus personagens de **humanidade**.

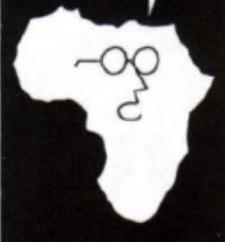


O bonzinho Pantera Negra, da Marvel

Apesar de alguns malogros, porém, o problema não estava tanto nessa ou naquela **abordagem criativa...**



A iniciativa foi **criticada** na imprensa da área por membros da organização afrocêntrica **ANIA***, que considerava o acordo uma **traição**.



* Da palavra em swahili que significa "proteger e defender".

Embora eu esteja mal qualificado para julgar o debate que se seguiu*, em termos gerais ele versou sobre temas como a independência, o orgulho e o valor (ou ausência de valor) inerentes à aceitação do grande mercado...



Static, da Milestone Comics, por Dwayne McDuffie, Robert L. Washington III, John Paul Leon e Steve Mitchell**.



Heru Son of Ausa, de Roger Barnes, publicado pela Afrocentric, editora membra da ANIMA.

... e englobou exatamente o tipo de questões morais espinhosas que os gibis de super-heróis pareciam feitos para ignorar...

... e das quais escritores brancos como o de vocês não faziam a menor idéia.

Indo além das meras moralidades dos quadrinhos de super-heróis, outros criadores independentes recorrem a experiências pessoais para romper os parâmetros de modelo, vítima ou estereótipo que haviam limitado os autores do grande mercado nos anos 70 e 80.



Uma década antes, o número de personagens interessantes mexicanos e méxico-americanos nos quadrinhos triplicara da noite para o dia com o lançamento de *Love and Rockets*, dos Irmãos Hernandez.



*Pena que fui um absoluto não-participante, mas este livro é uma produção da DC Comics — de modo algum um território neutro!

Em 1993, Ho Che Anderson, um artista canadense negro, causou grande celeuma retratando Martin Luther King como um ser humano falível, e como um grande líder, na graphic novel *King*.

Martin, você é um cara engracado. Dir que não liga para coisas materiais... e olha só o hotel onde está hospedado. E o modo como cuida das roupas. E ainda tenta me dizer que não dá a mínima para poses materiais. Fala a verdade...



Bem... não direi que não fogo. Ocorre que acho importante minha apariência ou o modo como se comporta um homem na minha posição, uma figura pública. As pessoas só estarão tão dispostas a ouvir meus discursos se eu aparecer desarrumado. Você trabalha com a NAACP, Daphne, e sabe disso.



E já há mais de duas décadas, os criadores judeus-americanos Art Spiegelman e Will Eisner fizeram da herança pessoal uma peça central de suas obras mais celebradas.



No Coração da Tempestade, de Will Eisner.



Maus: A História de um Sobrevivente (mais uma vez!), de Art Spiegelman.

A história dos criadores judeus nos EUA tem um aspecto curioso. De modo algum sub-representados na indústria nova-iorquina de quadrinhos, a tradição judaica ficou no entanto totalmente invisível para os leitores de quadrinhos durante muitos anos*.



Stanley Lieber, também conhecido como "Stan Lee".

Jacob Kurtzberg, também conhecido como "Jack Kirby".

Recompor a história da participação das minorias nos quadrinhos pode ser uma tarefa amedrontadora quando o nome de um cartunista for talvez o único ponto de partida do pesquisador...



A tira Krazy Kat, de Herriman, é freqüentemente citada como uma das melhores, se não a melhor história em quadrinhos do século.



Pouco se sabe sobre o histórico familiar de Herriman além do fato de que sua certidão de nascimento, de 1880, o classifica como "de cor"...

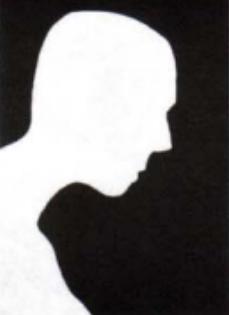


Diversamente do que ocorre com atores, políticos ou atletas, as histórias pessoais dos quadrinistas muitas vezes se perdem por trás das histórias que eles escrevem e desenham.



Argumento de Stan Lee. Desenhos de Marie Severin e Frank Giacola.

... ou mesmo quando um ambiente hostil houver levado a uma imagem pública incompleta ou mascarada.



... que de certa feita ele disse a um amigo ser mestiço e acreditar, por seus cabelos crespos, que tivesse algum "sangue negro"...



Penso às vezes que George Herriman é um símbolo adequado para este século de histórias ocultas.



... e que, aonde quer que fosse, ele quase nunca era visto sem o chapéu na cabeça.



*Entre os muitos outros criadores de destaque que sólido eram judeus: Jerry Siegel e Joe Shuster (Superman), Harvey Kurtzman (Revista Mad) e Neil Gaiman (Sandman).

Como no caso das alunas da Wimmen's Comix, quadrinistas gays e lésbicas também deixaram sua marca nos últimos anos mediante esforços coletivos...

... e graças a obras individuais de grande extensão que transcendem a identidade grupal sem a necessidade de abandoná-la.



Na graphic novel *Stuck Rubber Baby* (1995), de Howard Cruse, o valor do testemunho emocional em primeira mão é vividamente demonstrado por um tipo de narrativa franca e de alta textura que o mero "presumir" jamais alcançaria.



Qualquer que seja a "categoria" — os **deficientes**, os **marginalizados políticos**, os **carentes**, os **desprezados** — já houve provavelmente alguma tentativa de **expor seu problema** em quadrinhos.



... e todos os anos conseguem ter seus livros **impressos**, distribuídos e dispostos nas **estantes** das lojas de gibis...



Uma série formidável de **obstáculos** precisa ser superada para que qualquer uma dessas tentativas tenha **sucesso**; mas a cada ano uns poucos espíritos valentes aceitam o risco...



... para então, a exemplo de todo mundo, tentar freneticamente descobrir algum jeito de chamar a atenção dos 99,9% de seu público potencial que mal sabe que essas histórias existem.



*Embora S.R.B. seja ficção, Cruse fez um uso intensivo de sua história e experiências ao escrevê-la.

É em nossa nona revolução,
a **Diversidade de Gêneros**,
que esse desafio é enfrentado
mais diretamente.

A Diversidade de Gêneros é
um **resultado-chave** de nossas duas
revoluções anteriores, e também as
comporta, num certo sentido.



Ela também
confronta muitos
dos mesmos
obstáculos.



Como muitas palavras, “gênero” tem uma **definição evolutiva**. Aqui eu a uso para designar uma **ampla categoria de ficção ou não-ficção** em quaisquer meios de comunicação que pressuponham certos elementos de **estilo** ou conteúdo.



Entre os **gêneros populares** que figuram nas estantes das atuais lojas de gibis estão:

1. Revistas de super-heróis...



2...



...



Mas não
precisamos
nos ater a
vendas.



Na verdade,
as coisas têm
estado um
pouco melhor
nos últimos
anos.



No início dos anos 90, histórias **autobiográficas*** se tornaram suficientemente comuns entre os autores independentes para merecerem sua própria seção nas lojas de gibis...



Joe Matt –
Peepshow



Chester Brown –
Yummy Fur



Seth –
Palookaville

... e seu estilo
confessional e
autodepreciativo
tornou-se familiar o
bastante para merecer
paródias.



Parcialmente em resposta a isso, um corpo crescente de ficção naturalista começou a ganhar enfoque como um novo e fértil território para os cartoonistas norte-americanos. Embora saudáveis por sua falta de um "estilo" comum, qualidades como o **understatement**** dramático, a caracterização pormenorizada e util, e desenhos claros e desprestiosos estão se tornando associados a essa tendência.



Dan Clowes –
"Caricature"



Jessica Abel –
"Jack London"



Seth – "Clyde
Fans"



Adrian Tomine –
"Alter Ego"



Jordan Crane –
"Floating"



Matt Madden –
"Black Candy"

Enquanto isso, *Bone*, de Jeff Smith, assinalou um retorno à **fantasia** para quaisquer idades*** e conquistou um público leal e entusiasta.



A superioridade do artesanato, dos temas **humanistas** e do humor leve de *Bone* se refletiram em vários de seus melhores contemporâneos e deu aos gibis de fantasia um novo sopro de vida.



Akiko, de
Mark Crilley



Castle
Waiting, de
Linda Medley



Scary
Godmother, de
Jill Thompson

* Muitos deles do Canadá, por alguma razão.

** Understatement, termo sem tradução precisa entre nós, é o ato de atenuar o peso de um fato – de dizer menos do que ele exigiria. (N. do T.)

*** Elfquest, de Wendy Pini, foi um porta-estandarte nessa categoria durante toda a década de 80 (apesar de algumas passagens mais adultas).

Recentemente, uma estética minimalistinha atraiu um número significativo dos principais novos talentos dos quadrinhos.



John Porcellino



Tom Hart



James Kochalka



Brian Ralph



Ron Rege



Craig Thompson



Jason Shiga

Uma ala agressivamente experimental também se formou. Embora sob alguns aspectos contraditórios com a idéia mesma de estilo comum, tais abordagens compartilham um **espírito** comum de exploração formal e desafio intelectual.



Acme Novelty Library,
de Chris Ware

Jack's Luck Runs
Out, de Jason
Little

The Wiggly Reader,
de John
Kerschbaum

Speedy, de
Warren Craghead

Os quadrinhos eróticos de hoje constituem certamente um gênero maduro com convenções estilísticas próprias, embora tenda a ficar abaixo do radar da maioria dos leitores.



Birdland, de
Gilbert
Hernandez.

Uma das poucas histórias em quadrinhos eróticas de "alto padrão" nos últimos anos.



Stray Bullets, de
David Lapham

Outros gêneros, como o romance, acharam o atual mercado **hostil** e seu público-alvo difícil de atingir.



Empty Love Stories, de Steve Darnall e outros (desenho de Colleen Doran).

E, claro, há quadrinhos e criadores que simplesmente desafiam todo tipo de categorização; muitas vezes para seu crédito (esteticamente, quando não comercialmente)...



Frank, de
Jim
Woodring



You Are
Here, de
Kyle Baker



Jupiter, de
Jason
Sandberg



Cerebus, de
Dave Sim

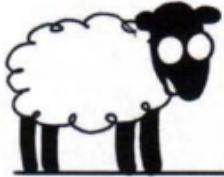
Alguns gêneros, como o crime, só podem ostentar uma ou duas obras de destaque; o que não basta para conquistar uma boa presença de mercado.



... assim como há categorias a que muitas histórias pertencem por nome, mas não necessariamente por espírito.



Gêneros raramente criados a partir de um único velo.



Quando Batman estreou em 1939, na revista bimensal *Detective Comics*, era o gênero detetivesco que determinava grande parte da estrutura das histórias.



Embora o super-herói como premissa para um roteiro fosse popular desde o primeiro dia...



... levaria **décadas** para que o gênero dos super-heróis, como o conhecemos hoje, atingisse a maturidade*.



Nos anos 60 e 70, o veterano Jack Kirby concentrou-se no tema central das histórias de super-heróis – o PODER – e o converteu no motivo central também dos desenhos do gênero; desafiando todos os desenhistas subsequentes a tentar superá-lo.



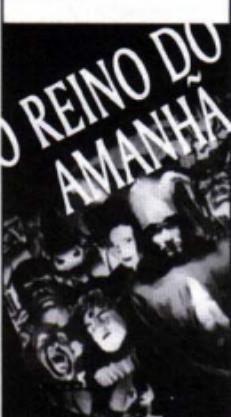
Até hoje, quase todos os quadrinhos de super-heróis se conformam aos pré-requisitos do gênero da anatomia musculara...



... da profundidade de campo exacerbada...



... e de perigos sempre maiores.



Após 60 anos de mutações, o gênero dos super-heróis incorporou atualmente centenas de "regras" estilísticas embutidas que determinam a estrutura narrativa, a composição das páginas e o estilo dos desenhos...



*... ou de senilidade, dependendo de seu ponto de vista.

Veja o fim do livro para os créditos dos desenhos e o copyright.

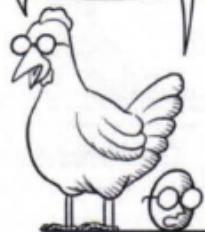
... e quando a comunidade **treinada** nesse campo se aventura em **outros gêneros**, ela tende a levar **de carona** muitas dessas regras.



Esses cavalos de Tróia nem sempre são culpa dos criadores, porém. Do ponto de vista da **editora**, pode ser **suicídio comercial** fazer a coisa de outro jeito.



Este é o mais persistente dilema de **ovo-ou-galinha** no mercado dos quadrinhos: como tornar as lojas de gibis **atraentes para novos tipos de leitor** se esses leitores **nunca põem o pé** nelas.



É fácil constatar **como os quadrinhos se meteram** nessa enraca. **Como tudo no varejo, as coisas começam com a dinâmica dos recursos limitados.**



Neste caso, o recurso limitado conhecido como **espaço de prateleira**.



Se você for um revendedor com **26 seções** em sua parede**, poderá vender todos os tipos de revistas de "A" até "Z" (como, aliás, o mercado outrora fazia).



Mas se você estiver pagando **os olhos da cara** por cada **centímetro** da loja, e descobrir que as revistas de "A" a "C" vendem cinco vezes **mais cópias...**



... será uma mera questão de **tempo** até que você queira – ou **precise** – fazer algumas mudanças.



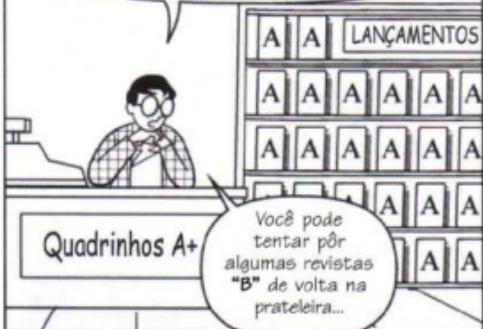
Sua base de leitores pode **diminuir** como resultado, mas seu **lucro por centímetro** vai **subir**, e no **dia-a-dia** essa pode ser a única coisa em que você pode se dar ao luxo de pensar.



*Especificamente, as prateleiras (ou estantes) das lojas de conveniência, imitadas, a seu tempo, pelas lojas especializadas em quadrinhos.

**Estamos na Terra dos Exemplos aqui... queira ter isso em mente.

Uma vez **concluído** o processo, e desaparecidas as massas que liam de "B" a "Z", um retorno* à diversificação será difícil.

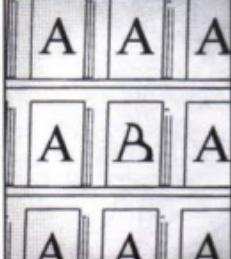


... mas elas só serão vistas por leitores de revistas "A".

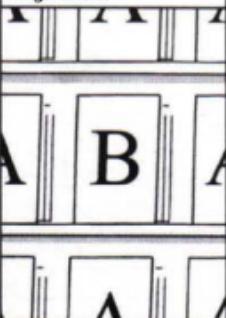
LANÇAMENTO



Assim, qualquer esforço para criar um mercado para revistas "B" começará, tanto criativa como comercialmente, por uma tentativa de torná-las tragáveis para o público "A".



Somente quando a obra "B" assumir sua forma própria, contudo, é que será possível um real progresso em termos de diversidade de gêneros.



Conjuntos de obras individuais podem com o tempo inspirar esse tipo de mudança. A linha *Vertigo*, da DC, por exemplo, extraiu grande parte de sua sensibilidade comum da obra de argumentistas britânicos como Alan Moore e Neil Gaiman.



Monstro do Pântano, de Alan Moore, Steve Bissette e John Totleben.



Sandman, de Neil Gaiman e outros (Desenho de Kelly Jones e Dick Giordano).

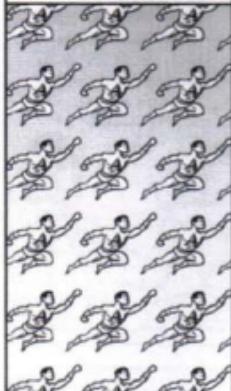
Com o tempo, um **gênero embrionário** como esse pode começar a adquirir sua própria riqueza histórica e marcos estilísticos, contando menos e menos com o maneirismo do gênero dos super-heróis...



... e com sorte não voltará estrada abaixo caso alguma nova geração de marketing conclua que as revistas "B" da empresa possivelmente venderiam melhor...



... se ficasse mais parecidas com as revistas "A".



*Quase todos os 100 títulos mais vendidos em outubro de 1999 eram revistas de super-heróis (ou quase super, como Xena e "Stone Cold", de Steve Austin).

Acredite ou não, apesar de toda minha implicância, eu gosto de super-heróis. Na verdade, passei grande parte de minha carreira escrevendo sobre eles e desenhando-os.



Para mim, eles são como aquelas tortas de chocolate com cobertura de creme e casquinhas de biscoito Oreo... você as conhece, não é?



Têm um sabor tremendo...

... mas quem é que só comeria tortas de chocolate pelo resto da vida?



O movimento pela diversidade de gêneros é o movimento para que os quadrinhos alcancem a excelência em muitos gêneros diferentes...



... inclusive o dos sujeitos em colantes.

É difícil para os criadores avaliar esse potencial, entretanto, sem uma base de comparação. Num vácuo como esse, os quadrinhos de super-heróis se tornaram cada vez mais imitativos e sem inspiração.



Felizmente, tem havido exceções. Nos anos 80, aqueles que melhor entendiam de super-heróis começaram a desconstruir o gênero, esperando insuflar alguma vida em velhas carcaças, rompendo praticamente todas as "regras" testadas e comprovadas.



O Batman velho e durão de Frank Miller, de *O Retorno do Cavaleiro das Trevas*.

O vigilante Rorschach de *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons.

A desconstrução dos anos 80 deixou evidentes os mecanismos internos do gênero e se tornou a fundação de uma reconstrução resoluta e unívoca por argumentistas dos anos 90.



Tom Strong, de Alan Moore (de novel) e Chris Sprouse.



A Vitória Alada, de Astro City, de Kurt Busiek. Desenho de Brent Anderson.

Alguns acham que o gênero dos super-heróis e as revistas em quadrinhos foram feitos um para o outro; que é meramente o caso de "os quadrinhos fazerem o que fazem melhor".



O mercado de quadrinhos japonês e europeu do pós-guerra demonstrou enfaticamente que a forma pode prosperar em **dezenas** de gêneros ao mesmo tempo, sem depender de sujeitos em colantes...



Os super-heróis têm a ver **antes de tudo** com o desempenho de um papel – com tornar-se o personagem.



Discuti, em *Desvendando os Quadrinhos*, por que acho que a forma possui um grande potencial inexplorado para a participação do público*.



Eu discordo nos **dois** casos. **Primeiro:** Não acho que haja algo **intríseco** nos quadrinhos que os restrinja a tais fantasias de superpoder.



Segundo:
Há anos que não somos os "melhores" nesse campo.



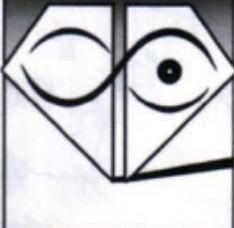
... enquanto que no cinema, na TV e nos videogames, uma onda de **super-heróis e fantasias de superpoder** aparentadas vem capturando a imaginação de muito mais crianças do que qualquer de seus **predecessores** quadricrônicos.



Mas no ramo das fantasias de superpoder em **primeira pessoa**, ao qual pertencem os super-heróis, uma nova tecnologia já vem desancando os quadrinhos, e só vai ganhar mais força nos próximos anos.



Os Quadrinhos já não podem se dar ao luxo de pôr todos os seus ovos na mesma cesta, e um número crescente de criadores e empresários vem admitindo isso.



Mas outros vêem o encontro final dos super-heróis com os quadrinhos como historicamente inevitável; uma espécie de "destino manifesto".



Acho que o desenvolvimento dos gêneros em geral pode ter sido inevitável...



... mas a ascensão de qualquer gênero, a meu ver, é em grande parte um processo arbitrário.



Infelizmente, não há meios de reprimir o século XX com outras variáveis para testar esta ideia...



Mas em nossas imaginações...

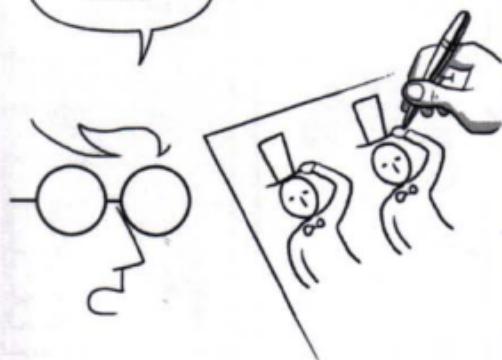


... podemos ao menos postular um mundo em que as revistas em quadrinhos nunca existiram...

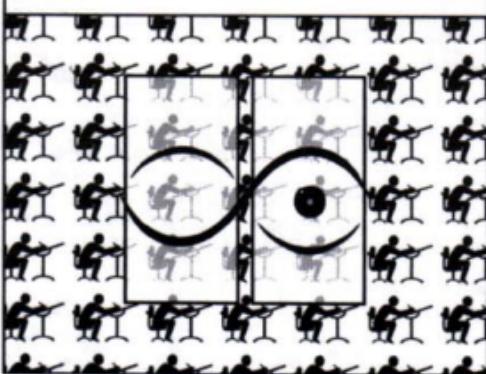


... e então propor uma ideia simples nesta tela em branco:

Comunicar uma narrativa de algum tipo pondo uma imagem após outra.



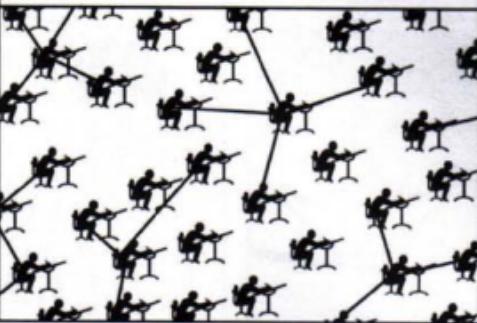
Então, dar papel e caneta a mil argumentistas e desenhistas, sem lhes transmitir nenhuma diretriz quanto a conteúdo e estilo; dizer-lhes que podem usar palavras se quiserem; e deixá-los à vontade.



O resultado desta **experiência com mil artistas** seriam **mil visões diferentes da possível configuração da forma.**



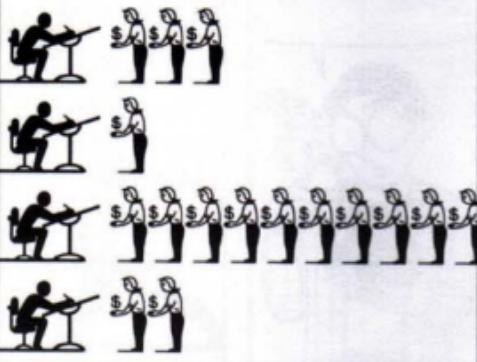
Algumas dessas visões exibiriam sem dúvida assuntos, estilos ou sensibilidades comuns, mas presumindo-se que cada artista trabalhasse separadamente de seus colegas, tais elos comuns seriam coincidência (embora pudesse decorrer de influências societárias em comum).



Se deixássemos então que os criadores **lessem** o trabalho uns dos outros, membros do grupo começaram a se **influenciar** mutuamente, e **alguns** seriam mais imitados que **outros**.



Similarmente, se disponibilizássemos o subproduto da experiência para a **venda**, algumas **obras** teriam maior demanda que outras.



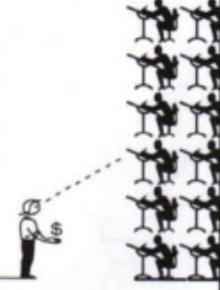
Ambos os padrões levam à formação de **grupos** em torno de **estilos, assuntos e artistas específicos**.



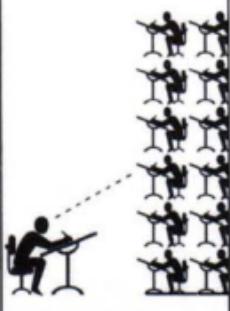
Os artistas e as obras pertencentes a tais grupos teriam certas vantagens coletivas sobre os **desgarrados** que permanecem sem filiação:



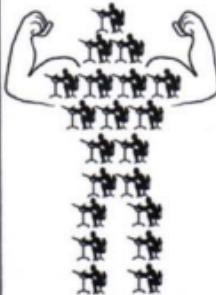
Uma: Eles seriam vistos como parte de algo **maior**, melhorando seu reconhecimento como **grupo** e a reincidência de consumo.



Duas: Eles ofereceriam a novos criadores uma **visão coerente** do meio, que poderia ser rapidamente **absorvida**.

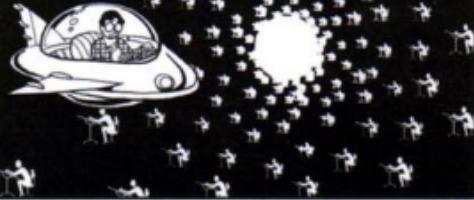


Três: Graças às **economias de escala**, os produtores dos maiores grupos poderiam obter uma vantagem econômica.

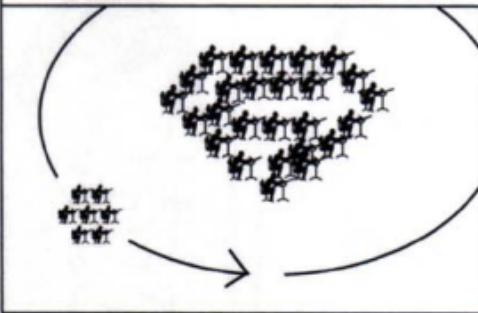


Em outras palavras, as forças que favorecem a **formação** dos gêneros são muito mais intensas que as forças que contribuem para sua **dissolução**.

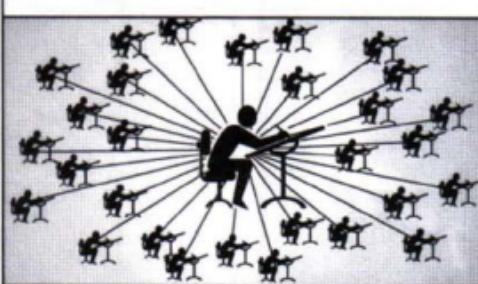
Como a **gravidade** que agrupa a matéria cósmica para formar **estrelas** – uma vez formadas, elas tendem a persistir!



As mesmas forças que dão aos gêneros uma **vantagem** sobre os **não-gêneros** também conferem aos gêneros **maiores** uma vantagem sobre os **gêneros menores**, com o que os últimos se **dissolvem** ou em muitos casos **orbitam** em torno dos primeiros (como faroestes e obras de ficção científica com vernizes de história de super-heróis).



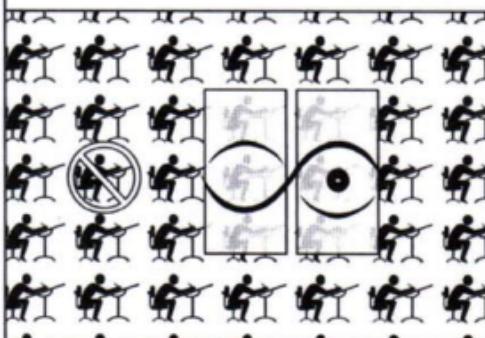
Se este for um caso de "**sobrevivência dos mais aptos**", então o resultado pode de fato ter estado perto de **inevitável**, mas após a concepção a **sobrevivência do maior** é com mais frequência o caso; e a concepção em si é moldada pelas idiossincrasias de **criadores individuais**; idiossincrasias que podem ter sido emuladas durante **décadas** por um grupo crescente de **admiradores e imitadores**".



Quando combinados com o conturbado **ambiente de negócios** e com o limitado **espaço de prateleira** já mencionado, toda a face pública de uma forma de arte pode ser reduzida com o tempo a um único gênero.



Retorne ao **íncio** do exercício dos mil artistas, **remova** aquele artista influente da linha e **refaça** a experiência, e você pode acabar ainda assim tendo um único gênero... **mas teria sido o mesmo?**"



*Artistas que, apesar de sua devoção ao criador original, podem estar incertos quanto a qual de suas manias pessoais seria o ingrediente secreto da obra.

**Exemplo da vida real: E se Jerry Siegel jamais houvesse conhecido Joe Shuster?

O fenômeno do artista ou estilo popular pode parecer menos sujeito a mudanças quando visto como subproduto da cultura em geral...



... mas o grande público muitas vezes fica deslumbrado pelos mesmos indivíduos idiossincráticos que deslumbraria a comunidade criativa...



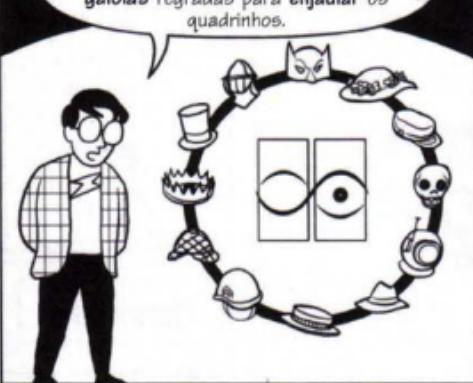
... e na época imediatamente posterior a sua concepção, a popularidade de um gênero pode ser um produto da moda passageira, do espírito de época ou das condições temporárias de mercado.



Em alguns sentidos, a batalha pela diversidade de gêneros é uma batalha contra a própria idéia de gênero.



Afinal de contas, um número maior de gêneros poderia ser visto tão-somente como um número maior de gaiolas regradas para enjaular os quadrinhos.



No caso do artista que tenciona não seguir regra alguma*...



... as chances de descobrir um lugar na prateleira de alguém são pelo menos ampliadas num mercado diversificado...



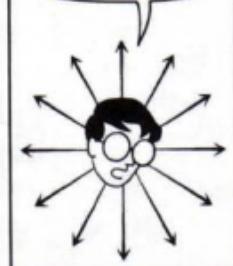
... e quanto aos que selecionam com minúcia suas regras, é possível descobrir toda uma riqueza de técnicas observando-se os que já estão no campo há algum tempo.



Em parte alguma isso foi demonstrado com mais vividez do que no mercado de quadrinhos do Japão no pós-guerra.



Os gêneros dos quadrinhos se diversificaram loucamente no Japão nas décadas de 50 e 60, e, conforme cada gênero crescia, fazia-o de uma forma diferente.



*Ou seja, o tipo de quadrinho mais desesperadamente necessário.



A clássica revista de beisebol *Dokaben*, de Shinji Mizushima, por exemplo, apresentava um visual físico elástico que capturava perfeitamente a movimentação e a dinâmica do jogo.

Dragonball e Dr. Slump, de Akira Toriyama, destilavam comédia e absurdos infantis em seu perfeito veículo estilístico.



O gênero dos samurais evoluiu ao longo dos anos até incorporar um estilo de linhas gestual e impetuoso, retratando a violência da era, bem como o sabor de antigas ilustrações lineares.



Desenho de Goseki Kojima

E num sem-número de quadrinhos românticos escritos por Riyoko Ikeda e outros, os conflitos emocionais interiores eram visualizados em colagens de rostos e em efeitos simbólicos e expressionistas, que removiam a ênfase de relações externas em favor de relações emocionais internas.



Esta última abordagem é particularmente reveladora quando comparada aos hábitos arraigados de quadrinistas dos EUA.



No livro justamente intitulado *Como Desenhar Quadrinhos ao Estilo da Marvel*, o desenhista John Buscema nos mostra um diálogo em três quadrinhos...



... e então redesenha os mesmos quadros no estilo dinâmico (ou seja, um Kirby aprimorado) da Marvel Comics de então.



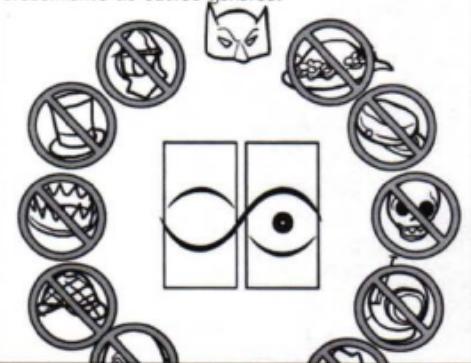
*Ainda disponível nas lojas após todos esses anos (ele saiu em 1977). Muitas de suas regras básicas ainda são seguidas — conscientemente ou não — nas atuais revistas de super-heróis.

Todavia, em ambos os exemplos as relações físicas são reiteradas em quase todos os quadrinhos*!

Como peças de um jogo reunidas para um confronto, sempre atentas à posição do outro indivíduo.



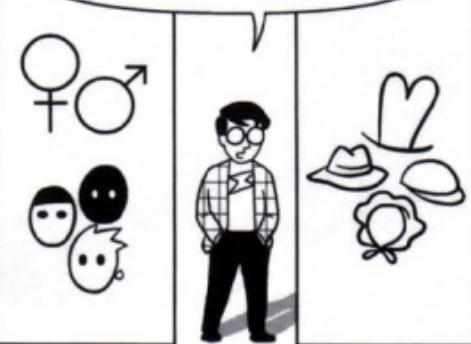
Este e outros incontáveis maneirismos encontram-se tão profundamente arraigados nos quadrinhos americanos que mesmo os criadores "alternativos" têm dificuldade para escapar a eles; o que inibe o crescimento de outros gêneros.



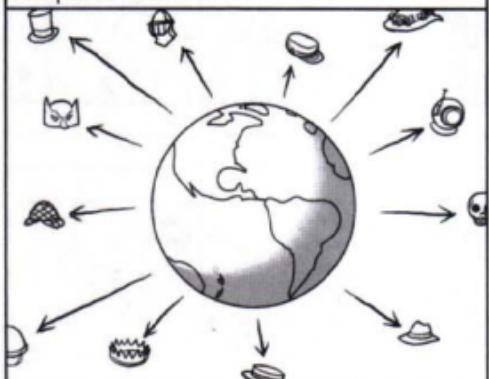
Um exame consciente dessas tendências pode ajudar os artistas a romper o casulo, mas o maior progresso virá das mesmas fontes de sempre: os esforços individuais de artistas com uma visão intensa demais para ser contida.



Sob alguns aspectos, a luta pelo equilíbrio entre os sexos e pela representação das minorias pode parecer desavir-se com as questões de gênero.



As duas primeiras defendem um corpo de obras que represente o mundo tal como ele é, e todavia a terceira parece voltar-se a nossa necessidade de escapar do mundo.



Por ironia, muitas vezes são aqueles indivíduos mais versados nas duras realidades da vida que crescem menos inclinados a revisitá-las na ficção.



*Em cinco dos seis quadrinhos na ilustração original.

Alguns na ala progressista dos quadrinhos tendem a zombar da ficção escapista. Eu mesmo talvez transmita essa impressão.

Mas em última instância todos os leitores desejam ser **transportados** pela ficção, mesmo que a viagem seja através de um **espelho** do mundo que já conhecemos...



... e na medida em que ninguém nos permitiu escolher o mundo em que **nascemos**, uma breve **escapada** parece um desejo simples, um dos muitos que os quadrinhos podem satisfaizer.



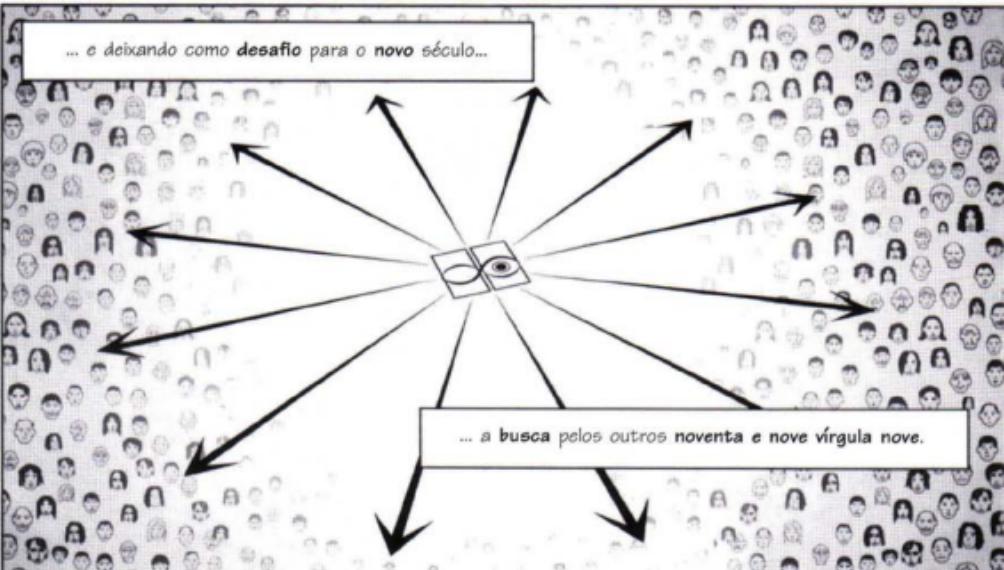
Como eu disse em *Desvendando os Quadrinhos*, acredito que esta forma pode lidar com praticamente qualquer coisa que lhe **atirarmos**; qualquer assunto, qualquer meio físico, qualquer estilo.

Os limites raramente estiveram nos quadrinhos **em si**, mas antes na **imaginação** daqueles que trabalharam **com eles**; deixando uma **forma de arte** já centenária que não pode demonstrar mais que um **décimo de um por cento** de seu **potencial...**



... e deixando como **desafio** para o **novo século...**

... a busca pelos outros noventa e nove vírgula nove.





PARTE

2

PEGANDO

UMA

ONDA

O SEGREDO DAS FERRAMENTAS

Algumas Idéias sobre os Computadores

10010100101100101010110010101

Quando eu estava no ginásio no início dos anos 70, meu pai me falou de um antigo computador chamado Whirlwind.



O Whirlwind era um dos grandes computadores de válvulas de vácuo, construído por pesquisadores do MIT por volta de 1950 e instalado nos Laboratórios Lincoln, não muito longe de onde cresci.



Ele disse que o computador chegava a empregar mais de 12 mil válvulas de vácuo e 20 mil diodos.



Ocupando 290 m² em dois andares, era o maior e mais potente computador na face da Terra.



E então ele disse:

E hoje, em minha empresa, poderíamos construir um computador mil vezes mais potente que o Whirlwind...



... e ele teria o tamanho deste cinzeiro.

A cada **sete** anos, ele disse, os computadores se tornavam **dez vezes mais potentes**, conforme mais e mais **circuitos** podiam ser compactados no chip padrão.

Perguntei: não existe um limite? Até que ponto as coisas podem ficar menores?

Meu pai respondeu que até o comprimento de onda de um fóton.

Passaram-se **25 anos** desde aquela conversa, e a previsão de meu pai demonstrou-se no mínimo **moderada**. Na verdade, a idéia do comprimento de onda de um fóton tem sido trazida à baila ultimamente – juntamente com idéias para **superá-las**.

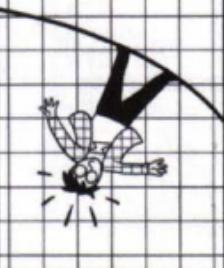


O "sete" e o "dez" de meu pai eram uma remota variante do que se tornou conhecido como "**Lei de Moore**", em virtude da previsão feita pelo pesquisador Gordon Moore em 1965 de que a densidade dos circuitos de **semicondutores** se **duplicaria** a cada ano e meio; idéia que sofreu uma **mutação** na imaginação popular e passou a prever o progresso em **todas** as áreas da computação...

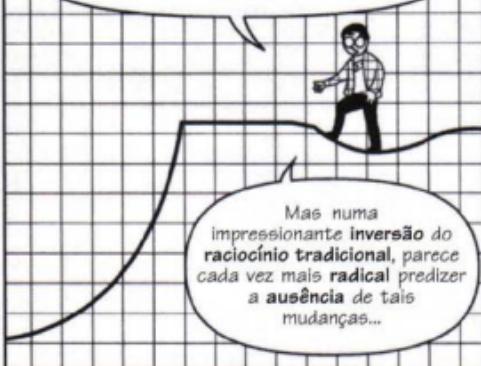


Moore

... para **alguns**, tornou-se um artigo de fé segundo o qual uma era de **mudanças assombrosas** estaria começando.



Evidentemente, a "lei" de Moore é tudo, menos uma lei. Não existe prova lógica de que tal **crescimento exponencial** não parará nos trilhos.



Mas numa impressionante **inversão** do raciocínio tradicional, parece cada vez mais **radical** prever a **ausência** de tais mudanças...

... e cada vez mais **seguro** presumir que as mudanças se tornaram, e continuarão sendo, as constantes companheiras de nossa cultura.



Meu **primeiro computador**, comprado no fim de 1992, proporcionou minha primeira **exposição concreta à curva íngreme** da Lei de Moore...



Ding!

... conforme eu contemplava, com espanto, quão rapidamente cada nova geração de máquinas suplantava a anterior.



E na época em que você ler isso, essas novas máquinas já parecerão lentes, fracas e caríssimas!



No entanto, esse mundo ainda não cabe num **gabinete de CPU**, e certa desilusão talvez seja inevitável.

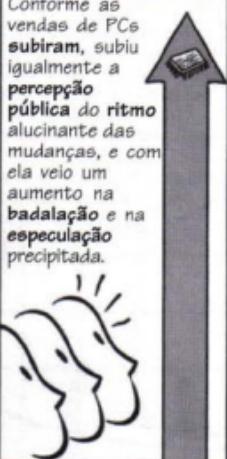
Tem o recibo aí?

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

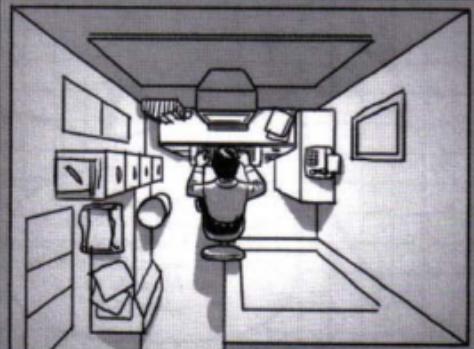
REGRAS PARA DEVOLUÇÃO



Conforme as vendas de PCs subiram, subiu igualmente a percepção pública do ritmo alucinante das mudanças, e com ela veio um aumento na badalação e na especulação precipitada.



Enquanto isso, muitos **profissionais digitais** trabalham num mundo **menos idealista** do que aqueles que adentraram há uns poucos anos. Para muitos, o **"negócio do futuro"** decaiu para os **"negócios como sempre"**.

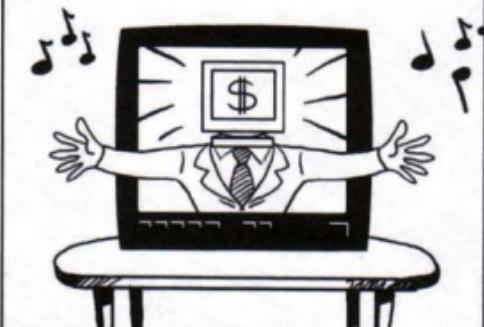


Enquanto escrevo isso, menos de **oito anos depois**, os **descendentes** mais econômicos de minha primeira máquina já têm **doze vezes sua velocidade, vinte vezes sua memória e oitenta vezes sua capacidade de armazenamento!**



Tudo isso por **trezentos dólares a menos!**

Fabricantes de micros e comerciantes online aproveitaram a animação pública e tentaram redirecioná-la para seus próprios **produtos e serviços**, prometendo levar as maravilhas de um admirável mundo novo aos lares dos consumidores.



O golfo entre a badalação e a realidade pode produzir tanto **crédulos** como **cínicos**.



Manter o fogo da criatividade e do entusiasmo – superar o **cínismo** sem ficar crédulo – é um desafio digno; e aprender a reconhecer a mera **badalação** é o primeiro passo.



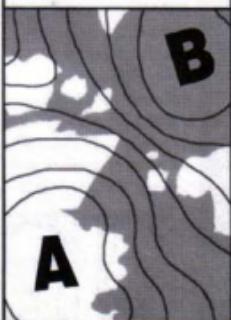
Minha regra mestra: se a coisa se volta para o presente, provavelmente será badalação.



Se se volta para o futuro, então não há badalação que lhe faça justiça.



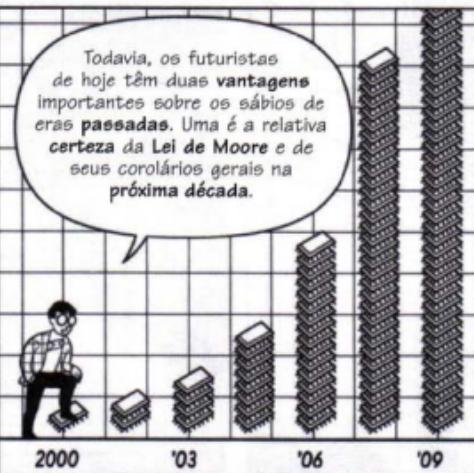
Prever o futuro das tecnologias digitais é quase como prever o tempo. Pequenas mudanças podem ter grandes consequências.



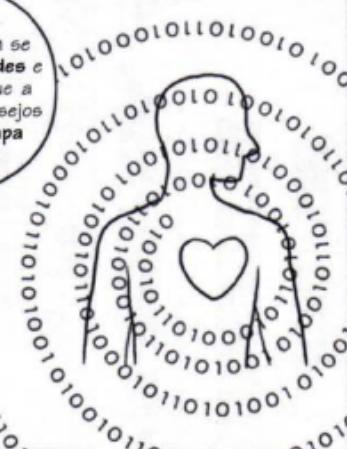
... e as **dificuldades** dos previsores aumentam exponencialmente conforme aumenta o intervalo de tempo.



Todavia, os futuristas de hoje têm duas vantagens importantes sobre os sábios de eras passadas. Uma é a relativa certeza da **Lei de Moore** e de seus corolários gerais na próxima década.



A outra está na **natureza** das tecnologias da informação, que podem se adaptar tão rapidamente às **necessidades** e **desejos** fundamentais dos usuários que a **compreensão** de tais necessidades e desejos serve muitas vezes como um bom **mapa rodoviário do futuro**...



... e como um guia para compreender a **estrada** que nos levou até o ponto atual.



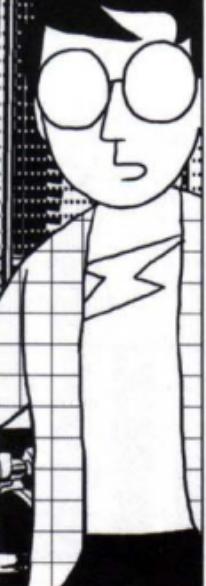
Se a
necessidade é a
mãe da invenção, a
invenção é a mãe
do desejo.

Quando o inglês Charles Babbage desenhou uma "máquina analítica" movida a vapor em meados do século XIX, ele o fez para atender a uma necessidade específica da comunidade científica relativa a cálculos matemáticos.

Por vários motivos, as máquinas de Babbage não foram acabadas durante sua vida...

suspiro
É uma longa
história...

C.B.

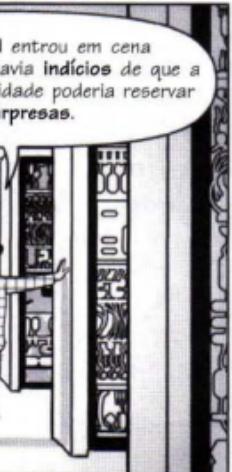


... mas as necessidades permaneceram, e quando os primeiros computadores eletrônicos programáveis, como o ENIAC, estrearam nos anos 40, fizeram-no para atender a certas necessidades governamentais e institucionais envolvendo a digestão de números além das capacidades humanas.



Os heróis não celebrados J. Presper Eckert e John Mauchly, do ENIAC.

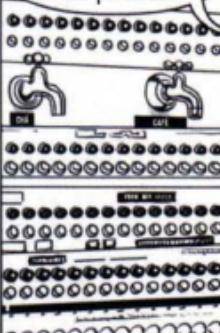
Quando o Whirlwind entrou em cena nos anos 50, contudo, havia indícios de que a nova invenção da humanidade poderia reservar algumas surpresas.



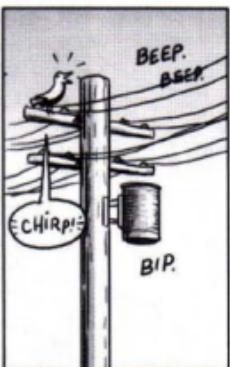
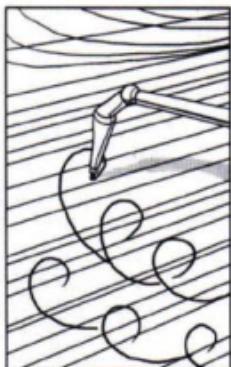
O Whirlwind fora construído pretensamente para pesquisas defensivas, mas encontrou muitas utilidades novas ao longo dos anos, de cirurgias de retina até a prospecção sísmica.



E, bem... algumas inovações menos oficiais por parte de intelectos e imaginações demasiado ativos para ficar parados.



Os computadores atenderam a **necessidades**, mas também geraram em seus criadores o **desejo de ir além** – desejos que acabariam dando nascimento a aplicações tão inesperadas como a **computação gráfica**, as **redes** e a **interatividade em tempo real**.



- DIGITE POR FAVOR O NOME COMPLETO.
- > O NOME COMPLETO
- HA. HA.
- DIGITE POR FAVOR O NOME COMPLETO.

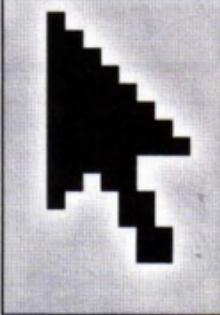
Conforme cada nova aplicação gerava seu próprio campo, os desejos se convertiam em "necessidades", e logo se seguiam novas invenções para atender a tais necessidades.



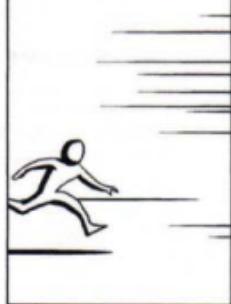
Nos anos 60 e 70, pequenos computadores acessíveis como o PDP-8**, da Digital, encontravam novas utilidades nas **escolas** e em **pequenas empresas** por todo o país – nem todas elas práticas.



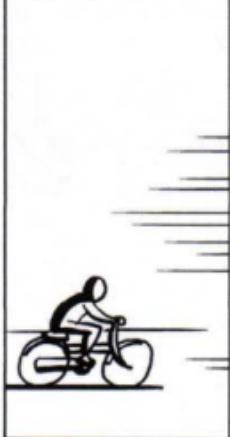
Quando o **computador pessoal** adentrou os lares de amadores como eu nos anos 80 e 90...



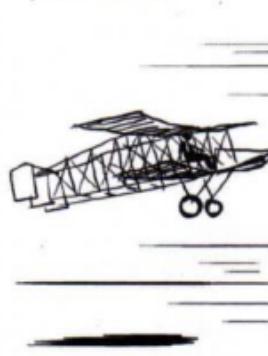
... houve subitamente **milhões de mentes** prontas para pegar uma invenção destinada a levar os usuários com rapidez e eficiência...



... de "A" até "B"...



... e descobrir por conta própria onde "B" poderia levá-los.



*Uma "necessidade", afinal de contas, é apenas um desejo que teve tempo de fermentar.

**Acessível do ponto de vista institucional – ou seja, abaixo de 20 mil dólares.

Como meu pai, tenho uma natureza otimista. No restante deste livro, as projeções que farei para os quadrinhos, e para a mídia em geral...

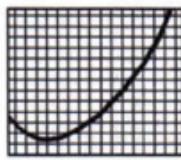
... partem da premissa de que a civilização como a conhecemos não ruirá sem mais aquelas nos próximos anos.

Claro, ninguém pode garantir um futuro livre de desastres. Após sobreviver ao 1º de janeiro de 2000 sem um arranhão, ainda podemos derrapar economicamente...

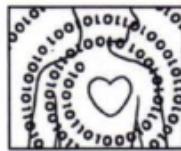
... mas mesmo que esta revolução dê uma freada de algumas décadas...

... quando voltar, ela seguirá o mesmo padrão de crescimento básico...

... e atingirá a mesma forma básica.



011010
010-011
011<10
1101011
010100



Excetuados tais obstáculos, portanto, há seis premissas quanto ao futuro da computação que tomei como certas:

A potência crescente dos processadores por preços decrescentes.



O tamanho diminuinte de um mesmo hardware.



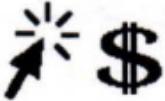
A aceleração das comunicações mediadas por computadores.



A melhoria de tecnologias de visualização, como os monitores.



O crescimento e a regulamentação do comércio online.



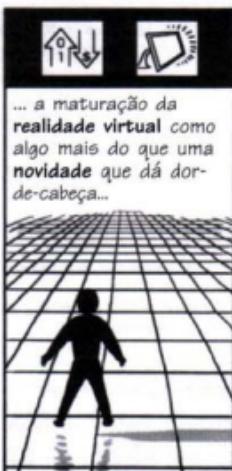
E a proliferação de aparelhos de computação.



Vistas individualmente, essas tendências anunciam anos felizes, mas de modo algum notáveis.

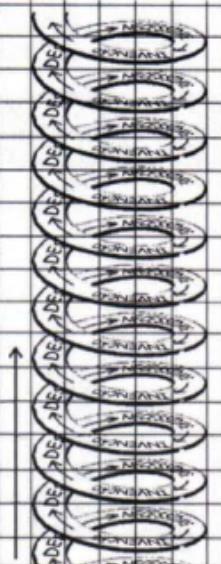


Mas se elas agirem em concerto, tendo um tempo maior para se desenvolverem, algumas situações muito mais dramáticas virão à mente.





Cada ciclo de necessidade, invenção e desejo nos leva a um novo nível tecnológico, no qual as tradicionais premissas do nível anterior podem tornar-se obsoletas.



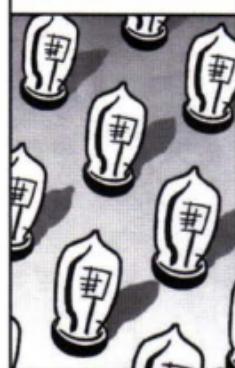
É minha meta no **restante** do livro explorar aspectos da **intersecção** entre os **quadinhos** e os **meios digitais** que, acredito, **continuarão relevantes**, mesmo num futuro distante em que os "supercomputadores" de hoje...



Alguns buscam **conforto** na idéia de que os computadores são "apenas outra ferramenta", mas a história das **ferramentas humanas** de modo algum sustenta o sentimento por trás da palavra "apenas".

As ferramentas mudam mundos quando as idéias por trás delas são fortes o bastante.

... serão vistos como nada mais que **relicias empoeiradas**.



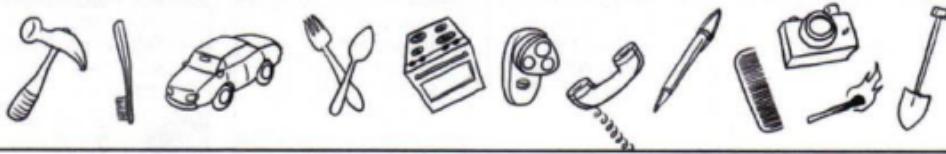
O segredo das ferramentas é que elas...



... raramente se limitam à coisa em si.



As ferramentas da vida diária, consideradas **individualmente**, podem parecer **inócuas e familiares**, mas desvista-as da superfície e quase **todas** abrigarão uma de um rol de **idéias simples e poderosas**:



A de que o mundo pode ser moldado segundo nossa vontade.



A de que os pensamentos podem ser transmitidos através do tempo e das distâncias.

amarcum et emat am et allur. Er ac

A de que podemos ampliar nossas capacidades físicas.



A de que podemos prolongar nossas vidas.



*Daqui a cinco anos, por exemplo.

Então, conforme as novas ferramentas **digitais** rompem o casulo num ritmo cada vez mais rápido, temos de olhar além de suas superfícies para descobrir que idéias elas abrigam.



A de que o mundo da mente pode ser ampliado.



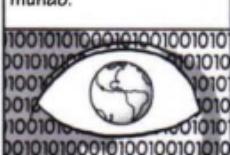
A de que a inteligência pode ser recriada.



A de que a distância pode ser apagada.



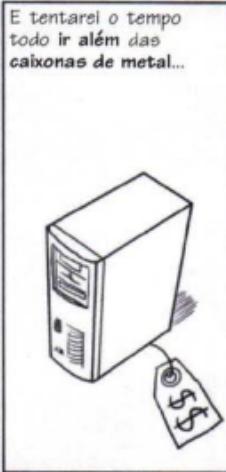
A de que a informação sozinha pode fazer um mundo.



Conforme eu abordar estes três aspectos dos quadrinhos e dos computadores, falarei do presente, mas em maior parte discutirei um mundo que ainda espera para nascer.



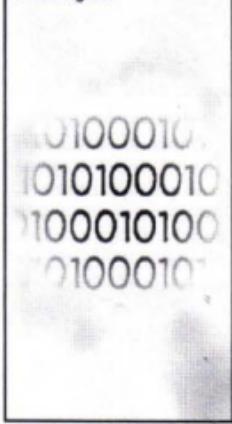
E tentarí o tempo todo ir além das caixonas de metal...



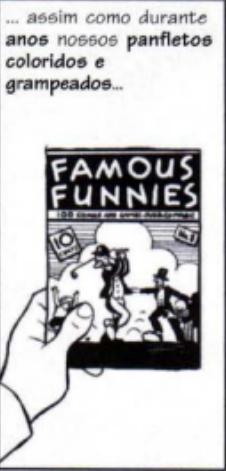
... que podem ser um grande desvio da promessa...



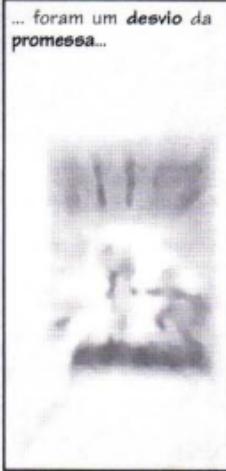
... de uma nova tecnologia...



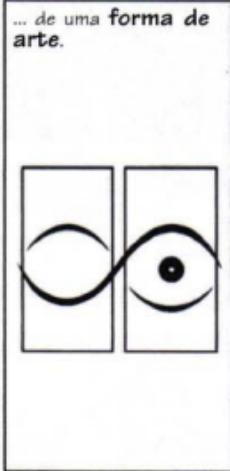
... assim como durante anos nossos panfletos coloridos e grampeados...



... foram um desvio da promessa...



... de uma forma de arte.



CRUZANDO A PORTA

A Produção Digital



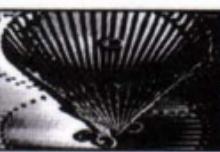
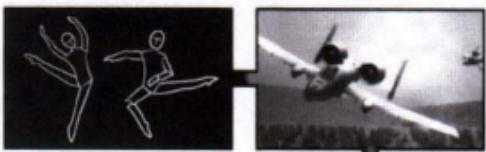
Usar os computadores para produzir arte é uma idéia quase tão velha quanto os próprios computadores.



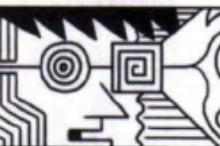
Mesmo os antigos gigantes com válvulas de vácuo, como o Whirlwind, de vez em quando se distraíam.



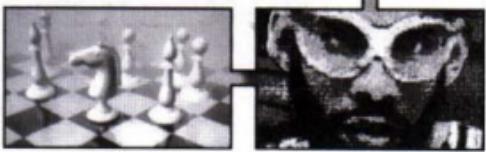
Mas não foi senão nos anos 70 que os computadores começaram a gerar imagens únicas regularmente.



Alguns dos primeiros artistas dos computadores usaram as novas ferramentas para imitar, relembrar e processar a aparência do mundo físico.



Outros se esbaldaram no tipo de imagens que somente os computadores podem produzir.



Os defensores de **ambas** as abordagens viam os computadores como uma dádiva para artistas de **todos** os campos. Mas poucos artistas individuais tiveram grande incentivo para trocar de ferramentas durante os primeiros anos dos computadores.

Jogue fora essa velha prancheta, Leo. Esta gracinha pode desenhar um círculo perfeito em apenas cinco minutos e só custa 900 mil dólares!



E, embora muito mais baratos, os computadores pessoais dos anos 70 e início dos 80 ainda eram sobretudo calculadoras, e não cinzelés.



A tecnologia da criação de imagens já era sutil e sofisticada, mesmo antes dos computadores.



A maioria dos artistas revelou pouco interesse em produzir arte digitando comandos numa máquina, quando podia continuar enraizada num mundo muito mais intuitivo, onde "você tem aquilo que vê".



A FACE DOS COMPUTADORES NAQUELES DIAS - A "INTERFACE" ENTRE MÁQUINA E USUÁRIO - ERA UMA SÉRIE BRUTA DE COMANDOS ESCRITOS, MUITAS VEZES NUMA LINGUAGEM OBSCURA QUE EXIGIA CONHEC...

> ALERTA: LINHA DE ERRO 47.

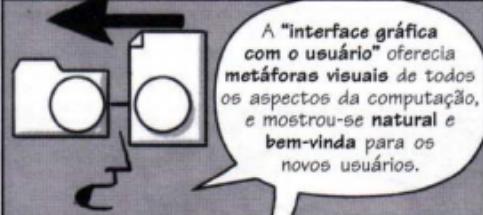
... IMENTO ESPECIALIZADO PARA REALIZAR ATÉ MESMO A MAIS SIMPLES DAS TAR...

> COMANDO ILEGAL: 132452 SYS/D4038
> SYS STAT/MEM CONF837-97 A:&%

... EFAS. (AH, ESQUEÇA!)

> ABORTAR?

Mas já em 1973, engenheiros do Centro de Pesquisas de Palo Alto*, da Xerox, vinham investigando algum meio de representar graficamente o panorama da computação, na esperança de melhorar dramaticamente sua praticidade.



A Xerox não conseguiu comercializar com sucesso sua inovação, mas outros logo o fizeram**, com resultados espetaculares.



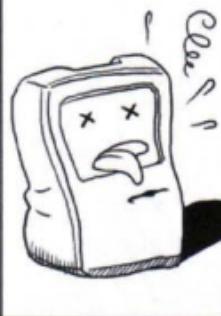
The Apple Macintosh, 1984

Microsoft Windows, 1985

*Conhecido como "Xerox PARC".

**Executivos da Apple (incluindo Steve Jobs) visitaram o Xerox PARC pouco antes de criarem o tipo de interface hoje usado nos MACs. A Microsoft logo os sucedeu com o Windows.

Infelizmente, nos anos 80, a impressionante caixa de ferramentas da GUI era obstruída pela falta de velocidade e potência.



O adágio de que "uma imagem vale mais que mil palavras" mostrou-se aquém da verdade, quando uma única imagem para impressão podia ser composta de até 100 milhões de pixels*.



Assim, as primeiras revistas** produzidas digitalmente em meados da década de 80 eram necessariamente rudimentares e requeriam um imenso investimento em tempo e verba.



Posteriormente, revistas digitais mais elaboradas se aliaram em geral a gêneros familiares e seguros.



Ilustração de Batman: Digital Justice, de Pepe Moreno

Conforme a tecnologia amadureceu, alguns artistas puseram os computadores a serviço de uma sensibilidade provinda claramente dos meios naturais.



Ilustração de Mr. Punch, de Neil Gaiman e Dave McKean.

E uns poucos, muito poucos, deram ênfase aos aspectos mais exóticos das imagens geradas por computador, na esperança de apresentar algo inequivocavelmente novo.

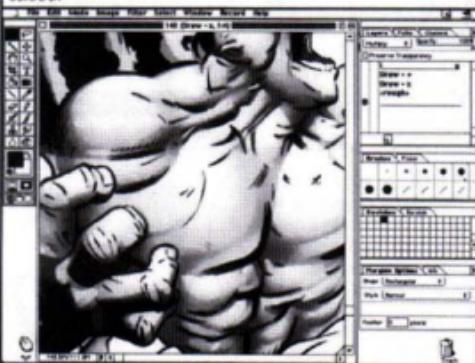


Ilustração de Blue Loco, de Mark Landman.

Enquanto isso, nos bastidores, os computadores se tornam onipresentes na arte-final das revistas em quadrinhos destinadas à publicação.



No momento em que escrevo, as cores e as letras das revistas do grande mercado vêm sendo inseridas rapidamente por sistemas digitais, com resultados surpreendentemente sutis em muitos casos.



*Pixels: contração de "picture elements" ("elementos pictóricos"), os pequenos pontos que os computadores processam para criar a ilusão de tons contínuos.

Muitos no ramo usam o computador meramente como uma ferramenta para realizar com maior eficiência tarefas que já vinham sendo realizadas nos anos em que a separação de cores era confiada a uma equipe de senhoras idosas em Bridgeport, munidas de lâminas Exacto.



**Retratado: Shatter, de Peter Gillis e Mike Saenz, produzido num Mac em 1985, quando eles eram aquelas coisinhas pequeninas!

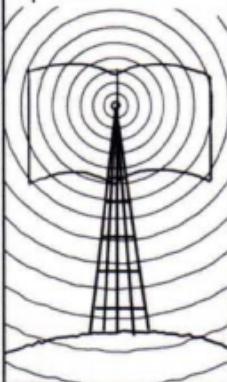
Esse conservadorismo
é um pequeno exemplo
da grande tendência
que todos temos de
interpretar os **novos**
meios pelos filtros dos
antigos*



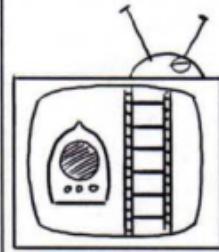
A primitiva **linguagem escrita** estava repleta de artefatos da **tradição oral**...



... as primeiras transmissões de **rádio** estavam alicerçadas na **imprensa**...



... e a primeira televisão era uma mistura entre **rádio** e **cinema**.



Naturalmente, a sensibilidade dos desenhos a tinta sempre será relevante para obras **reproduzidas em tinta**...



E mesmo a arte destinada à **tela** pode se beneficiar do estudo dos **antigos mestres**...



... mas escolher os computadores como ferramenta **primária** da criação artística é escolher uma paleta de **opções** quase sobre-humana...

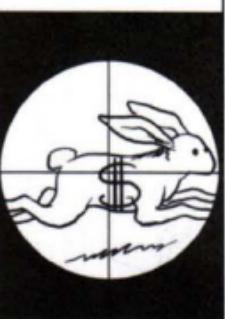


*Marshall McLuhan defende com freqüência essa ideia.

Infelizmente, a caça aos lucros já estava bem encaminhada, com suas **regras**, **costumes e motivações**, quando os computadores entraram em cena...



... de modo que antes de poderem se impor visualmente, os computadores tiveram de se mostrar úteis.



No ano 2000, passada mais de uma década de "utilidade", surgiu uma seleta classe de peritos digitais...

Você ainda está na versão 2.5?



... e muitos **artistas mais jovens** passaram a ver a aquisição de um computador como o **primeiro passo** na escalada rumo ao **poder**.

Tome isso, Homem-Tinta!



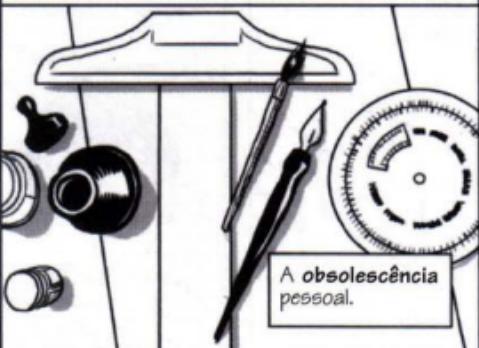
Para outros, contudo — sobretudo **artistas veteranos de gerações mais antigas** —, o rápido ritmo da mudança pode ser perturbador...



... e a perspectiva de a indústria dos quadrinhos **transitar totalmente** para os computadores pode levar a uma **severa alienação**.



Após décadas dominando as tecnologias da caneta, do pincel e da reprodução mecânica, o advento dos computadores só pode significar uma coisa para esses artistas:



Para esse terceiro grupo, o futuro talvez não seja tão sombrio como eles esperam...



... mas tampouco os primeiros dois grupos esperam que o futuro seja assim tão simples.

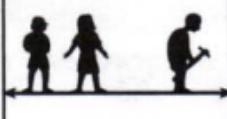


*Embora toda geração tenha uma parcela de artistas que evita os computadores qual fossem a peste.

Os grupos um e dois se vêem como **mestres** (ou mestres potenciais) das novas ferramentas, enquanto os do grupo três se sentem como **escravos** — ou pior.



Apesar de suas diferenças, contudo, **todas as três visões retratam os computadores como promovendo ou obstruindo as metas dos artistas sem mudar significativamente a natureza dessas metas...**



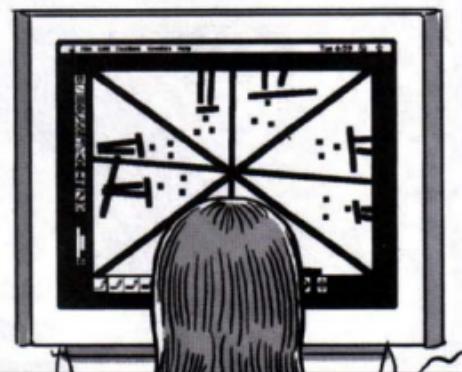
... e todas as três sentirão o chão mudar a seus pés...



... quando a próxima geração entrar no jogo.



O programa de arte favorito de uma de minhas filhas é o Kid Pix*, um aplicativo versátil com uma grande variedade de ferramentas práticas.



*O Kid Pix já está no mercado há vários anos, e é considerado como um clássico. Eu mesmo gosto de brincar com ele.

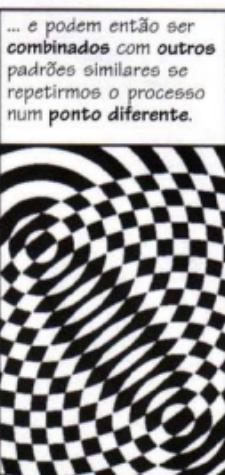
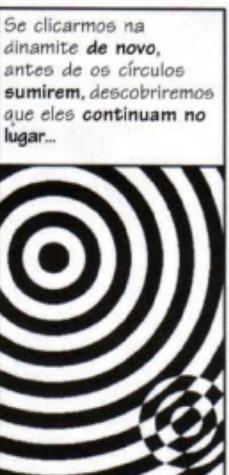
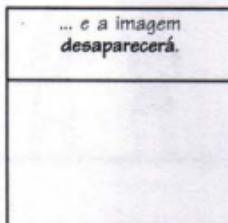
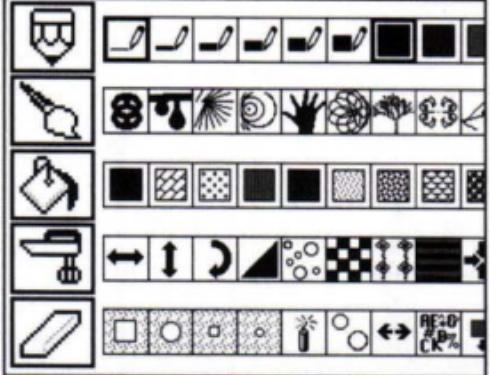
É meu palpite que as pessoas que mais contribuirão para reinventar o visual dos quadrinhos, qualquer que seja sua idade, o farão com uma atitude muito similar à de minhas filhas, de 4 e 6 anos.



Os diversos "pincéis" podem produzir toda uma gama de efeitos bizarros, cada um deles acompanhado por um som exclusivo.



Cada item da **paleta de ferramentas** possui uma vasta **subpaleta de variações**, e mesmo nossa **caçula** já as **explorou** inteiramente.



Minhas filhas não vêem seu **relacionamento** com o computador como uma relação de mestre ou escravo.



Para elas, o computador é um ambiente a explorar, uma **extensão** de seus **impulsos**...



Esta capacidade de **brincar** com as novas ferramentas, de conhecê-las **por dentro**, é nossa melhor esperança de **compreendê-las**.



As crianças não têm um **monopólio** da capacidade de brincar. Este fenômeno envolve tanto a **atitude** como a **idade**.



Mas para muitos artistas com a **minha idade** ou **mais velhos**, uma certa dose de "**desinSTRUÇÃO**" viria a calhar.



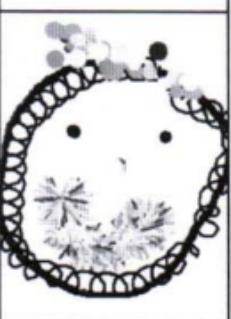
Às vezes, quando olho os trabalhos de minhas filhas, eles me lembram certa tarde em 1994...



Eu estava dando a primeira olhada nos melhores CD-ROMs do ano quando nossa amiga Carol e seu filho de 14 anos, Brad, apareceram.



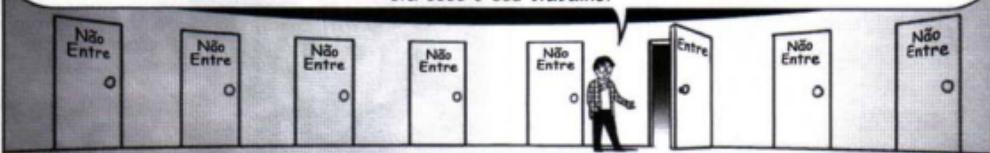
Brad se **sentou** e começou a **brincar** com um dos discos, e em questão de **minutos** ele me olhou e disse: "El, Scott..."



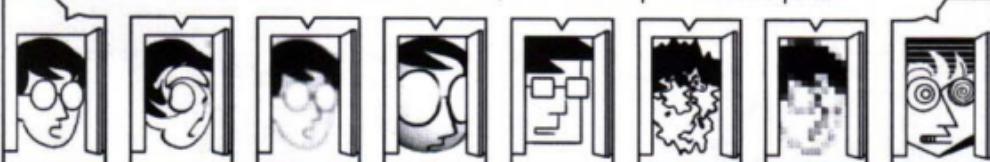
"... você tentou a porta com a inscrição '**Não Entre**'?"



Nem preciso dizer que **não** tentei; e foi então que me dei conta de **quantos** artistas como eu deixaram de abrir "**N**" portas que poderiam ter levado a **novas possibilidades**, simplesmente porque não era **esse** o seu trabalho.



As coisas raramente **começam** assim. Os **iniciantes** da mídia digital costumam se **esbalar** com suas **novas habilidades**, escancarando porta atrás de porta.



Profissionais sazonados identificam facilmente os **neófitos** por sua tendência de **exagerar**, usando múltiplos **efeitos de filtro** numa única imagem, por exemplo.

A maioria descobre o que "funciona" ou "não funciona" no devido tempo, e gradualmente se afasta deste vórtice de arte ruim.

Mas acho que os artistas dispostos a atravessar esse vórtice até o outro lado descobrirão muito mais do que seus colegas mais cautelosos.



Isto implica **suspender o juízo** temporariamente e não perguntar se um dado efeito visual "funciona"...

... mas sim se o efeito narrativo é interessante, e como os quadrinhos podiam fazer uso dele.

Por exemplo, os **novatos** de programas como o **Photoshop** fazem um uso excessivo dos efeitos de **redemoinho**, só porque os acham bacanas.



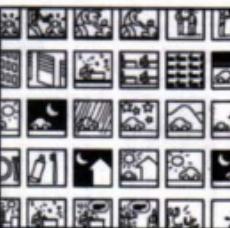
Qual seria o efeito narrativo de uma série de planos de fundo sujeitos a uma ligeira distorção?



Como reagiríamos a uma história totalmente em "relevo", em vez de desenhada?



De que modo imagens borradass afetam a experiência de leitura?



Quanto da **densidade e repetição** disponíveis em programas baseados em objetos cabe numa única página?



Qual o potencial de uma história em quadrinhos feita inteiramente de **Clip Art**?



Quais os limites extremos da abstração e comprehensibilidade sequenciais?



Até que ponto o movimento pode ser representado por raios, ruídos e manchas de moção?

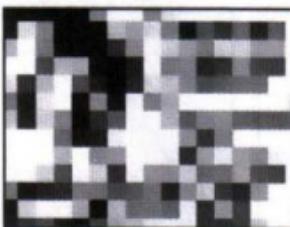
**A TÉ QUE
a edição digital
de um texto pode
ser usada
e r para efeitos**

expressivos

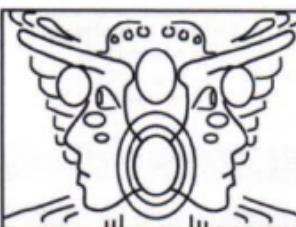
Até que ponto a edição digital de um texto pode ser usada para efeitos expressivos?



Como a estilização de cartuns funciona num ambiente 3D?



Como os leitores interpretam um mosaico de "pixels" ampliados?



Quais os efeitos narrativos das imagens perfeitamente simétricas que o computador pode gerar?



Como os artistas poderiam usar os efeitos da cadeia de imagens e os efeitos padronizados dos pincéis?



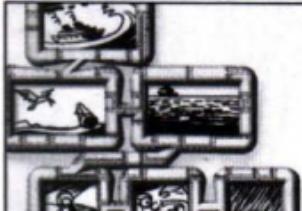
Até que ponto as distorções ondulação e redemoinho aumentam os níveis de ansiedade numa imagem?



Como programas que produzem imagens realistas podem contribuir com o surrealismo?

Muitas dessas perguntas podiam ter sido feitas e consideradas muito antes de os desenhos gerados em computador se tornarem amplamente disponíveis...

... mas ao passo que uma estonteante variedade de ferramentas tradicionais teria sido necessária para isso, as ferramentas digitais podem agora pôr todas essas possibilidades num único local:



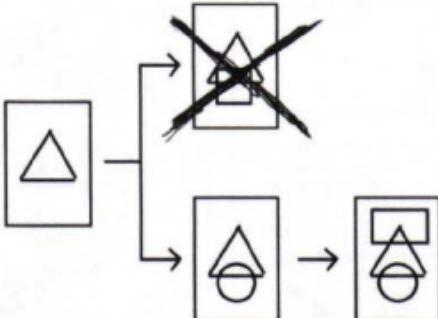
Como nosso senso de tempo seria afetado se os próprios quadrinhos assumissem uma presença física?



a ponta
dos dedos
do artista.



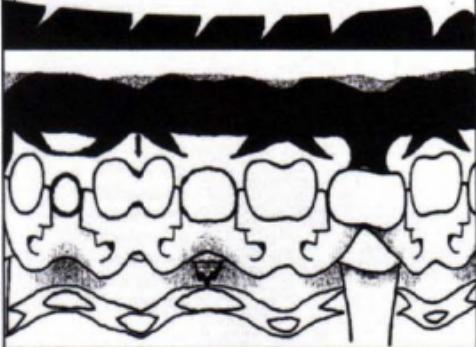
E graças ao poderoso comando "desfazer" e à possibilidade de salvar **versões intermediárias**, a exploração de uma via jamais precisa excluir a de outras.



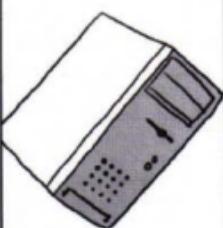
A tela digital oferece um mundo maleável com oportunidades ilimitadas de revisão e expansão.



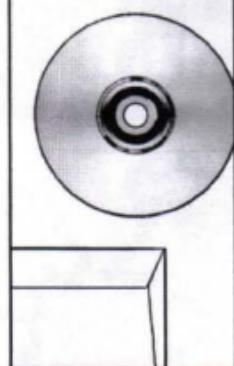
Os computadores substituem toda uma **armada de meios físicos** com um **único ambiente de trabalho**, mas ao fazermos isso expandem em grande medida a paleta de **efeitos visuais**; e essa paleta cresce a cada dia...



... e, vale repetir, a ferramenta que torna isso tudo possível não é algo que pomos num gabinete metálico...



... ou num disco plástico dentro de uma caixa de papelão...



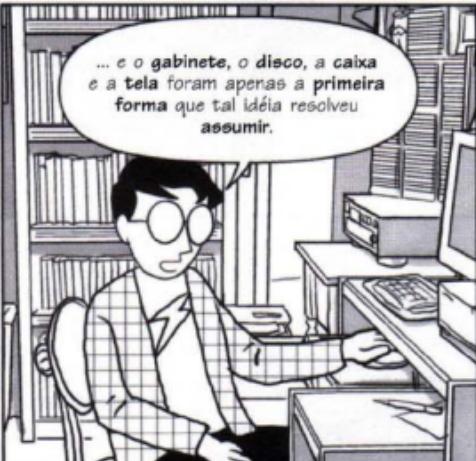
... ou numa faixinha com um centímetro de largura feita de **ícones** compostos por pixels brilhantes numa **tela de vidro**.



A ferramenta é a **ídea** de que a arte como informação é intrinsecamente ilimitada...



... e o gabinete, o disco, a caixa e a tela foram apenas a **primeira forma** que tal idéia resolveu assumir.

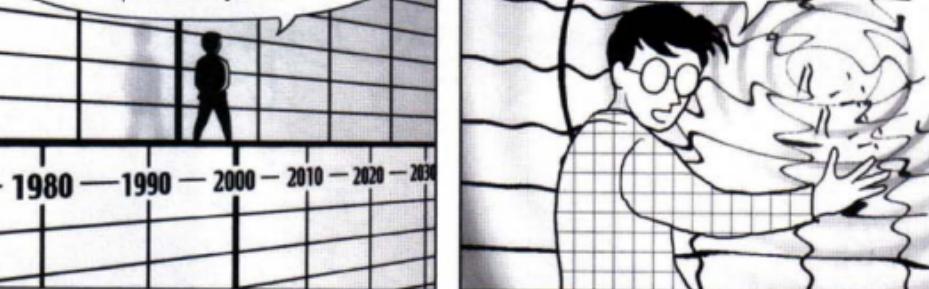


Comparados com **desenvolvimentos recentes** em outras áreas, como as **redes**, os desenhos gerados por computador parecem ter atingido uma espécie de **platô**, mas acho que estamos apenas **começando**.



1980 — 1990 — 2000 — 2010 — 2020 — 2030

Nos próximos 20 anos, pode apostar que haverá **mudanças dramáticas** no modo como os computadores **processam imagens**, como nós as **manipulamos** e como nos relacionamos com a **arte** e com a **tecnologia**.



Uma mudança já em curso é a tendência de **criar pontes** entre programas de "desenho" baseados em objetos...

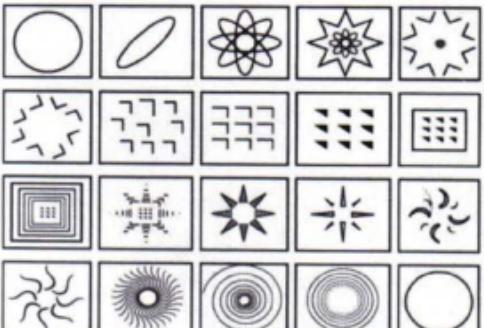


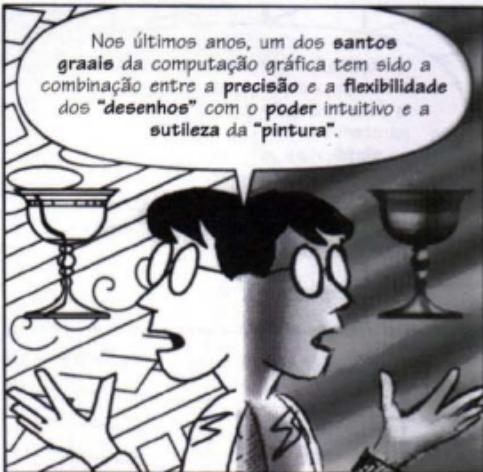
... e programas de "pintura" em bitmap, baseados em pixels.



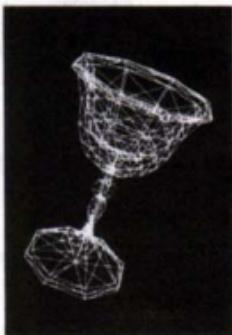
Uma vez que os elementos produzidos por programas de "desenho" são **objetos matematicamente definidos**, eles podem ser **movidos, duplicados e transformados** vezes e vezes seguidas, permanecendo sempre **nítidos e precisos**.

Em contraste, os programas de "pintura" armazenam e processam imagens como vastos mosaicos de minúsculos **pixels**, que alteram suas **cores** imperceptivelmente a cada **mudança** feita na **imagem geral**.



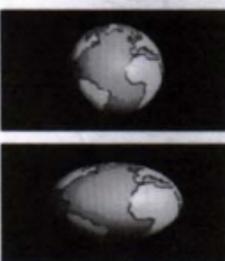


Esta convergência de estratégias aplicativas pode ter seu principal impacto nos **modeladores 3D**, a maioria dos quais gera **esqueletos** de traços "desenhados" recobertos com uma pele "pintada" de luz e textura.



O **preparo** de tais modelos tem sido tradicionalmente um tedioso procedimento **passo-a-passo** que reflete a **distância** entre os dois tipos de programas...

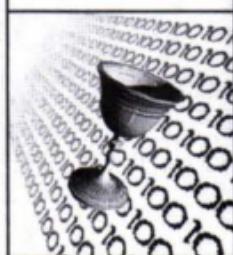
... mas conforme a capacidade de processamento continua a crescer, os artistas vêm ganhando a habilidade de criar imagens **de improviso**, mesmo na fase inicial da modelação...



... bem como de "pintar" diretamente sobre **modelos acabados**, em vez de se limitarem a aplicar suas peles planas pré-fabricadas.



Em outras palavras, ao **fragmentar** a estrutura de um tipo particular de imagem em suas **partes** constituintes, os computadores conquistaram o poder de **gerar** tais imagens...



... mas ao **reagrupar** tais partes e congregar os passos anteriores num **processo intuitivo integrado**...



... os pesquisadores estão proporcionando aos artistas que **usam** essas ferramentas um **atalho** muito bem-vindo para **dominá-las**.



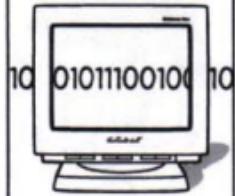
Os artistas da computação são uma gente **gananciosa**. Eles querem ter **tudo** e sabem que conseguiram se esperarem tempo suficiente.



A tão propalada **barganha** entre o **poder** da computação e a **espontaneidade** da caneta e da tinta é apenas uma **condição temporária**.



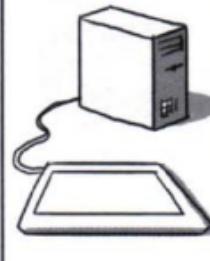
Avanços tanto em **software** como em **hardware** devolverão a espontaneidade a muitos artistas ainda nesta **década**.



Por exemplo, a recém-lançada combinação entre **lousa** e **monitor*** permitirá aos artistas recuperar a **resposta instantânea** da caneta e da tinta sem abrir mão do **poder** e da **variedade** de seu programa favorito.



Conforme a tendência rumo à **miniaturização** continuar em sua marcha, talas lousas monitoras e os **computadores** que as operam...



... podem ser e provavelmente **serão** combinados, ao estilo de um laptop, numa única **ferramenta de desenho onívalente** sem fio.



O **3D** experimentará avanços similares conforme a **manipulação** de objetos tridimensionais puder finalmente ocorrer...



Ferramentas gráficas baratas e populares já existem há pouco mais de **uma década!**



Isto significa que praticamente **toda pessoa** que produza arte em computadores é um **imigrante** neste novo mundo.



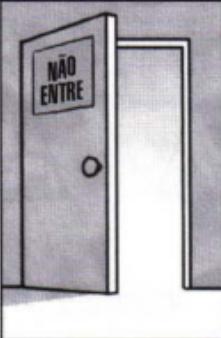
*Ainda muito cara... por enquanto.

**Tive o prazer de usar protótipos dos dispositivos de resposta a pressão necessários para isso. São um grande avanço desde o "aponte e clique".

É de esperar que o nativo fale essa língua com muito mais fluência...



... e abra porta atrás de porta, como se elas nem existissem.



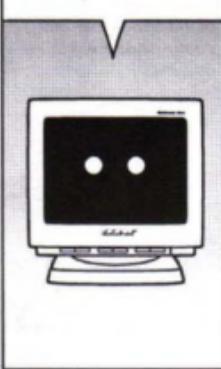
Há uma porta, contudo, que mesmo a geração de minhas filhas pode hesitar em cruzar; a porta além da qual o artista humano deixa de ter importância...



... e o próprio computador se torna "artista".



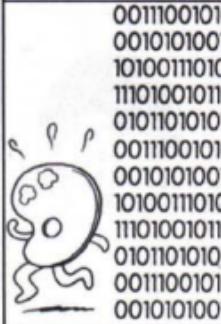
A versão absoluta deste cenário excede um pouco o escopo deste capítulo*.



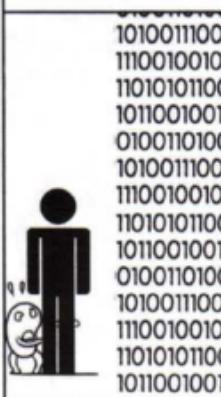
Transicionalmente, contudo, conforme os computadores assumem um papel mais "criativo" (como no caso do software que gerou esta paisagem), ocorre uma interessante mudança de percepção...



... conforme nossas definições consensuais de arte recuam para se referirem tão-somente àquelas partes da obra...



... que apenas os humanos executam!



Os seres humanos não correm grande risco de serem substituídos tão cedo...



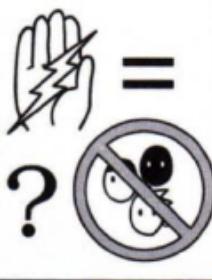
... mas a sobrevivência como espécie não garante necessariamente a sobrevivência no emprego, e artistas sem experiência com computadores podem ter bons motivos para temer a "substituição" em pelo menos algumas áreas.



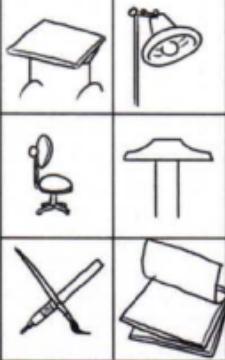
Enquanto escrevo isto, e apesar dos preços em queda, iniciar-se na computação gráfica ainda está longe de ser barato...



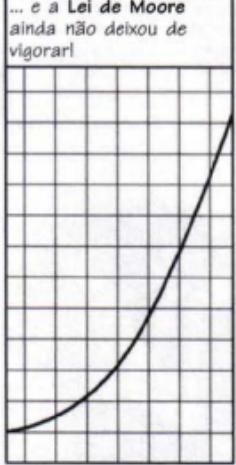
... e pode aparentemente infringir o espírito de pelo menos uma de nossas revoluções anteriores, que muitas vezes envolve artistas economicamente deficientes.



Todavia, a arte tradicional nunca deixou de envolver gastos...



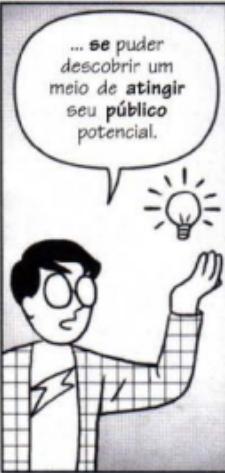
... e a Lei de Moore ainda não deixou de vigorar!



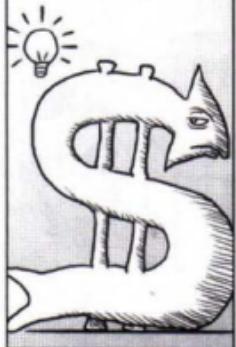
Dentro de uma **década**, qualquer pessoa com **meios modestos e vontade suficiente** estará pronta e preparada para **reinventar** definitivamente o visual dos quadrinhos...



... se puder descobrir um meio de atingir seu público potencial.



Infelizmente, como vimos, esse tipo de conexão de modo algum é **garantida** no mercado de hoje.



E isso nos leva a uma **outra idéia** sugerida pelo projeto Whirlwind há 50 anos — idéia que se tornou uma **modesta realidade** em 1969 e explodiu na consciência pública há apenas alguns anos.



E é uma idéia que não desaparecerá tão cedo.



*Os computadores mais simples tinham chegado à casa dos 400 dólares no inicio de 2000, mas isso sem um monitor, sem programas gráficos e sem os periféricos relativos, como scanners.

A ECONOMIA SEM ATRITO

A Difusão Digital



A natureza difusa e distributiva do que hoje conhecemos como Internet se reflete em suas origens - no trabalho duro e na atividade intelectual de um grupo disperso de mentes férteis.

Vannevar Bush, em seu tratado "As We May Think" ("Como Podemos Pensar"), de 1945, concebeu um mundo em que todo o conhecimento humano poderia estar disponível mediante um simples mecanismo com formato de prancheta, que ele chamava de "Memex".



Inspirado por Bush, J. C. R. Licklider** chefiou no início dos anos 60 o estudo "Libraries of the Future" ("Bibliotecas do Futuro"), que começou a esboçar a estrutura de uma vasta rede de informações que os usuários poderiam acessar de casa.



Bush, Licklider e outros estavam apostando no surgimento de tecnologias que ensejariam uma relação homem-máquina muito superior ao papel utilitário atribuído à computação em meados do século XX.



**Bush era diretor do Escritório Federal de Pesquisa e Desenvolvimento Científico na época. O artigo foi publicado originalmente na Atlantic Monthly.

** Licklider foi, em épocas variadas, psicólogo, engenheiro e especialista em acústica.

Pouco depois do tratado de Licklider, um **general** que se tornara **presidente**, em resposta a pressões da Guerra Fria, criou uma **nova agência** para desenvolver **alta tecnologia** em nome da defesa nacional, à qual chamou **Administração de Projetos de Pesquisa Avançada**, ou ARPA*.



Ficando com meros US\$ 150 milhões e um novo diretor, a ARPA sobreviveu redefinindo sua missão e concentrando-se em **pesquisas prolongadas para tempos de paz**. Licklider foi contratado e voltou rapidamente a atenção da agência para as **ciências da computação**, legando-a a seus sucessores Ivan Sutherland...



Taylor notara que os computadores espalhados pelo país eram incapazes de trocar **recursos e informações**. Incomodava-o o fato de trabalhos importantes não serem **compartilhados**. Ele emergiu uma **necessidade** e propôs uma solução.

Nada de muito notável.



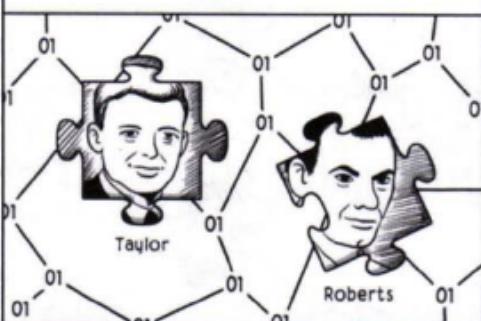
*A ARPA foi concebida, em parte, para atalhar rivalidades entre agências. "Ike" gostava de clientes, e desconfiava do complexo militar-industrial.

Embora ela obtivesse um orçamento de **dois bilhões de dólares**, a vasta maioria deste foi rapidamente seqüestrada quando a criação da Administração Nacional de Aeronáutica e Espaço, ou NASA, destituiu a ARPA de quase todas as suas funções defensivas.

ARPA.



... e depois Bob Taylor, que, como líder da seção da ARPA renomeada IPTO**, obteve um milhão para testar um "experimento em rede", e contratou Larry Roberts, dos Laboratórios Lincoln, como seu gerente de programa.



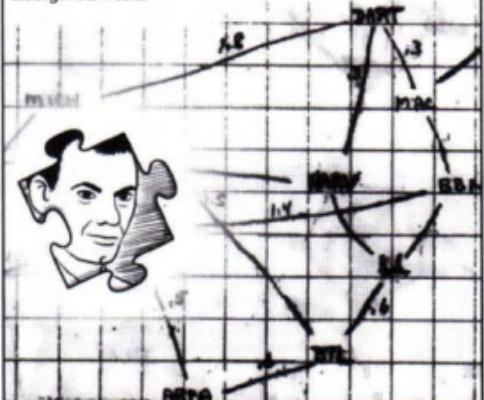
Mas Taylor partilhava das visões revolucionárias de Licklider, e sabia que se a experiência desse certo eles poderiam estar envolvidos em algo grande.



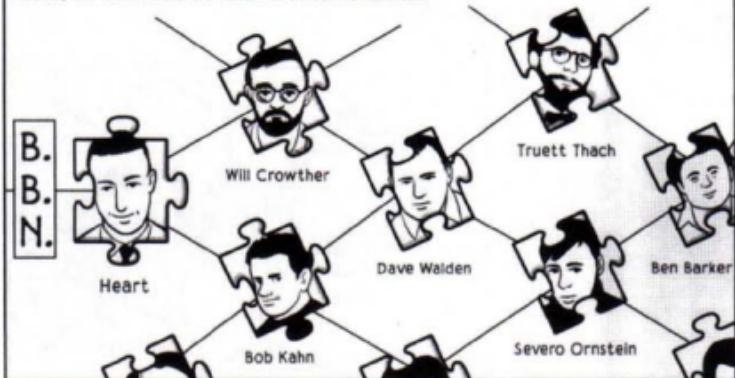
Ela deu certo - e eles estavam.



Em 1968, as peças começaram a se encaixar. Larry Roberts desenhou sucessivos esboços do design da rede.



E para construir esse "processador de mensagens em interface", como eles o chamavam, a ARPA contratou uma pequena consultoria de Cambridge, a Bolt Berenek and Newman*. A equipe da BBN, sob a liderança pragmática de Frank Heart, foi incumbida de fazer a coisa funcionar.

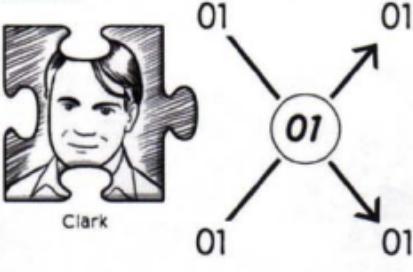


No início dos anos 60, o polonês Paul Baran, então da Rand Corporation, propôs uma nova e radical abordagem para as telecomunicações.



"Descobri recentemente que a empresa em que meu pai trabalhava, a Raytheon, por pouco não pegou esse trabalho!"

Wes Clark, da Universidade de Washington, em St. Louis, proporcionou uma peça fundamental do quebra-cabeça ao sugerir um único **computador em rede** que desse conta do tráfego, em vez de fazer com que todos os **outros** computadores, com suas **diversas linguagens**, se comunicassem diretamente.



Uma peça crucial que faltava ao quebra-cabeça fora na verdade proposta anos antes, e seria redescoberta por volta dessa época.



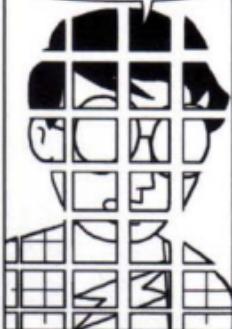
Baran ficara alarmado com a fragilidade da infra-estrutura de comunicações dos Estados Unidos no caso de uma guerra nuclear. Após um primeiro ataque, um sistema de telefonia aviariado seria incapaz de transmitir uma ordem de retaliacão...



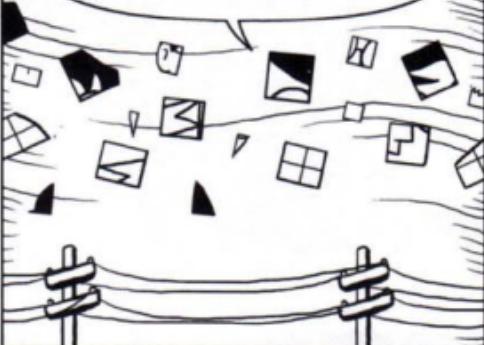
... ou mesmo revogá-la.



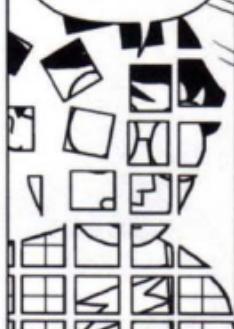
Baran sugeriu que dados fossem fragmentados em pequenos blocos, que então receberiam um destino comum.



Cada bloco tomaria em seguida a rota mais eficiente, e, se encontrasse um obstáculo – digamos que Washington viraesse uma cratera fumarenta –, seria orientado a contorná-lo...



... até que as peças se reunissem no destino.



A idéia de Baran era boa, mas os executivos sobranceiros da AT&T do inicio dos anos 60 o trataram como um maluco.



Anos depois, o trabalho de Baran foi inadvertidamente replicado (e em certa medida aprimorado) pelo cientista da computação britânico Donald Watts Davies.



Davies

E Davies lhe deu o nome que ele ainda possui hoje: "comutação de pacotes".



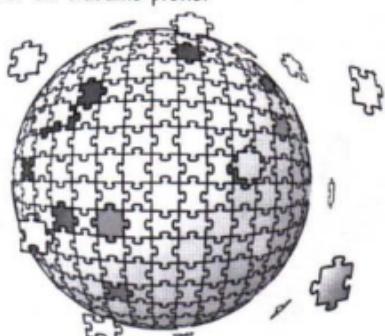
Atraída antes por sua eficiência que pelas preocupações de Baran com a Guerra Fria, a equipe da BBN fez bom uso da tecnologia – e dos conselhos de Baran e Davies.



O próprio Baran refletiria posteriormente que o progresso tecnológico era um processo cumulativo, que cada nova inovação se erigia sobre os alicerces das anteriores.



"Se não tomar cuidado", ele disse, "você pode induzir-se a crer que fez a parte mais importante, mas a realidade é que cada contribuição tem de acompanhar um trabalho prévio."



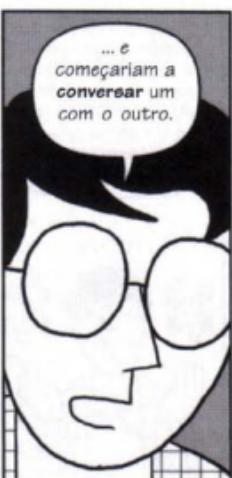
"Tudo se atrela a tudo o mais."

*Ainda um monopólio naqueles dias.

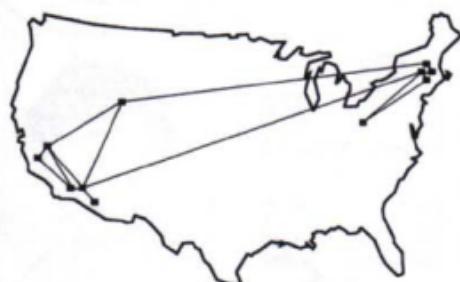
Em 1969, graças à NASA, a humanidade pousaria na Lua...



... e passados uns poucos meses, graças à irmã menor da NASA, a ARPA, dois computadores grandalhões pousariam na UCLA e no Instituto de Pesquisa de Stanford...



Santa Barbara veio em seguida no que se chamou de ARPANET, sendo sucedida pela Universidade de Utah, pela BBN, pelo MIT, pela Rand, por Harvard, pelos Laboratórios Lincoln, pela Universidade de Stanford e pelo Carnegie Mellon.



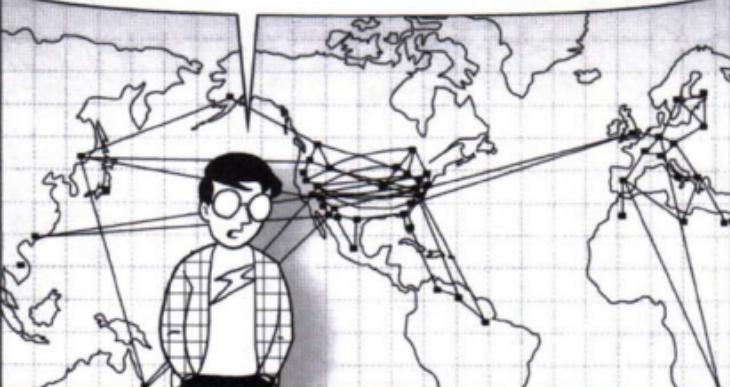
E conforme a rede cresceu e outras brotaram no além-mar, Vint Cerf, do recém-criado Grupo Internacional de Trabalho em Rede...



... e o discípulo da BBN Bob Kahn elaboraram o protocolo chamado TCP / IP, que padronizou as comunicações entre todas as redes, criando uma "internet".



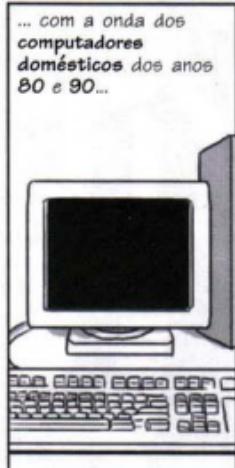
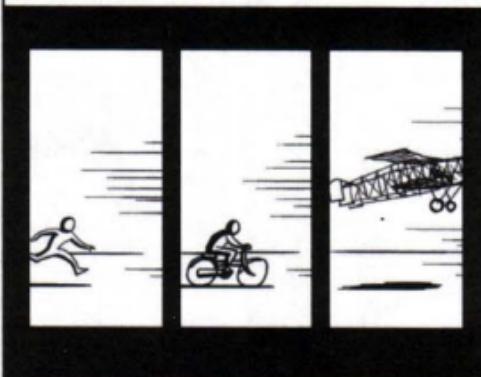
E conforme esta rede de redes, da qual a ARPANET era apenas uma parte diminuta, passou a abranger seções maiores do mundo, parecia insuficiente continuar a designá-la como "uma internet".



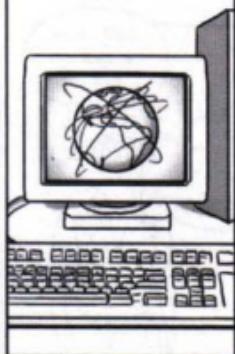
Ela era
a
Internet, e
estava evoluindo
rápido.

E-mail, noticiários, bate-papo, jogos coletivos; uma dezena de utilidades imprevistas rapidamente convergiram para a nova tecnologia, e...

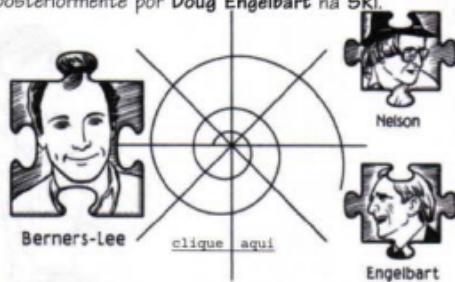
... com a onda dos
computadores
domésticos dos anos
80 e 90...



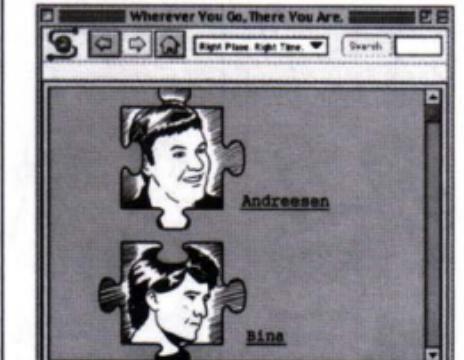
... as duas inovações
foram um casamento
dos céus.



A última peça do quebra-cabeça de hoje foi proposta no **CERN*** por Tim Berners-Lee, que em 1987 propôs um protocolo** para vincular documentos na Internet de acordo com o conteúdo, e não com a localização. Sua ideia se baseava no conceito de "hipertexto", proposto originalmente por Ted Nelson em 1960 e posteriormente por Doug Engelbart na SRI.



Isto é, até que Marc Andreessen e Eric Bina, do NCSA***, na Universidade de Illinois, criaram um programa popular chamado **Mosaic** para visualizar texto e imagens na Web...



... sucedido por uma versão comercial e uma nova empresa chamada **Netscape**...



*Centre Européen de la Recherche Nucléaire (Centro Europeu de Pesquisas Nucleares), um laboratório de física de partículas em Genebra.

**O HTTP (Hypertext Transfer Protocol) e sua linguagem, a HTML (Hypertext Mark-Up Language).

***O Centro Nacional para Aplicativos de Supercomputadores.

É difícil acreditar que a Web só surgiu há uns poucos anos*.

Enquanto escrevo estas palavras, cerca de 16 milhões de domínios foram registrados por todo o mundo.

Há mais sites em operação do que livros na Biblioteca do Congresso – e a Web está crescendo diabolicamente mais rápido!

A "Biblioteca do Futuro" de Licklider ultrapassou em alguns aspectos suas expectativas, mas com toda a **badalação** e lamentação corporativa, podemos às vezes nos enjoar e esquecer a invenção espantosa que é de fato a Web.

Considerando as oportunidades para a **coleta de informações** – esqueça um pouco as músicas e os vídeos – do ponto de vista de um novato, como este cara aqui

Há? Onde é que eu estou?



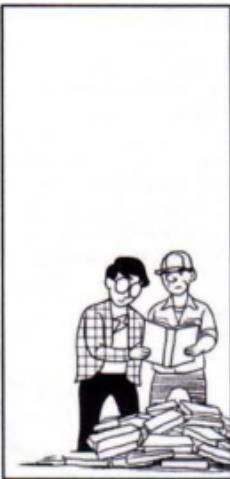
Imagine algo que você gostaria de saber, sobre qualquer assunto.

?

Ah... que tal sobre pescaria?



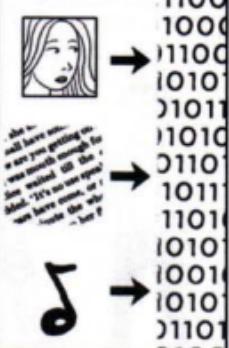
*Desenvolvendo os Quadrinhos já havia saído há vários meses quando Andreessen e Bina criaram o Mosaic.



Tá bem, tá bem! Ainda estamos no ano 2000 enquanto escrevo. Obviamente, esta revolução ainda tem um longo caminho a percorrer.



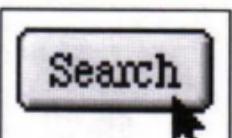
Tudo o que obtemos da Web é **informação**; uma cadeia de zeros e uns.



Enviar todos esses dados por meio de uma **linha telefônica padrão**, foi comparado a sugar uma **cela de Ação de Graças** com um canudinho.



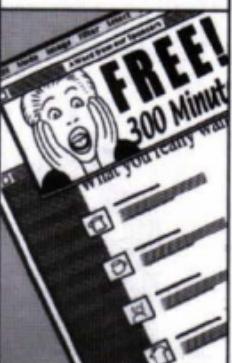
Enquanto isso, abrir caminho pode ser **frustrante**, apesar das florescentes **opções de busca**...



... e embora o **merchandising** pela Web seja, segundo todos os critérios, um **novo e explosivo mercado**...



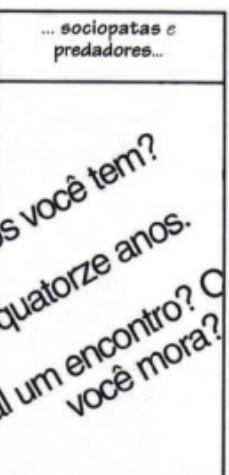
Em 2000, a Web já está bem munida de **mascates e pragas**...



... termos e colarinhos...



... sociopatas e predadores...



... e crimes monumentais de mau design.

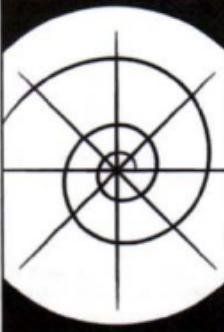


Quando defendi os **quadinhos online**, é essa a Web que vem à mente da maioria das pessoas, e – o que não causa surpresa – muitos cartunistas mostraram relutância em dar o mergulho.



Mas conforme a largura de banda aumenta...

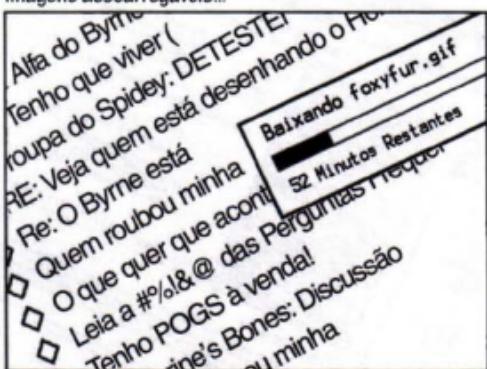
... vastas mudanças **qualitativas** podem fazer da Web um local muito diferente em pouquíssimo tempo.



Afinal de contas, foram tais **mudanças qualitativas** que nos trouxeram a este ponto.



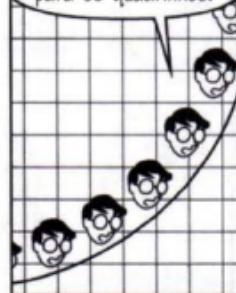
Nos anos 80 e início dos 90, uma pesquisa convencional sobre "Os Quadrinhos e a Internet" provavelmente enfocaria os quadros de mensagem, os e-mails ao editor e como acessar pequenas imagens descarregáveis...



... e a primitiva Web dificilmente teria velocidade suficiente para difundir mais que amostras de desenhos...



No entanto, conforme a largura de banda aumentou, o percurso de texto para imagens soltas para imagens múltiplas só pode representar uma coisa para os quadrinhos:



Um caminho da comunicação...



para a difusão.



para a promoção...



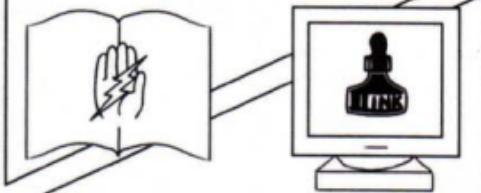
Quando falo de **difusão digital**, refiro-me a histórias em quadrinhos que circulam como informação pura entre produtor e leitor.



A difusão digital **evita** a questão de como uma história em quadrinhos é produzida.



Na verdade, grande parte dos atrativos da **produção digital** discutida no último capítulo destina-se usualmente à **impressão**...



... ao passo que muitas histórias atualmente difundidas online são obras feitas com **tinta e caneta** e escaneadas*.

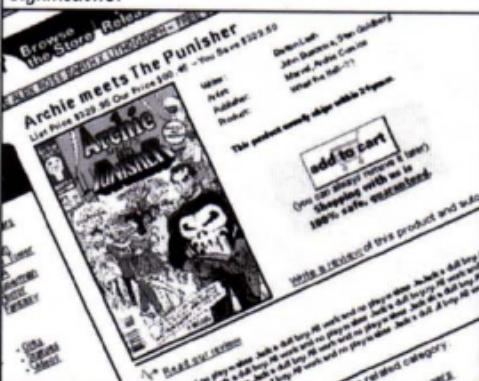
A difusão digital **não** se refere a histórias em quadrinhos em CD-ROM ou em outros meios de armazenamento** que, embora possam conter zeros e uns...



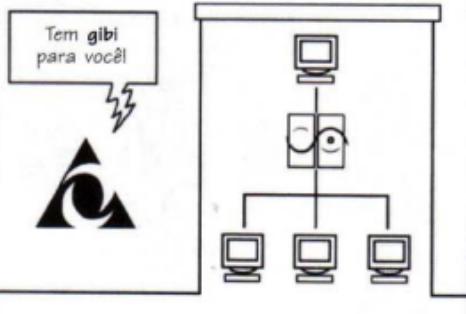
... ainda precisam viajar como **objetos** - discos plásticos em **embalagens** plásticas - e ser embalados em caixas de papelão, empilhados em caminhões de fretagem e atulhados num **espaço de prateleira** limitado.



Tampouco ela se refere à distribuição de histórias em quadrinhos **impressas** distribuídas online, embora o crescimento de tais serviços seja significativo.



A difusão digital só pode se referir a histórias em quadrinhos distribuídas por meio de **serviços online** ou dentro da **rede interna** de uma organização (conhecida como "intranet").



Mas até o momento a **maior parte** da difusão digital ocorreu através da Web, e para termos um **instantâneo** dos quadrinhos distribuídos digitalmente na **virada do século**, é ela o "local" certo onde procurar.



*Mas pode esperar que a intersecção cresça rapidamente.

** Embora eles possam ser quadrinhos digitais - veja o próximo capítulo.

Enquanto escrevo isto,
os quadrinhos na Web ainda
estão fazendo a transição
da promoção para
a difusão.

Centenas de sites
oferecem hoje informações
sobre quadrinistas e sua obra,
amostras de desenhos,
distribuição online...

... e um pequeno mas
crescente número de
artistas está criando histórias
destinadas exclusivamente à
visualização na Web.

Imagens da tela do
Comicon.com.

Os quadrinhos online
ainda estão em sua
fase de fronteira. Todo
mundo praticamente
escreve suas próprias
regras.

Como resultado, uma
variedade de diferentes
abordagens vem sendo
testada na esperança
de se encontrar ouro*.



Desde as primeiras tiras, a exibição
página a página na tela foi uma solução
prática para alguns cartunistas...



Argon Zark, de
Charlie Parker
zark.com



Megaton Man, de
Don Simpson
megatonman.com



Leisuretown, de
Tristan Farmon
leisuretown.com

... enquanto
outros
empregam o
método do
quadro a quadro.



Crazy Boss, de Mark
Martin markmartin.net

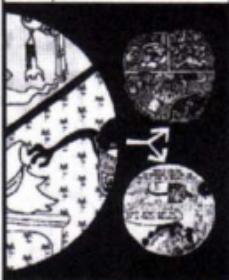
Vários esforços
coletivos surgiram e
desapareceram.



A coletânea "Art
Comics" (um exemplo
remoto que ficou).
artcomics.com

*Mais estética do que financeiramente falando –
ao menos pelo momento.

Algumas histórias online proporcionam **interatividade** por meio de hipertextos.



Impulse Freak, de Ed Stasny e outros.
site.org/synergy/ifreak/hotwired/

Algumas incluem **animações** limitadas e recorrentes...



Magic Inkwell, de Cayetano Garza.
magicinkwell.com

... e algumas, usando incrementos do navegador, como o Flash, oferecem produções em multimídia com **som** e **movimento** o tempo todo.



Star Wars: The Phantom Menace; versão em quadrinhos online em starwars.com



The Haunted Man, de Mark Badger, em darkhorsecomics.com

Graças a **mesas redondas** e **projetos em grupo**, um senso de **comunidade** tem começado a emergir, e essa comunidade sofrerá **subelevações** dramáticas nos próximos anos...



Antes que isso aconteça, porém, será necessário corrigir algumas **dúvidas** sérias que as pessoas têm com relação à **idéia** de difusão digital.



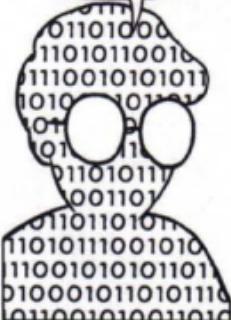
São questões básicas que rodeiam a evolução de **todas** as mídias na "era da informação"...



... uma fonte de **receios**, conforme avançamos do **papel** e do **plástico** para a transmissão de informação pura.

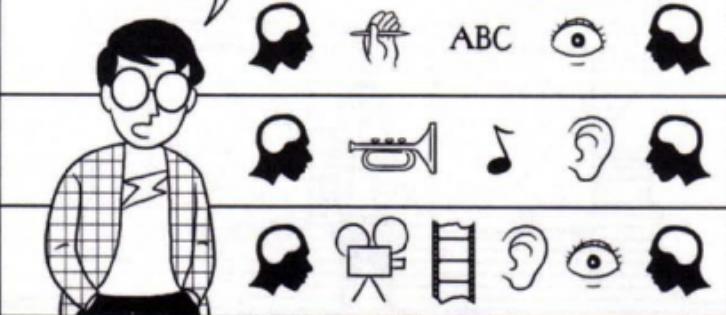


Ou, como diriam os entendidos e os futuristas, dos átomos para os bits.



Como escrevi em *Desvendando os Quadrinhos*, vejo todos os meios de arte e comunicação como uma espécie de ponte entre mentes.

Esses meios convertem pensamentos em formas capazes de atravessar o mundo físico e ser reconvertisas, por um ou mais sentidos, em pensamentos.

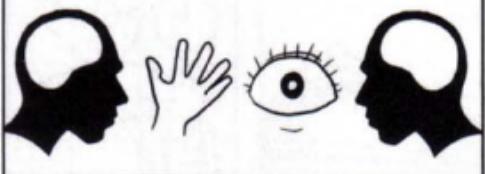


Nas formas mais primitivas, como a fala...

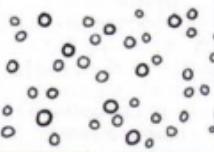


... o meio de transmissão era efêmero e fugaz.

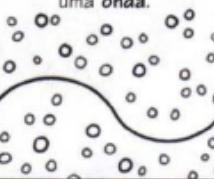
... e a comunicação gestual...



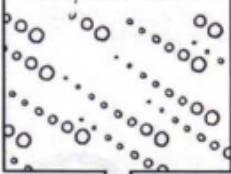
Átomos de nitrogênio e oxigênio...



... de repente pegam uma onda.



Fôtons que correm do Sol para a Terra...

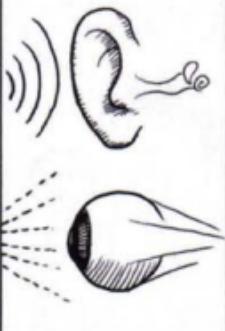


E então continuam em seu caminho...

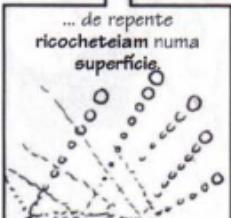
... mas...



... não antes de sua presença ser detectada...



... de repente ricocheteariam numa superfície.

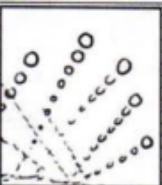
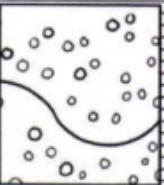


... e gravada numa galáxia de elementos químicos e elétrons para uso futuro.



A arte e a informação **representadas** por esses padrões podem ser armazenadas nas mentes de cada **emissor** ou **receptor** por toda a vida, mas entre ambos elas só se manifestam em **matéria e energia** por um momento.

E no entanto, as idéias, por este método, puderam ser transmitidas de **geração em geração**, como se fossem objetos tangíveis.



E é isso o que — em algum momento da história* — elas finalmente se tornaram, conforme ganharam incorporação física nas artes da pintura, da escultura e da palavra escrita.



Muito mais **duráveis** que arranjos de luz e ar, eram padrões que **persistiam** muito depois que seus originadores se **silenciassem, deixassem suas casas ou nos deixassem de vez**.



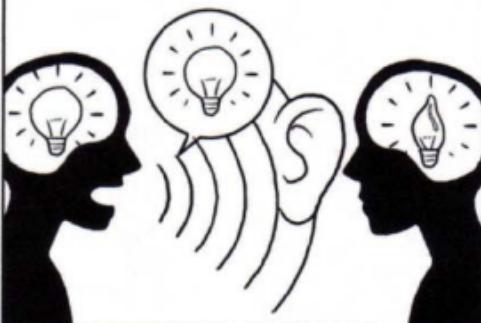
Com o passar dos anos, esses objetos significariam coisas diferentes para gerações diferentes...



... ou, ao cruzarem grandes distâncias, seriam entendidos diversamente por culturas diversas.



No entanto, embora uma experiência jamais possa ser **perfeitamente reproduzida** a intervalos de **anos ou quilômetros** (não mais do que o pode atravessar de uns poucos centímetros de **ar vibrante**)...

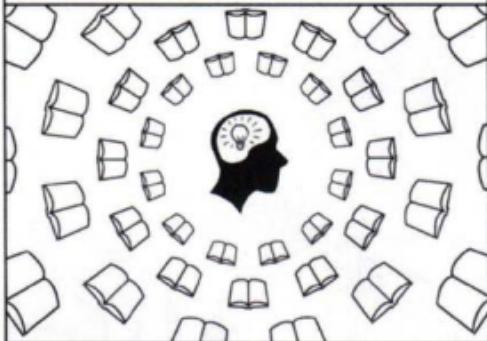


... uma jornada foi feita, e a
humanidade teve êxito, graças a um
inaudito **passe de mágica** que converteu
pensamentos...

... em coisas.



A reprodução mecânica, especialmente a
imprensa, acabaria **amplificando** imensamente o
alcance dessa estratégia, dando a uma **única**
mente o poder de falar simultaneamente a
muitos milhares.



Mas armazenar
pensamentos em
objetos inanimados
requer algumas
concessões.



A fala, por exemplo, propiciaava a **interatividade em tempo real**...

Ontem à noite despachei o
pedido do general de **mais cem homens**
— eles são nossa **única esperança!**



Este novo método de
comunicação era em
grande parte de **mão única**.

Mas só cem?



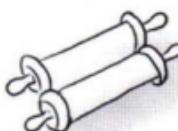
A fala privada podia
escapar ao radar da
opressão.



Mas idéias como objetos
podiam, **como** objetos,
ser **descobertas e destruídas**.



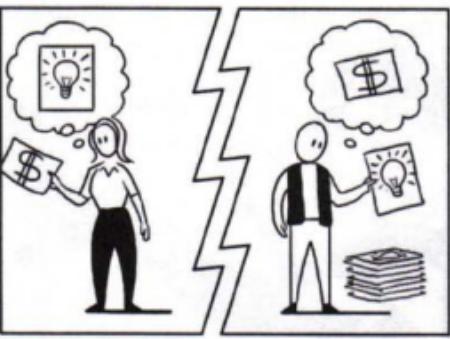
E, para **alguns**, os objetos **em si** podiam ser
venerados, **muito mais** do que as **ídéias** que eles
originalmente incorporavam.



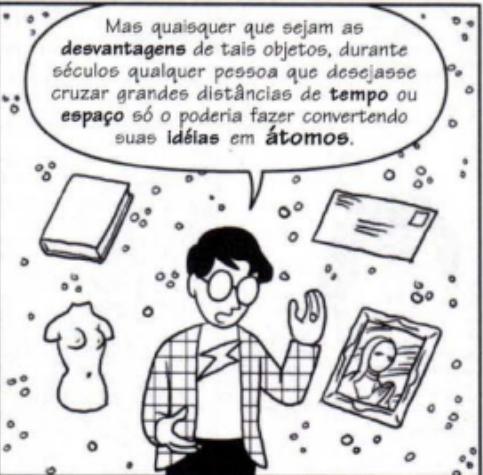
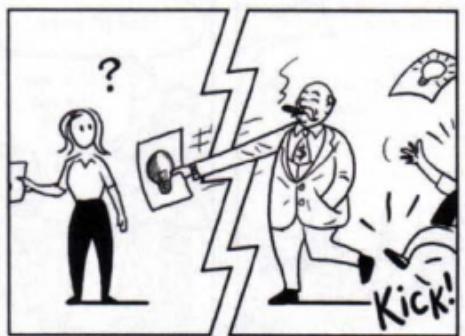
Ninguém podia se apoderar do **som** e da **luz**, mas os **objetos artísticos** podiam ser **possuídos**, trazendo **poder** e **status** ao possuidor.



E na era da **reprodução mecânica**, a oferta e a demanda de tais objetos raramente estiveram em **síncronia**...



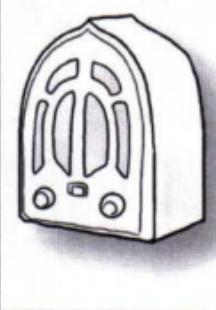
... o que dava uma enorme **vantagem** aos que dispunham de **tempo e dinheiro** suficiente para controlar sua **venda e distribuição**.



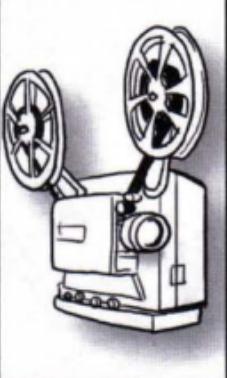
Ou seja, até que um novo tipo de objeto apareceu...



... um objeto capaz de receber idéias e transmiti-las sem incorporá-las...

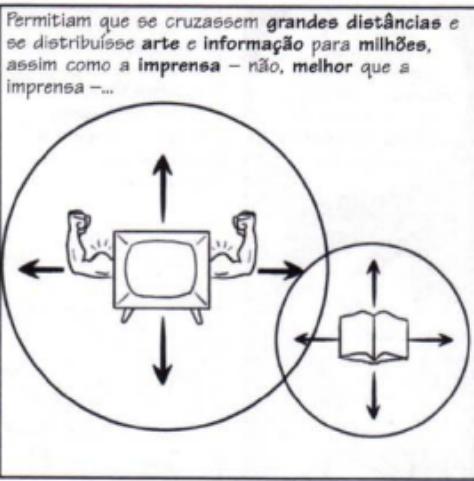
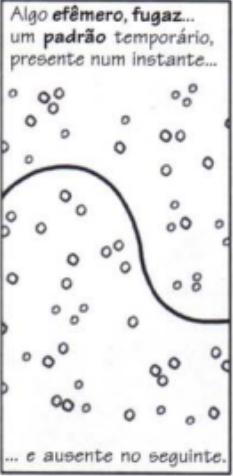


... pronto para mostrar e dizer qualquer coisa...

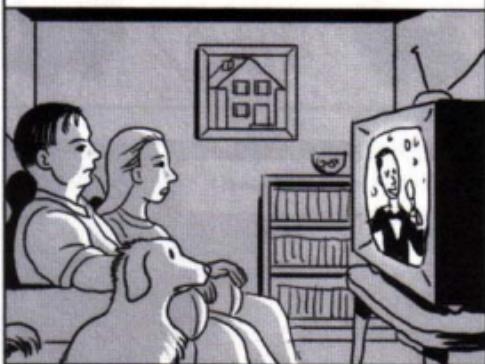


... mas sem dizer **coisa alguma** sobre si mesmo.





As grandes **emissoras**, por exemplo, mostraram-se tão **unilaterais** quanto seus predecessores de **papel e tinta**, proporcionando pouco da **interatividade em tempo real da fala**.

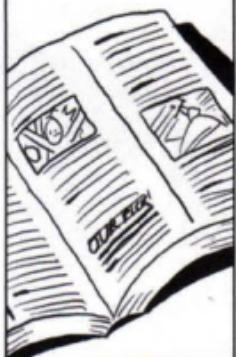


Os atuais meios de comunicação em massa se tornaram um sinônimo de cultura corporativa multinacional.

Apesar de suas diferenças tecnológicas, os editores e difusores de meios impressos servem ao mesmo mestre – aquele em posse dos recursos limitados.



... de espaço de exposição em catálogos...



... de janelas na programação das redes de TV...



E embora ninguém fosse capaz de possuir o próprio ar, as **ondas deste*** se mostraram um recurso tão precioso e limitado quanto mil **vasos Mings...**



... e seus possuidores ficaram tão poderosos quanto imperadores.

Quer se trate do espaço de prateleira de uma livraria...**



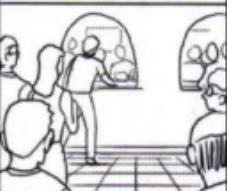
SELLERACIONAL



... de salas em seu cinema local...

HORÁRIOS DE GARGANTUA

DIA/RAM	11:00	11:10	11:
12:30	12:40	12:50	1:00
1:30	1:40	1:50	2:00
3:30	3:40	3:50	4:00
4:30	4:40	4:50	5:00



... ou do espaço perfeito entre um número e outro...



... o conteúdo do que você pode ver, ler ou ouvir tem sido controlado com redeia curta numa trilha muito estreita.



*Ou seja, freqüências de rádio e TV, ou, em épocas mais recentes, franquias a cabo.

**Muitos não têm ideia de até que ponto os mostruários das lojas são pagos pelos produtores.

Enquanto isso, contudo, outra de nossas novas invenções ganhou uma forma muito diferente.



Durante anos, o **telefone** foi uma plataforma tecnológica por meio da qual qualquer um podia "publicar"...



... e que não tinha limite prático para o número de "canais".

**Embora alguém possua
as linhas, venda os
aparelhos...**

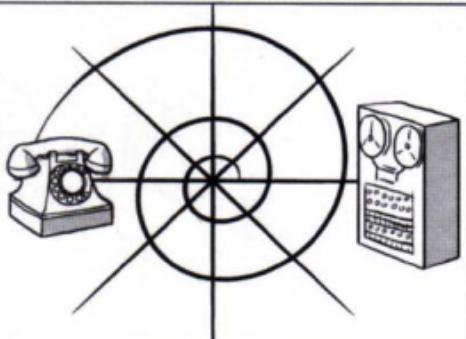


... mensure o serviço e comande a tecnologia...



... no fim das contas esse "alguém" não dá a mínima para o que você ou eu dissermos ao usar a linhal!

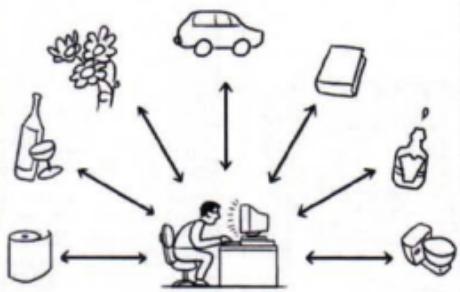
E é este modelo de comunicação, e não o modelo das grandes emissoras, que vem silenciosamente se afirmando desde que o telefone e os computadores se conjugaram pela primeira vez em 1969 e deram origem à Internet.



O que hoje conhecemos como **televisão** acabará sendo absorvido pela **mídia digital**, mas não deixe que o **jeitão de TV** de seu monitor o engane: a Internet é **telefonia pura**, com tudo o que ela implica!



No que toca à venda de **bens físicos**, a natureza interativa e descentralizada da Web já começou a reescrever muitas das **regras comerciais...**



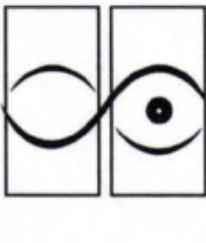
... mas até que descubramos como mandar um **furgão Dodge** pelas linhas telefônicas, pelo menos parte das atuais **forças de mercado** permanecerão as mesmas!



Por outro lado, quando o "produto" não é mais que uma **experiência** visual ou auditiva, ele pode não ter de chegar como objeto!



E a transformação deste segmento da economia reescreverá praticamente **todas as regras do livro!**



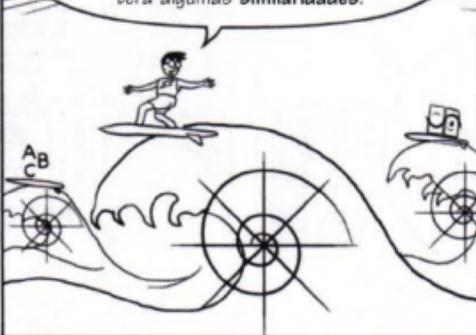
A difusão digital é o ponto - uma genuína e completa **revolução...**



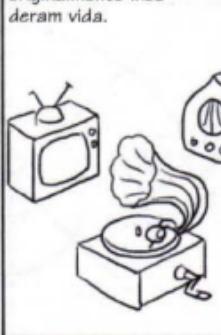
... mas apesar de todo burburinho público, a primeira **onda** dessa mudança ainda precisa chegar à praia no momento em que escrevo.



Quando chegar a hora, os quadrinhos **pegarão essa onda** juntamente com quaisquer outras formas que puderem ser transmitidas como **informação pura**, e o **curso** de suas transformações terá algumas **similaridades**.



Antes que isso ocorra, contudo, cada uma delas terá de se expandir para além das **tecnologias** que originalmente lhes deram vida.



*Por exemplo, o preço unitário e os custos de entrega dos bens físicos ainda favorecerão os maiores produtores.

E provavelmente a maior de todas essas tecnologias é a que você está segurando agora mesmo.



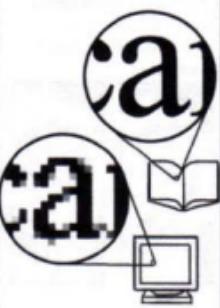
A imprensa tem **seguidores leais**. Se a transição para os **quadrinhos online** significar o abandono do **papel e da tinta**, há muitos leitores que preferirão se desligar para sempre, e passe bem!



Pergunte-lhes por quê, e eles provavelmente começarão a enumerar as **vantagens** da imprensa sobre os computadores...



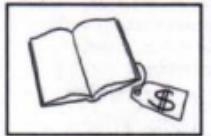
Por exemplo: a tinta no papel oferece **resoluções** muito maiores que os monitores; ela é até dez vezes mais nítida.



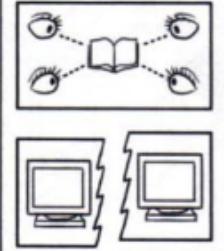
Obras impressas são mais **portáteis**; podem caber no **bolso do paletó** ou ser enfiadas debaixo de um **travesseiro**. A maioria dos computadores **não chega nem perto**.



Obras impressas são **baratas**. O preço inicial é de apenas uns **poucos dólares**, contra mil ou mais no caso dos equipamentos de computação.



Obras impressas servem para **qualsquer plataformas***. Qualquer pessoa com um par de **olhos** pode ver o que está na página. Não há necessidade de um **hardware** ou **software** específico.



Obras impressas são **rápidas**! Uma vez aberta a página, as palavras e imagens já estão lá, e você pode folheá-las à velocidade que preferir.



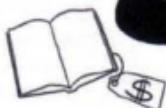
Obras impressas são **fáceis**. Não existe **curva de aprendizado** para acessar a tecnologia do papel e da tinta. Mesmo a menor das **crianças** consegue fazer isso.



*Sistemas operacionais como o MS-DOS e o Windows, o Mac OS e o Linux são exemplos de diferentes plataformas. Os documentos só costumam abrir em um único desses ambientes.

Nesta e em outras arenas práticas, a **imprensa** continua a **levar a palma** aos meios digitais, mas por quanto tempo?

a)

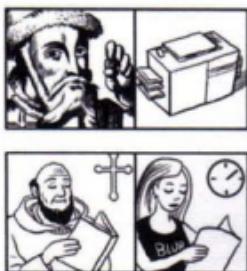


A experiência do usuário da computação, por outro lado, muda literalmente a cada mês.

Telas de maior nitidez, por exemplo, estão rapidamente se tornando práticas, conforme a tecnologia de CPUs e monitores acompanha o ritmo perturbador da **Lei de Moore**.



Embora a tecnologia de produzir obras impressas tenha evoluído consideravelmente com o tempo, a experiência de usá-las não mudou muito em 500 anos.



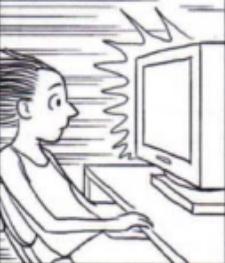
PCs portáteis só estão alguns anos atrás de seus **equivalentes de mesa**. Cada nova geração é menor e mais leve que a anterior.



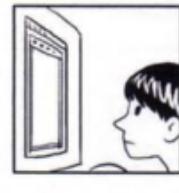
A própria Web já deu a todos os usuários — independentemente da plataforma — uma interface comum para um mundo de informações.



A velocidade de acesso está aumentando em muitas regiões graças à avassaladora demanda de consumo e a uma variedade de tecnologias concorrentes**.



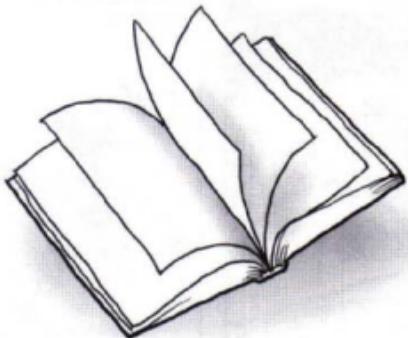
Finalmente, a **facilidade de uso** — embora longe de ser um problema resolvido — **amadureceu** e conforme os produtores cortejarem os **milhões de desconectados**, ela continuará uma prioridade.



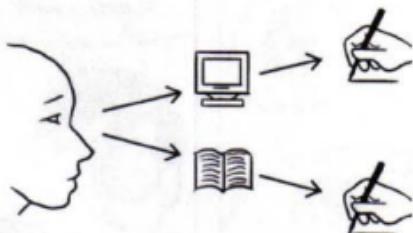
*Os monitores têm sido um gargalo momentâneo, sofrendo apenas melhorias estéticas, mas vários avanços são agora iminentes.

**Os modems a cabo, a DSL, a difusão por satélite e a fibra ótica podem todos proporcionar enormes avanços na largura de banda, e já se encontram no mercado em muitas comunidades.

Para além de questões **práticas**, contudo, há alguma qualidade **estética** intrínseca ao **papel e tinta** que as **mídias digitais** jamais conseguirão igualar?

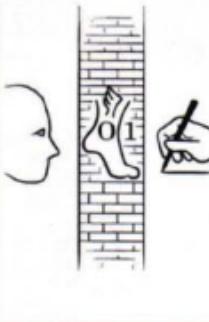


Com respeito à **primeira** questão, é claro que **ambas** as tecnologias são igualmente separadas do **artista**. Nem a tela nem a **página** representa um verdadeiro **contato pessoal**.

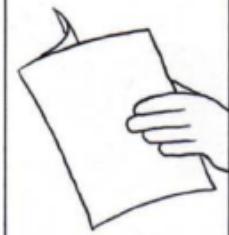


Afinal de contas, a transição da **imprensa** para a **mídia digital** jamais consistiu na superação da **arte** pela **tecnologia**...

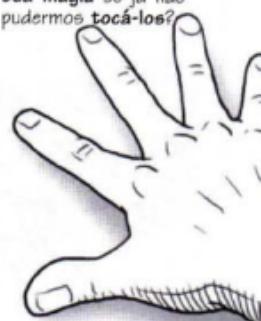
Por exemplo, será que a difusão digital interpõe um muro de **separação** entre leitor e artista...



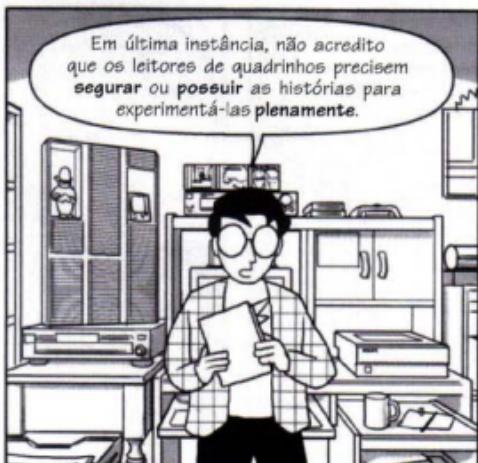
... e existirá em nós alguma necessidade fundamental de **tocar** o que lemos na forma de **livros ou revistas**?



A **segunda** questão, contudo, apresenta, sim, uma **diferença mais significativa**. Será que os quadrinhos **perderão sua magia** se já não pudermos **tóca-los**?



Em última instância, não acredito que os leitores de quadrinhos precisem **segurar ou possuir** as histórias para experimentá-las **plenamente**.



Se o **contato físico** fosse realmente tão **necessário** para formar um **elo emocional** com uma obra, como poderíamos explicar os atrativos do **cinema e da música**?



Não significa dizer que não sejamos criaturas sensíveis; nós somos!

Nossa experiência com o cinema, por exemplo, pode incluir toda uma série de sabores, aromas e indícios tátteis...

... e uma canção favorita pode estar intimamente ligada às sensações de uma atividade física específica...



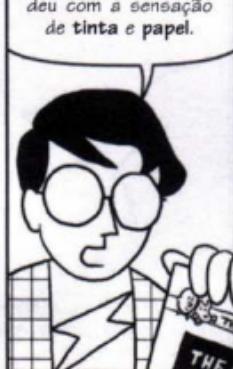
... mas quando essas experiências com filmes e músicas ocorrem num contexto sensorial diferente, elas não têm necessariamente de perder sua força.



Em vez disso, nós costumamos acolher as novas sensações como havíamos acolhido as antigas.



No caso de leitores de quadrinhos de todas as partes, nosso elo emocional primário se deu com a sensação de tinta e papel.



É essa a única modalidade de história em quadrinhos que conhecemos durante toda a vida, por isso somos evidentemente parciais com relação a ela.

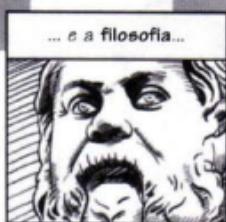


Como todos os leitores, desenvolvemos um apreço pela imprensa diretamente proporcional às experiências que ela nos trouxe...



... mas se tivesse sido granito, areia ou estanho a produzir essa mágica, não sentiríamos para com eles a mesma dívida?





... a imprensa
não passa de
madeira lisa e
morta.



Tá, eu sei o que você está pensando. Se a imprensa é assim tão **desnecessária**, por que você está lendo isto em forma de livro?

Muitas das razões decorrem das **vantagens temporárias** da imprensa discutidas anteriormente...

ca



... mas elas todas se referem à **experiência do usuário**, sem tocar em momento algum na seguinte questão: como é que alguém vai ganhar a vida com esse troço?

Numa rede como a Web, há **três tipos** de coisas que você pode vender:



Produtos físicos...



... espaço publicitário...



... e as experiências intangíveis da própria Web.



Em outras palavras:



ÁTOMOS...



... GLOBOS OCULARES...



... E BITS.

01

Poucos duvidam da eficácia de **vender átomos** online.

As lojas físicas praticamente puseram em **disparada** o mundo online, fazendo as vendas subir num ritmo quase geométrico*.

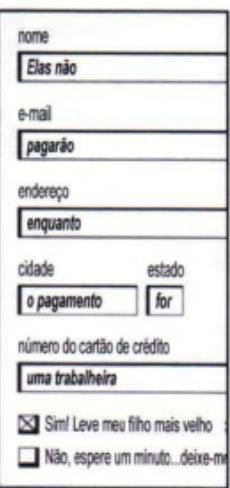


A **publicidade** também se estabeleceu (embora menos confortavelmente), conforme os produtores de conteúdo procuraram meios de ministrar à força a pilula mais amarga do velho mundo das emissoras**.



*E com elas um cobiçoso mercado de ações, embora essa bolha, em particular, tenha de estourar mais cedo ou mais tarde.

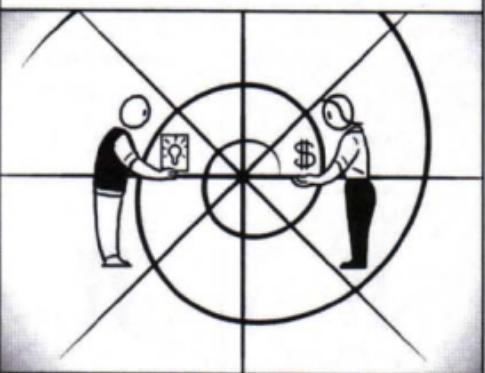
**Ou, graças a uma ciência em rápida evolução, dão aos usuários melhores incentivos para engoli-la.



*Refiro-me à qualidade técnica: imagens nitidas, som bom etc.; claro que o mesmo se pode dizer da qualidade artística.

**Felizmente, grande parte da demanda de consumo será movida por atividades como videoconferências, que requerem muito mais largura de banda do que os quadrinhos.

Assim como no mundo físico, se leitores e criadores quiserem comprar e vender a experiência dos quadrinhos na Web, um mercado surgirá à sua volta.



Para os leitores, contudo, a versão dessa transação na Web é atualmente muito mais complicada do que tirar dinheiro da carteira...



... e devido aos custos da própria transação, qualquer coisa que custe menos de dez dólares não vale a pena para o criador.



Esse primeiro problema – o fator trabalho – está sendo rapidamente resolvido por meio de soluções automatizadas que armazenam com segurança informações pessoais para o resgate instantâneo numa data posterior.



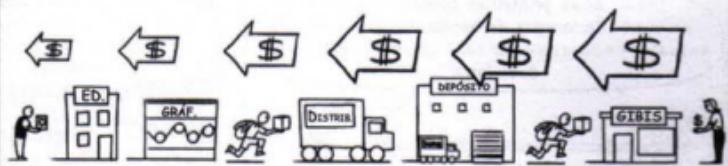
Mas o problema do piso de pagamento é um obstáculo mais sério. Como qualquer produto ou serviço na Web, os quadrinhos online de amanhã fatalmente se fixarão num preço aproximadamente "justo" – e não serão dez dólares!



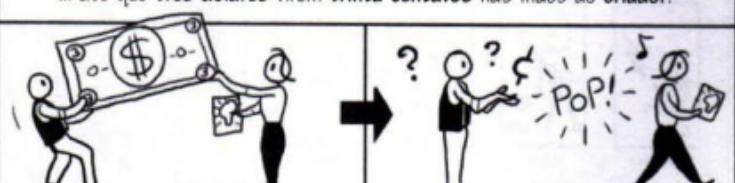
Enquanto escrevo isto, o preço médio de uma revista em quadrinhos americana é de cerca de três dólares**.



Na indústria de impressão vemos como cada passo no processo leva sua fatia...



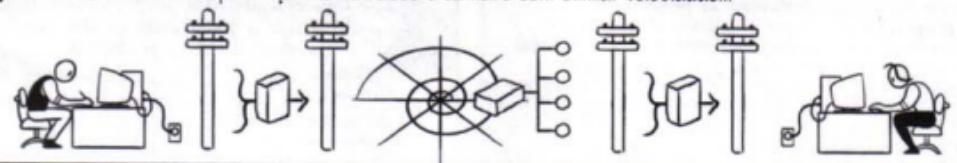
... até que três dólares virem trinta centavos nas mãos do criador!



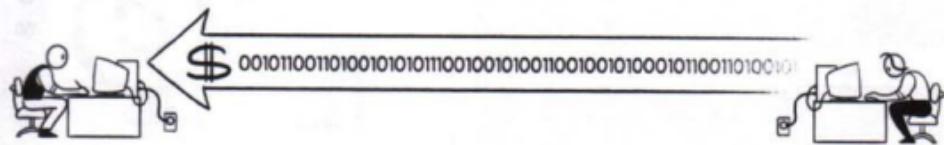
*Regra chave na computação: para qualquer série de passos que você tiver de executar repetidamente, haverá alguém tentando automatizá-la.

**Um tanto menos para alguns títulos do grande mercado; um tanto mais para revistas independentes.

A Web, à primeira vista, pode parecer um sistema tão complicado quanto o atual mercado de quadrinhos, e seria de esperar que ele **barrasse** o dinheiro com similar velocidade...



... mas o "dinheiro" neste caso é informação pura que pode viajar pela rede sem perder um **tostão** do valor.



Isto significa que **SE** nosso **criador online** conseguisse descobrir um método de pagamento com, digamos, **dez por cento** de custo de transação, ele poderia ganhar **noventa por cento** em cada venda.



OU poderia cobrar um preço **mais próximo** ao que teria obtido no **mercado impresso**...



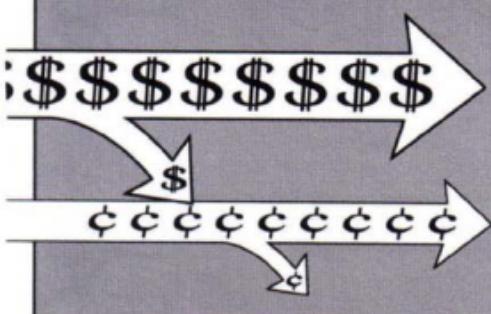
... ajudando a criar um público leitor com **dez vezes mais poder de compra!**



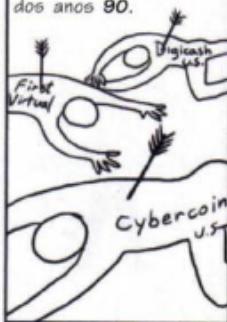
Descobrir um ponto de equilíbrio entre ambos é a essência de todo mercado...



Desde meados da década de 90 muitos observadores da Web (incluindo este que lhes fala) vêm advogando sistemas de pagamento proporcional, em que os custos da venda permanecem uma pequena parcela do preço total, mesmo nos níveis de uns poucos centavos".



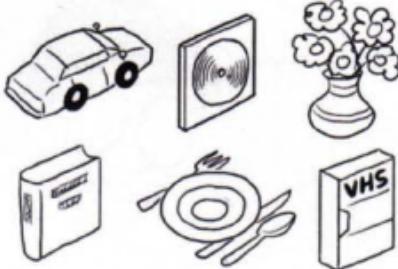
Apesar das grandes esperanças, os pioneiros do micropagamento encontraram uma base de consumo fatalmente apática em meados dos anos 90.



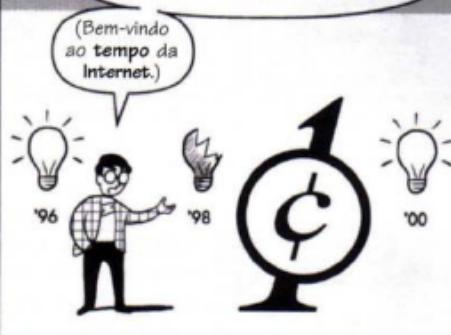
Os surfistas da Web naqueles dias ainda estavam "pagando com seu tempo" no que se referia ao conteúdo da rede; por isso o mau desempenho foi compreensível.



O problema com os cartões de crédito tradicionais é que toda transação, pequena ou grande, tem um custo fixo para cobrir coisas como faturas e atendimento ao cliente; um custo que pode abocanhar grandes pedaços de pequenas compras.



O apoio da indústria à ideia de tais "micropagamentos" mostrou-se volátil. Eles foram a maior onda em 96, um cadáver em 98 e em 2000!



Já em 2000, contudo, o rápido crescimento em áreas como as músicas descarregáveis sugeriu um clima potencialmente mais hospitalíeiro...



... e com a promessa de uma verdadeira banda larga no horizonte, uma safra crescente de novos agentes está prestes a entrar em campo**.



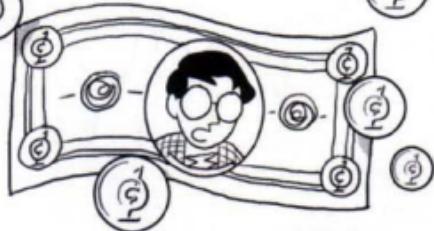
Assim, se um artista quiser cobrar 30 centavos de seus leitores por tais meios, ele pode...



... mas será cobrado em um ou dois barões pelo privilégio!



Idealmente, os micropagamentos funcionariam como o **dinheiro** – seriam pequenas “carteiras” de **código** que os consumidores poderiam enviar, receber e **rastrear** privadamente, em seus computadores.



Várias soluções novas para este problema, como **corretores terceirizados** ou **marcas características do vendedor**, estão sendo **testadas** enquanto escrevo isto – há pouco consenso quanto à solução perfeita.

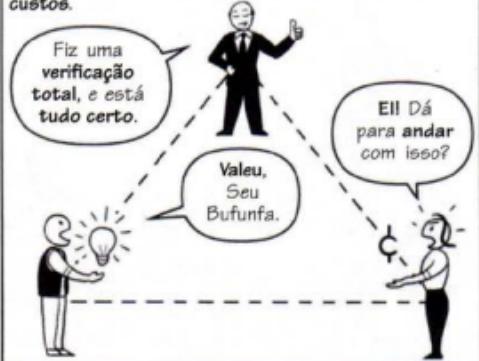


Travado nesta cápsula do tempo de papel e tinta, não posso **assegurar** o destino de **nenhuma tecnologia**, mas mais cedo ou mais tarde os micropagamentos fatalmente ganharão vigor.

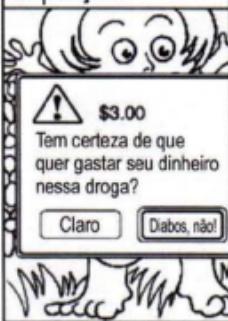


Afinal de contas, o custo de **qualquer** uma dessas operações – antiga ou nova – é, em última instância, uma mera função da largura de banda e da velocidade de processamento...

Infelizmente, códigos também podem ser **copiados**, de modo que para evitar **gastos duplos** a **verificação** e a **criptografia** precisam entrar em jogo – **retardando** as coisas e aumentando os custos.



Mas todos concordam que em **qualquer** sistema do tipo os **usuários** devem ter a **segurança** de que seu dinheiro não será **acidentalmente desperdiçado**...



\$3.00
Tem certeza de que quer gastar seu dinheiro nessa droga?

Claro Diabos, não!

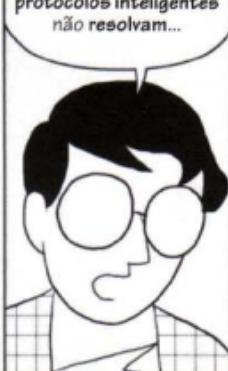
... e que, por **pequenas quantias**, o processo devia ser tão **simples** quanto um único **clique**.

aqui para Ouvir.

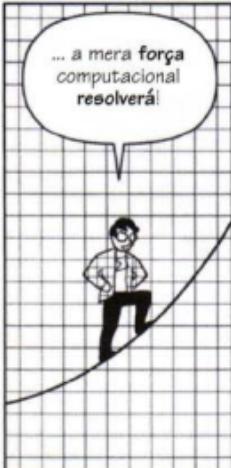
aqui para Ouvir.

\$0.02

... e numa indústria governada pela **Lei de Moore**, o que quer que protocolos inteligentes não resolvam...



... a mera força computacional resolverá!





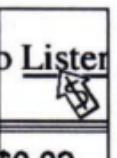
Vamos **pular** alguns **anos**, então*, e considerar um mundo em que finalmente haja algo na Web pelo que **valha a pena** pagar, com um meio eficaz de pagamento.



Velocidade



Qualidade



Facilidade



Preço

A **baixo custo**, os consumidores certamente comprariam **mais** do que antes, em vez de simplesmente embolsarem a diferença.



(E encaremos a verdade: US\$ 3,00 por uma leitura de vinte minutos nunca foi um bom acordo.)

Igualmente importante: a **inovação** ganharia um incentivo muito necessário.



Quando o preço mínimo é alto, a disposição dos leitores de "dar uma chance" a um novo trabalho pode cair feito uma rocha!



Considere o caso dos ousados e inventivos CD-ROMs do início dos anos 90**.



Existe uma grande diferença entre "Experimente, é muito bom..."



... e "Experimente, é muito bom e custa 35 dólares".



Do ponto de vista de um novo e solitário **artista**, esses **consumidores fortalecidos** podem proporcionar uma alternativa muito bem-vinda ao **mercado**.



E esse só é o começo!

Voltando agora a nosso artista da **página 67**, digamos que ele decida **seguir sozinho** no fim das contas...



... e que **dessa vez**, quando seu público crescer para **dez pessoas**, em vez de optar por ir à **Kinko's**...

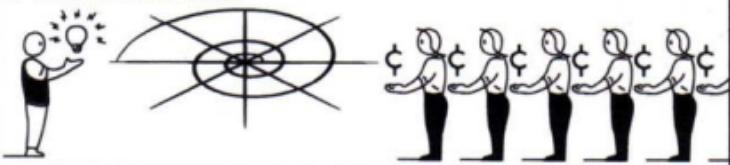


*Tenho em mente não mais que dois anos; por isso é melhor apostar nuns quatro. "Certo, embora tarde": esse é meu lema.

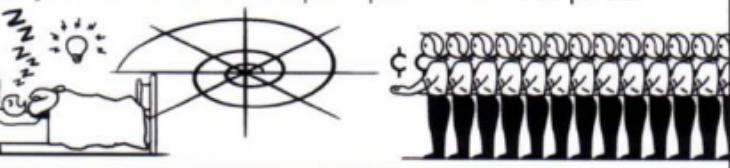
**Grande parte da promessa desses "livros expandidos" e dos inovadores CD-ROMs de multimídia foi frustrada pelo amargor do mercado em meados dos anos 90.

... ele toma emprestado o **scanner** de um amigo, liga seu **computador pessoal** e cria um **site simples**.

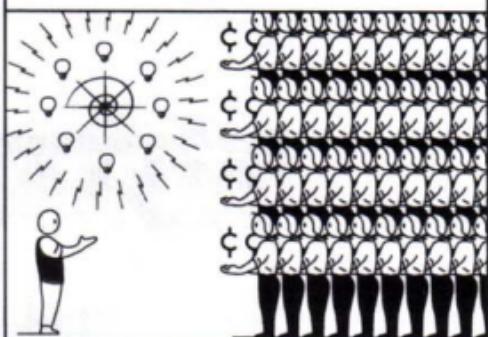
E usando os 10 megas de **espaço livre** que vêm com seu **acesso à Internet**, ele entra no mundo **online**.



E quando cada um daqueles dez leitores **recomendar o site a dez de seus amigos**, o trabalho continuará disponível para **todos 24 horas por dia**.



Até aqui, nosso **criador teórico** levou a coisa na maciota; mas digamos que ele queira levá-la a **sério**. Que em vez de **uma** história online ele queira oferecer **uma por mês**, e que em vez de **mil** leitores queira **dez mil**.



Esse espaço e tráfego extra terá um **preço** e poderá ser bastante alto se muita gente o visitar.



O primeiro efeito dos **micropagamentos** é que o **sucesso** já não precisa **matar** o site, já que os **lucros** podem **subir** mais rapidamente que os **custos**...



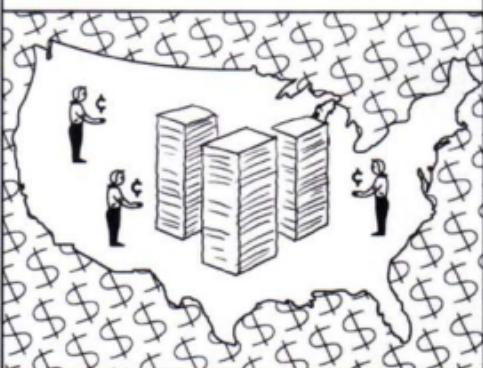
... enquanto o **preço** do armazenamento pode ser coberto por apenas uns poucos leitores por mês.



E se não conseguir mais do que esses poucos leitores, ainda assim nosso criador estará de contas arredondadas**.



Disponibilizar uma história em quadrinhos **impressa** para esses mesmos **poucos leitores** custaria **milhares de dólares** em pré-imprensa, impressão e transporte — e levaria **meses**!



*Sim, a coisa pode ser simples a esse ponto, pelo menos no início — embora eu tenha mais a dizer sobre o método do escaneamento em nosso último capítulo.

**Ou seja, ele pode reaver as despesas de disponibilização da obra. O custo do tempo do criador é evidentemente outro assunto.

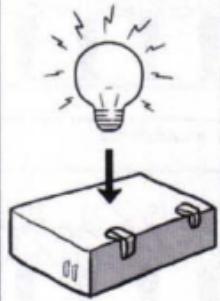


Mas o que ocorre com a lei da oferta e demanda se a demanda criar a oferta?



A difusão digital não envolve meramente uma melhoria da seleção; envolve sim a **eliminação** da **idéia** mesma de **seleção**!

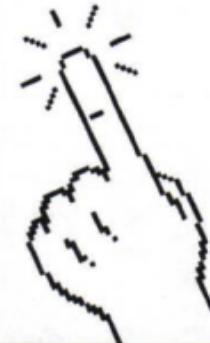
Se oferecer **acesso** a uma obra é uma mera questão de copiá-la numa **unidade de disco** e criar um **link**...



... por que o criador teria de deixar seu trabalho "**fora de catálogo**"?



Se ouvir sobre uma obra é saber **onde** encontrá-la...



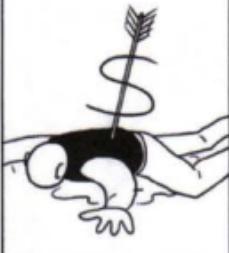
... por que o leitor daria bola para quem tem o maior "**estoque**"?



Em matéria de música, arte, cinema, histórias em quadrinhos e palavra escrita, nosso planeta está prestes a se tornar uma **jukebox gigante**...



... e as **fundações** de uma nova economia estão prestes a ser lançadas, não por aqueles que desejam causar **morte**...



... mas por aqueles que querem ganhar a **vida**.



Em plena virada do século os barões do mundo físico começaram a alavancar sua influência na Web, levando alguns analistas a assumir a postura do "Novo Jogo, Mesmas Regras".

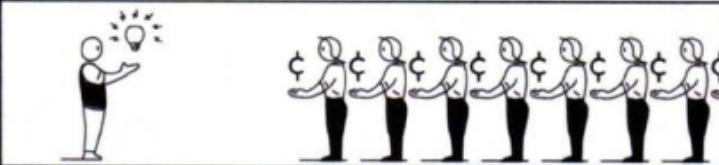
O noticiário vespertino está repleto de histórias de fusões e aquisições corporativas.

As revistas comerciais da indústria estão obcecadas por Market Caps e OPIs*.

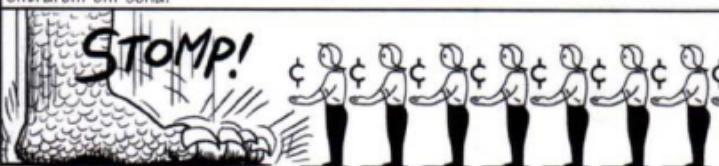
E em toda esquina e em todo intervalo comercial há "Ponto Coms" tentando chamar a atenção.



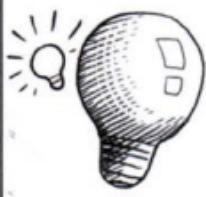
Num clima desses, pode-se recuar que nosso criador solitário não sobreviverá...



... já que jamais excederá seus mil leitores depois que os grandalhões entrem em cena!



Com mais dinheiro para aplicar na produção e na promoção, os grandes e astutos com frequência passam à frente dos pequenos e inovadores...



... e, na indústria que se formou em volta dos quadrinhos impressos, vimos as ferramentas com que os produtores dos grandes conseguem expelir os outros totalmente do mercado.



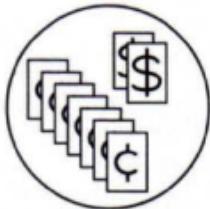
Mas se você acha que as mesmas regras se aplicarão automaticamente na Web - pense outra vez!



*Abreviatura inglesa de "capitalização de mercado" e sigla de "oferta pública inicial" - se você ainda não sabia disso, considere-se um felizardo.



Após 16 anos **sobrevivendo** no velho sistema, vi em primeira mão as **vantagens** que o porte proporciona aos **grandes**. Elas incluem:



Um **custo unitário** médio menor, graças à maior produção.



Meios de **vencer distâncias** garantindo que todos os **revendedores locais** estejam bem abastecidos.



Meios de **fazer propaganda** mediante anúncios e catálogos.



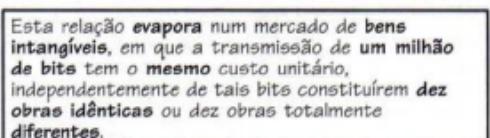
E a capacidade de **gastar mais** na produção da própria obra.



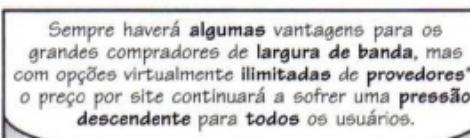
No entanto, num mercado baseado na **difusão digital**, **dois** desses quatro fatores praticamente **moram** logo de cara!



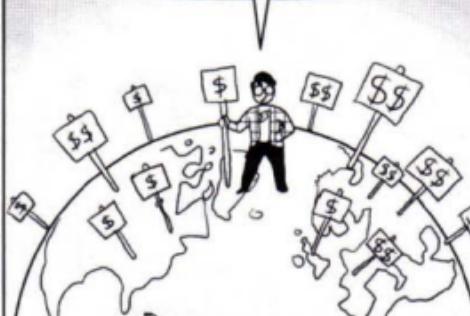
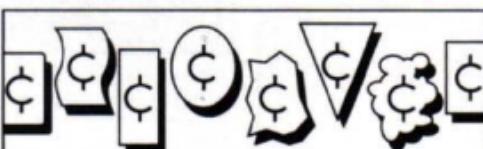
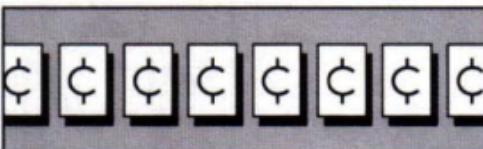
A dinâmica do preço unitário no mundo **impresso** é um subproduto das demandas no mundo da **pré-impressão**.



Esta relação **evapora** num mercado de bens **intangíveis**, em que a transmissão de **um milhão de bits** tem o **mesmo custo unitário**, independentemente de tais bits constituirão **dez obras idênticas** ou **dez obras totalmente diferentes**.



Sempre haverá **algumas** vantagens para os grandes compradores de largura de banda, mas com opções virtualmente ilimitadas de provedores*, o preço por site continuará a sofrer uma **pressão descendente** para todos os usuários.



*Diversamente de seu provedor de acesso à internet, a empresa que abriga seu site pode situar-se em qualquer local da Terra.

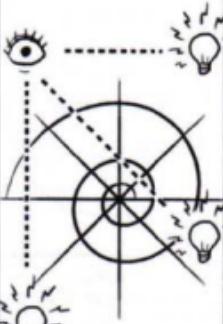
Numa única tacada, a difusão digital também cancela a vantagem das distâncias dos grandes...



... anulando a própria distância



Na Web, todos os pontos distam apenas um clique de todos os demais...



... e não pode haver lutas pelo espaço limitado de "prateleira"...



1 2 3

F G H I K M O P

Z 1 2 3 4 5 6

E F G H I K L

W X Y Z 1 2 3 4 5

C D E F G H I J

B C D E F G H I K L M N O P Q R

V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9

D E F G H I K L M N O P Q R

1 2 3 4 5 6 7 8 9

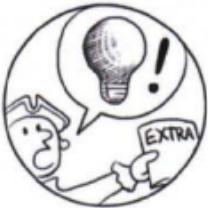
I J K L M N O P Q R

5 6 7 8 9

N O P Q R

... onde não há "prateleiras", e existe tanto "espaço" quanto se pode desejar!

Claro, os leitores precisam saber onde clicar! Será que esse conhecimento pode ser restringido pelos donos dos bolsos mais fundos?



Durante algum tempo, o tráfego poderia com efeito ser redirecionado tanto pelos canais tradicionais...

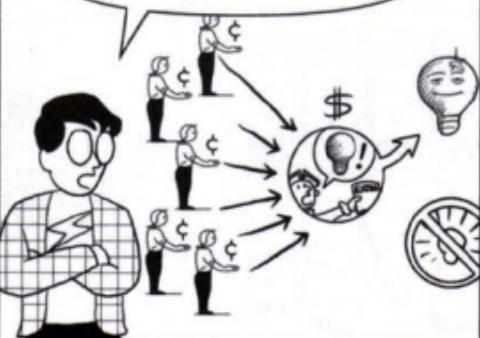


... como pela própria Web, graças à publicidade e a portais corporativos.



O que estamos "Lendo":
- luzfosca.com
Adoramos este grande
tem tudo o que você
- mentefosca.com
Outro grande
fazia você

A ideia de que o fluxo do tráfego na Web pode ser controlado como no mundo físico foi uma das fontes do cinismo de muitos analistas.

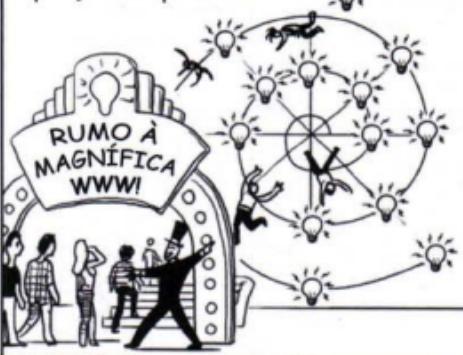


Sabemos que o poder da publicidade é limitado se a obra em si não compensar...



... mas esse princípio só se aplica se os leitores souberem que têm uma alternativa!

Há quem receie que conforme mais e mais "portais"** outrora independentes forem comprados (muitas vezes a preços imensos) sem o intuito de se preservar sua reputação de imparcialidade...



... uma vez que só se pode manter os consumidores dentro se se mantiver a concorrência fora...



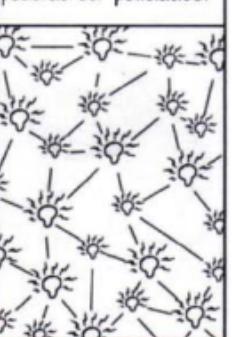
Saberá porque conhecerá alguém cujo site não está na lista, e que já descobriu por quê.



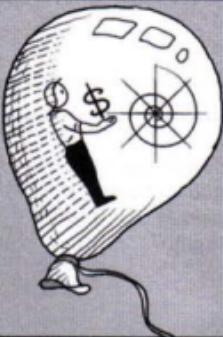
... e a verdade sobre a concorrência só precisa penetrar uma vez!



Saberá porque os sites que visita terão links para outros sites, com links para ainda mais sites, que nunca poderão ser policiados.



... tais sites poderão cada vez mais ser preenchidos com nada mais do que licenças pagas e promoções da casa!



Mas diversamente do que ocorre no mundo físico, a lealdade à marca dos consumidores online não pode ser tão facilmente coagida...



Se seu portal de confiança só leva a sites que pagam pelo privilégio ou que pertencem ao dono do portal...



... sua experiência será rapidamente degradada e você se voltará a outras partes.



E, a menos que tenha acabado de sair do berço**, você saberá que pode.

E saberá porque sempre haverá pelo menos um assunto que você conhecerá suficientemente...

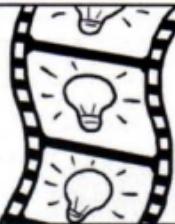


... para perceber quando a cobertura é um lixo!



*Os portais são sites em que os usuários confiam como guias ou lâmpadas para a Web — embora qualquer site com um grande número de visitantes possa atualmente ser considerado um portal.

**Temos hoje toda uma nova safra de "novatos", mas este é apenas um sinal da transição para a propriedade geral.



PENSE: Quantas vezes você esteve a fim de ver um novo e excelente filme...



... mas se contentou com o que estava em cartaz na sua região?



Quantas vezes você ficou animado com um certo músico ou estilo musical...



... sem encontrar o menor sinal dele em suas estações de rádio locais?



Quantas vezes você ligou a TV num programa meramente passável...



... só porque não havia outra coisa?

Agora pergunta-se: se todos os filmes já feitos estivessem em cartaz bem ao seu lado; se todas as músicas já gravadas estivessem prontas para tocar

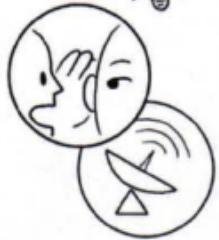
sempre que você quisesse; se todo vídeo estivesse nas pontas de seus dedos...



... você esperaria um segundo que fosse para mudar?



Conforme a vantagem promocional dos grandes na Web se reduz, as ferramentas dos pequenos são amplificadas.



A propaganda boca-a-boca, antiga aliada dos "grandes porões pequenos", nunca foi uma garantia de que os leitores encontrariam e comprariam tal ou qual revista no velho sistema.



Todavia, no mundo dos bits o boca-a-boca pode levar consigo um link para as histórias, ajudando as novidades sobre bons trabalhos a se espalharem como fogo na mata!



E conforme novos métodos de pagamento permitirem aos leitores pagar **pouco** por conteúdo sobre conteúdos, o poder da crítica poderá voltar com força...



... sendo pago não por editores e promotores, mas pelos próprios leitores.



... em vez de serem esmagados de volta ao zero pelos noventa que sempre cobiçam mais...



... e se dez puderem se tornar **onze**, então **onze** podem se tornar **doze**, e a corrida poderá finalmente ser travada com base nas forças dos corredores!



Os grandes produtores continuarão a ter mais dinheiro em mãos para aplicar em talentos, tempo e tecnologia de ponta.



O criador solitário e sem fundos, como sempre, terá de compensar seu tamanho com criatividade, habilidade, perseverança e inspiração.



Por estas e **outras** razões, acho que a Web proporciona um **campo de atuação justo**. Isso não significa, contudo, que os **dez por cento dignos** subitamente se tornarão **noventa**; significa apenas que os **dez** poderão se tornar **onze**...



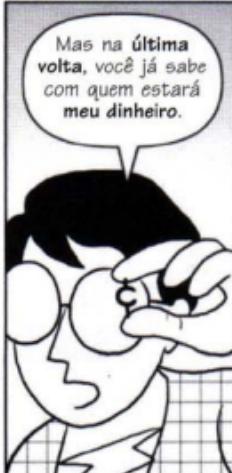
O que nos traz à única força que os grandes produtores continuarão a ter a seu lado na nova economia: a capacidade de dedicar mais recursos à produção da obra em si.

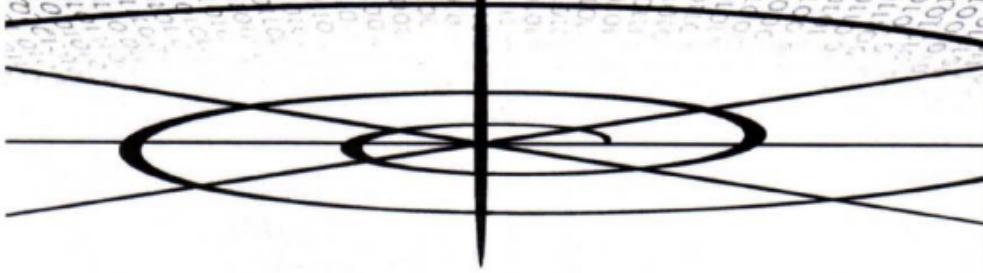


Todos podemos adivinhar quem assumirá a liderança no início dessa corrida, talvez merecidamente.



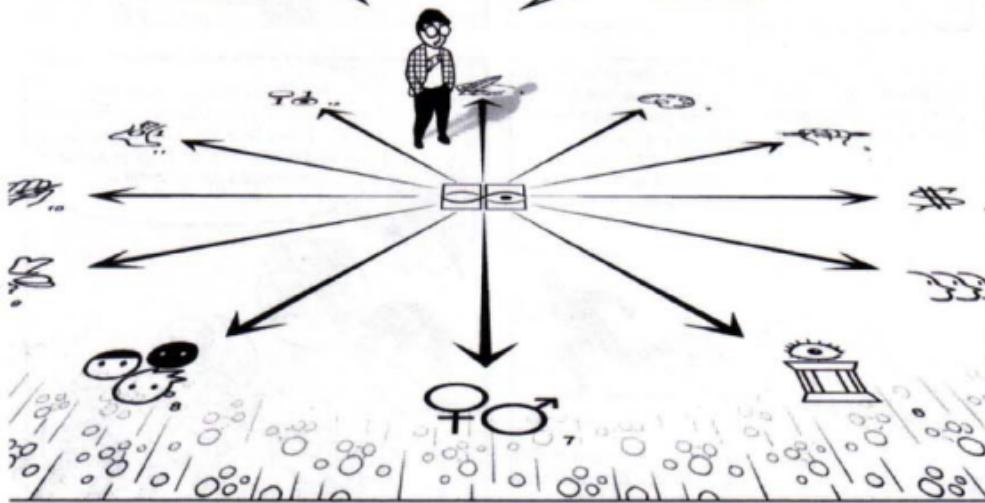
Mas na última volta, você já sabe com quem estará meu dinheiro.





De todas as revoluções da primeira seção...

... não há nenhuma que não seja afetada pela difusão digital.

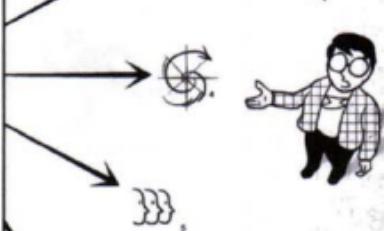


Entre as mudanças mais dramáticas estará o negócio dos quadrinhos...

... conforme praticamente todos os princípios fundamentais do comércio forem virados de cabeça para baixo



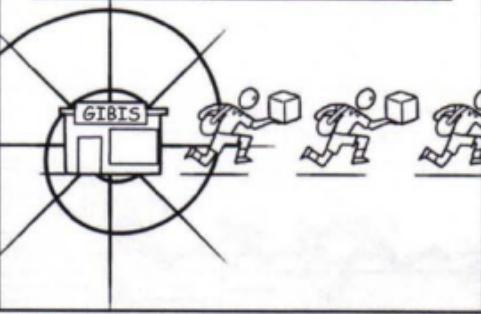
Não fingirei que esta mudança irá beneficiar todo mundo. "Eliminar o intermediário" não soa tão bem se o "intermediário" por acaso for você.



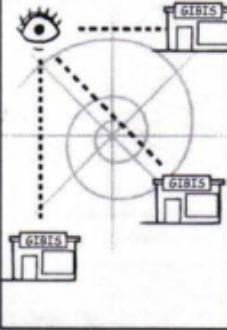
No mercado em depressão do ano 2000, é raro o revendedor de quadrinhos que não esteja lutando para sobreviver, e a conversa sobre a "difusão digital" dificilmente será animadora.



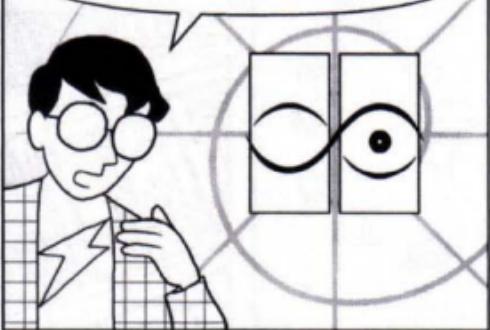
Alguns revendedores passaram também a atuar online nos últimos anos, mas como o produto que vendem continua sendo físico, as economias de escala podem tornar a vida difícil para as lojas pequenas.



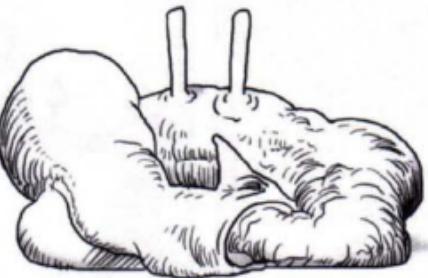
A Web pode certamente ajudar a difundir a palavra sobre as boas lojas de quadrinhos a clientes potenciais...



... mas provavelmente o melhor meio de a Web causar mais bem do que mal aos revendedores será reacender o interesse e o conhecimento dos quadrinhos de todos os tipos em meio ao público geral...



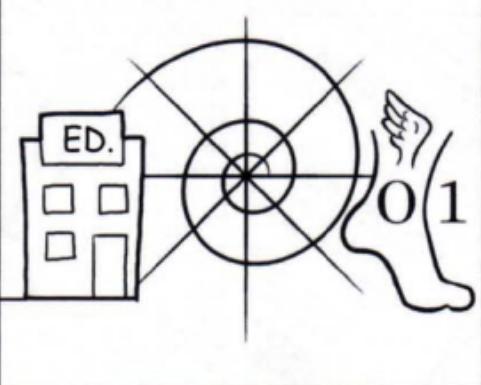
... antes que as tendências negativas que já vinham enfraquecendo o negócio muito antes da Web tenham liberdade para agir.



A maior distribuidora americana do mercado direto de quadrinhos já está entrando no mundo online, e com certeza sobreviverá...



... mas o destino de editoras individuais dependerá de sua disposição para abraçar este novo mercado sem abandonar o antigo...



... e oferecer aos criadores novas e melhores razões para não atuar sozinhos.



Ao restringir
severamente as
economias de escala...



... histórias com
mérito literário e
artístico...



... e histórias que
comportem todo o
espectro da
experiência
humana...

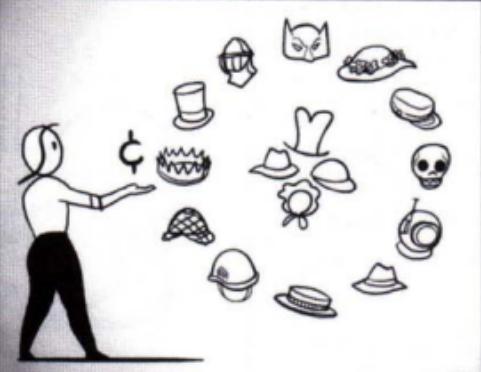


... podem começar
tão pequenas
quanto for
necessário...

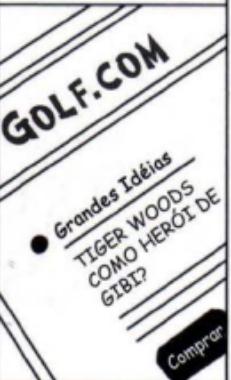
... e competir com justiça num mercado movido
somente pela demanda de consumo.



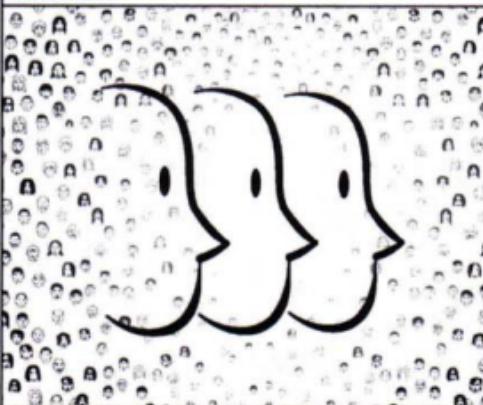
... mas toda visão individual dos quadrinhos terá
pelo menos seu dia ao sol conforme gêneros
alternativos explodirem em todas as direções*.



... conectando-se antes
com seu verdadeiro
mercado...



... e com o tempo os quadrinhos poderão começar
a conquistar o público diversificado de que tanto
necessitam.



Nem todo criador pode
esperar enriquecer no
novo mercado...



Histórias destinadas a
atingir os não-fãs já
não terão de se
ocultar onde somente
os fãs as verão...

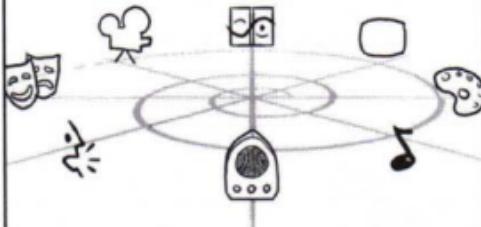


*Isto já pode ser visto em sites de música
descarregável, como o mp3.com, onde há
centenas de gêneros e subgêneros.

O espectro da censura
não se **ofuscou**
necessariamente...



... mas na Web os quadrinhos nunca mais precisam servir de **bode expiatório**, a menos que toda a **arte**, a **literatura**, a **música** e o **cinema** sofram o mesmo destino...

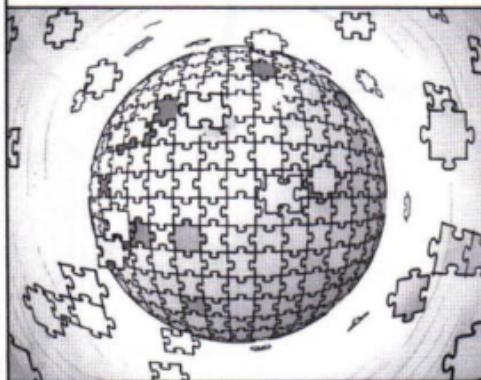


... e se for esse o caso, **desta vez** não caliremos sem uma **LUTA** ferrenha!

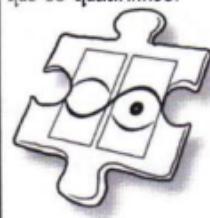
Neste capítulo defendi a difusão digital de **todas** as mídias, não apenas de uma.



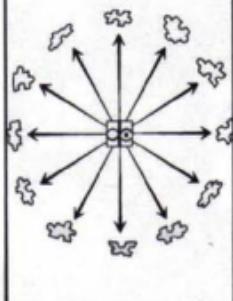
A Web é o **maior esforço colaborativo positivo** na história registrada, e há todas as razões para supormos que ela ainda está na infância.



A forma que chamamos de **história em quadrinhos** pode ser uma mera **peça** do **quebra-cabeça** neste grande empreendimento. A Web é muito maior que os quadrinhos.



E todavia ela é somente uma **peça** do **quebra-cabeça dos quadrinhos**, e para além de seu ponto de intersecção...

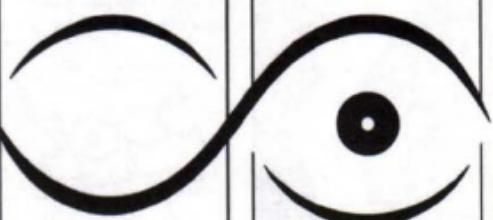


A TELA INFINITA

Quadrinhos Digitais

O1
10

O que são quadrinhos?

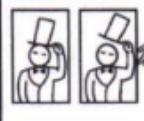


Em *Desvendando os Quadrinhos*, usei a expressão "Arte Seqüencial", de Eisner, como minha definição básica...



... e então ofereci uma definição expandida mais clínica, para fechar quaisquer arapucas semânticas*.

Quadrinhos:
Imagens
pictóricas
e outras
justapostas em
seqüência
deliberada.



Para além da semântica, contudo, foram a simplicidade e a amplitude da ideia que me atraíram; com seu poder de descrever muito mais do que os porta-estandartes dos gibis de brochura.



A "arte seqüencial" acolhia uma variedade ilimitada de estilos, conteúdos e meios físicos...



*Não que tenha evitado todas, é claro!

... ela descrevia o trabalho de muitos criadores que contribuíram generosamente para a arte dos quadrinhos, quando não para sua cultura ou indústria.



Maurice Sendak



Edward Gorey



Max Ernst

... bem como as hordas de criações menos elevadas que todavia pertencem ao campo dos quadrinhos...



Cartão de segurança em aviões.

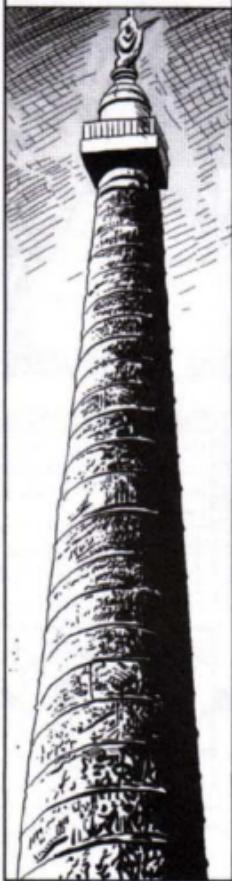
... e fazia retroceder a data de nascimento dos quadrinhos em pelo menos 3 mil anos!

Senti, então como agora, que uma leitura detida de várias obras antigas revelaria uma similaridade mais que passageira com os quadrinhos.



Seja decorando as paredes de uma tumba pintada...

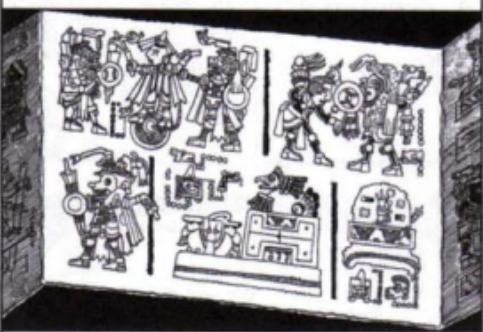
... espiralando-se em baixo-relevo numa coluna de pedra...



... desfilando numa tapeçaria de 70 metros...



... ou ziguezagueando numa pele pintada sanfonada...



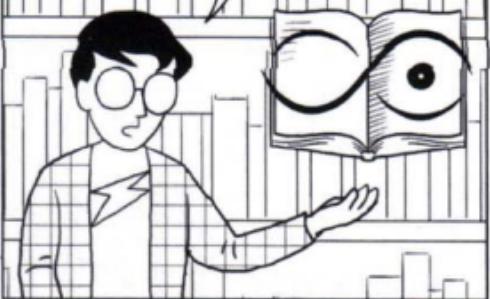
... tais obras, apesar de seus estilos exóticos, eram essencialmente histórias em quadrinhos, relatando ocorrências em seqüências deliberadas de imagens.



Não foi senão com a invenção da imprensa*, contudo, que os aspectos mais familiares dos quadrinhos modernos surgiiram.

*Da imprensa Européia, pelo menos.

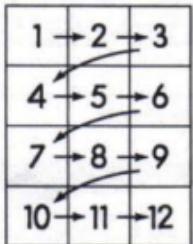
Tinta no papel é apenas uma das **formas físicas** que os quadrinhos podem assumir, mas é a forma que muitos se sentem mais à vontade para chamar de "quadrinhos".



Afinal de contas, é somente nos quadrinhos **impressos** que começamos a descobrir **traços familiares** como **quadros retangulares totalmente contornados**...



... o protocolo à guisa de texto para a leitura da esquerda para a direita e de cima para baixo...



... legendas e "balões" de fala (mostrados aqui como pergaminhos)...



"As Torturas de Santo Erazmo, circa 1490.

... e finalmente as prolongadas aventuras de protagonistas em cartum.



Trabalho de Rodolphe Topffer, de meados do século XIX.

Não tendo senão **quadrinhos impressos** como ponto de referência, os leitores de nossa era tiveram pouca **base comparativa** para julgar até que ponto eles mudaram de forma para serem impressos.



Uma comparação está **surgindo**, contudo, conforme os quadrinhos adentram um novo ambiente e se preparam para **mudar de forma** uma vez mais.



A busca por essas novas formas é a busca pelos quadrinhos digitais, nossa décima segunda e última revolução.

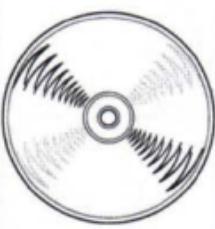
01
10

12

Podem ser difundidos pelos meios discutidos no capítulo anterior...



... ou por meio de objetos que armazenam informações, como CDs...



... mas todos abraçam o ambiente digital como seu solo nativo...



... e, na melhor das formas, semeiam nesse solo algo que não poderia crescer em nenhuma outra parte.



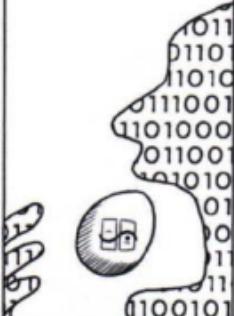
Os quadrinhos online são todos quadrinhos digitais no sentido técnico, mas muitos ainda não são mais do que impressões "adaptadas" em essência.



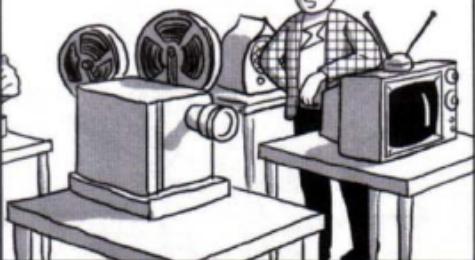
Por centenas de anos, os quadrinhos existiram dentro da casca da imprensa...



... e hoje a mídia digital os está engolindo, com casca e tudo!



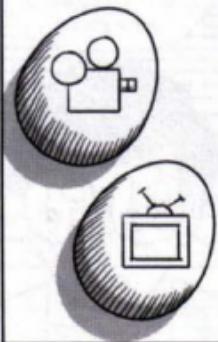
Os quadrinhos e a imprensa não são únicos nesse sentido. Algumas formas de arte neste século estiveram tão associadas a suas respectivas tecnologias que passaram a ser definidas por elas...



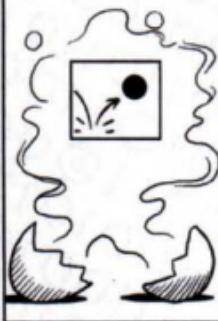
... mas conforme o pleno espectro das artes visuais e auditivas convergirem para o palco único da mídia digital, essas várias cascas começarão a se separar de seu conteúdo.



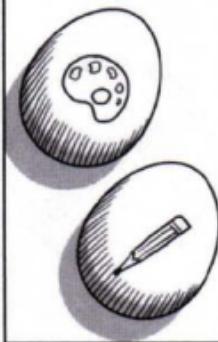
As tecnologias da projeção de filmes e da televisão, por exemplo...



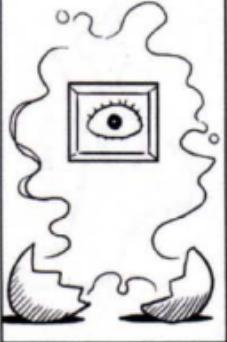
... abrigam ambas a arte da imagem animada...



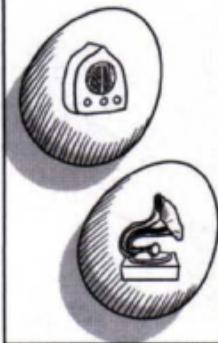
... assim como as tecnologias da pintura e da escrita...



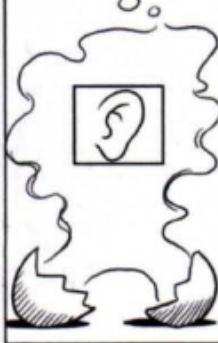
... abrigam a arte da imagem inerte...



... e as tecnologias do rádio e dos aparelhos de reprodução sonora...



... abrigam a arte do som.

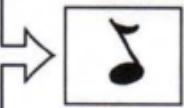


Mas conforme essas cascas tecnológicas se fragmentarem, não espere que seu conteúdo se misture numa grande e única massa.



A arte do **som**, por exemplo, não é um conceito irredutível.

Ela engloba, entre outras coisas, as artes da **música** e da palavra escrita.

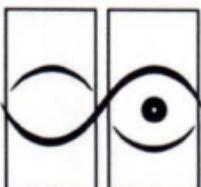


A convergência* é uma via de mão dupla. Conforme as distinções tecnológicas entre os meios desmoronam, suas distinções conceituais se tornam mais importantes do que nunca.

O panorama midiático resultante será povoado por **formas de arte** não enraizadas nesta ou naquela máquina, veículo ou substância física, mas na implementação de suas respectivas **ídias**.



Cada uma um conceito simples e irredutível...



... que as distingue de todas as outras.

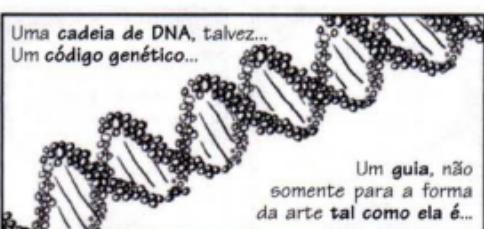


Uma definição, talvez, mas algo mais que isso.

Quadrinhos: imagens pictóricas e outras estampas sequêncialmente.



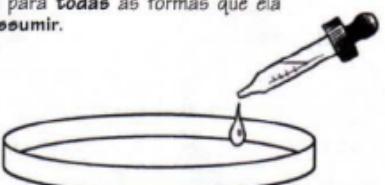
... e algo menos.



Uma cadeia de DNA, talvez... Um código genético...

Um guia, não somente para a forma da arte tal como ela é...

... mas para todas as formas que ela pode assumir.



*"Convergência" foi um termo popular nos anos 90 para designar a migração de mídias tradicionais para a tecnologia digital.

O que são quadrinhos?

Como comprimir essa ideia e chegar a sua essência?

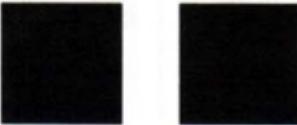


figura A.



figura B.

Se eu lhe dissesse que a figura A não é uma história em quadrinhos e que a figura B é, você acreditaria em mim?



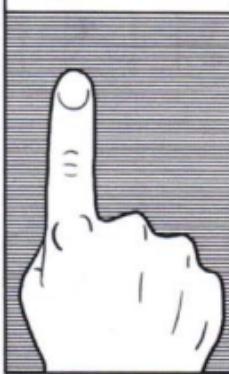
Imagine que eu lhe dissesse que a figura A é uma imagem de dois quadros...

... e que a figura B é uma imagem de um quadro...

... mostrado em um momento, e depois do outro?



Mova seu dedo sobre A e esse dedo se moverá através do espaço.



Mova-o sobre B e ele estará se movendo através do tempo.



Para definir os quadrinhos, precisamos de algo assim...

... mas para compreender a essência dos quadrinhos acho que é útil...

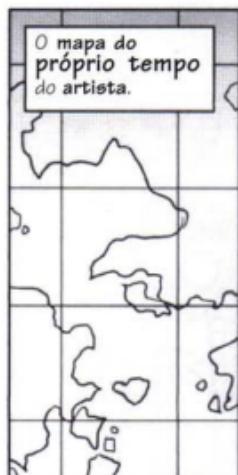
... começarmos a vê-los também assim.



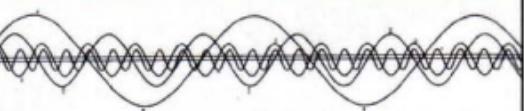
Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência liberada.



O mapa do próprio tempo do artista.



Esta idéia do mapa temporal descreve muito mais do que histórias em quadrinhos.



Padrões orbitais das luas de Júpiter.

Casta...
90°N
30°N
equador
30°S
90°S

Ela não é tão precisa quanto nossa definição por extenso.



Notação musical e de dança.



Atividade das manchas solares na década.

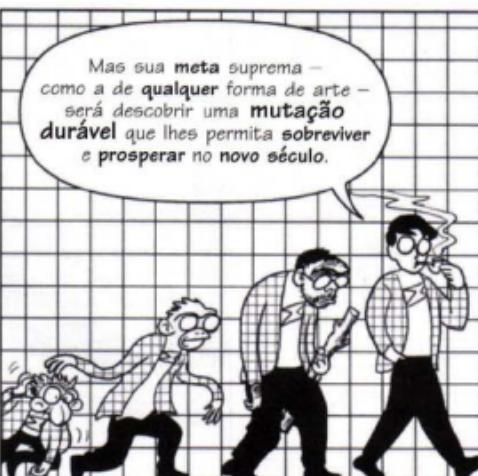
Mas quando essa mera gota de uma idéia é lançada na placa de petri da mídia digital...



... o padrão de seu crescimento projeta sobre o futuro dos quadrinhos uma novíssima luz...



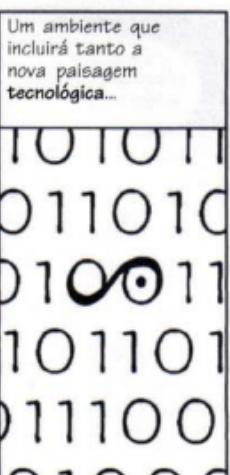
Os quadrinhos mutarão neste novo ambiente, e o farão de muitas maneiras diferentes.



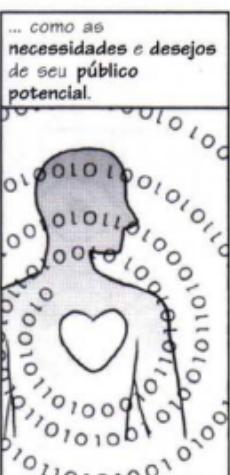
Mas sua meta suprema – como a de qualquer forma de arte – será descobrir uma mutação durável que lhes permita sobreviver e prosperar no novo século.



Como na natureza, essa evolução dependerá da capacidade dos quadrinhos de se adaptar a seu ambiente.



Um ambiente que incluirá tanto a nova paisagem tecnológica...

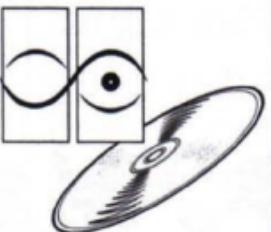
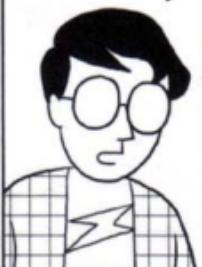


... como as necessidades e desejos de seu público potencial.

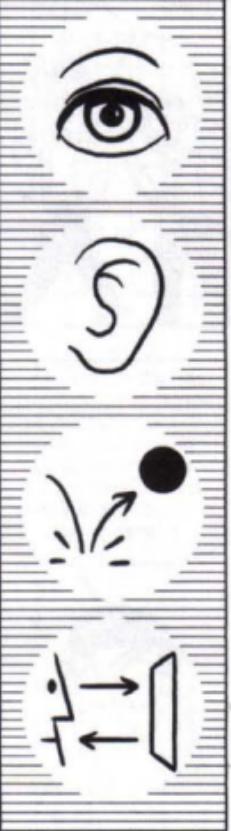


Em outras palavras, temos de perguntar o que os quadrinhos podem fazer num ambiente digital, e quais dessas opções se mostrarião valiosas a longo prazo.

A primeira pergunta — o que os quadrinhos **podem** fazer num ambiente digital? — foi considerada pela primeira vez pelos cartunistas durante o auge dos CD-ROMs de multimídia*.



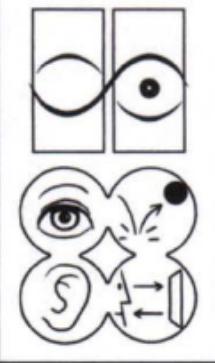
A multimídia propunha suplementar a base visual dos quadrinhos com som, movimento e interatividade.



Alguns exerceram tais opções de maneira **suplementar**. Art Spiegelman, ao converter *Maus*, tratou os discos plásticos como "gavetas com cinco milhas de profundidade", um meio de proporcionar notas, esboços, filmes domésticos e outro material de suporte juntamente com a obra original.



... do que de quadrinhos e multimídia em colaboração.



Os CD-ROMs deram a muitos os primeiros vislumbres das possibilidades criativas da mídia digital.



Mas como as páginas em si permaneceram **inalteradas**, a obra era menos uma questão de quadrinhos como multimídia...

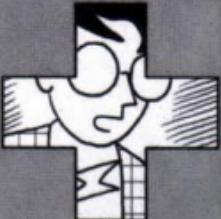


Os quadrinhos como multimídia eram uma via natural de **exploração**, contudo, e a maioria das histórias em CD-ROM assumiu essa abordagem.



*Grosso modo o início dos anos 90, antes de a Web se afirmar (não que eles tenham de algum modo deixado de existir...).

Tais experimentos, no entanto, ainda eram em grande parte de natureza aditiva...



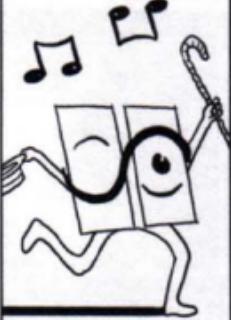
Combinando os estilos, gêneros e armadilhas visuais dos quadrinhos impressos...



... com a sacola interativa de truques associada aos jogos em multimídia e ao "infotainment"...



... os produtores esperavam fazer com que os quadrinhos "ganhasssem vida".

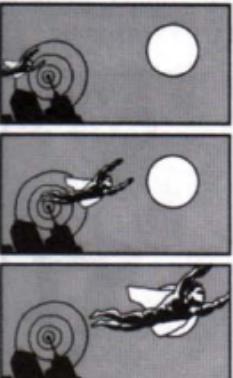


Com este fim, dubladores foram usados para ler em voz alta os balões...

WE MUST STOP THIS KILLING SPREE!!



... uma animação limitada foi oferecida...



... e os leitores puderam fazer escolhas em pequenos menus com ramificações do roteiro.



Infelizmente, para compensar a baixa resolução dos monitores, os quadrinhos muitas vezes apareciam na tela um de cada vez.



Mandando o mapa temporal para a lixeira.



figura B.



Qualquer que fosse sua relativa qualidade*, as abordagens aditivas ignoravam a questão da evolução dos próprios quadrinhos, deixando que eles se tornassem uma massa indigesta no estômago da multimídia...

... sem jamais expandir as idéias que estão em seu núcleo.



*Nem sempre alta, mas isso, por si, não deve desacreditar a idéia.

Projetos mais ambiciosos e inovadores, como **Synkha** (1995), uma graphic novel em CD-ROM do ilustrador italiano Marco Patrício, pareciam oferecer uma **mutação nova e talvez vital para os quadrinhos**.



Em **Synkha**, imagens tridimensionais luxuriantes, criadas digitalmente – algumas estáticas, outras animadas – são acompanhadas por música, freqüentemente justaposta e combinada com o texto.

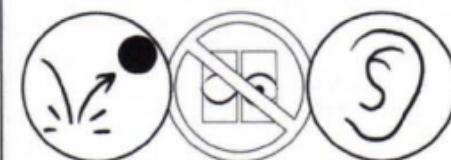


Aqui, contudo, a própria meta torna-se uma ladeira escorregadia.

Se o som e o movimento parciais podem ajudar a criar uma experiência imersiva...



... será que o som e o movimento totais não fariam isso com mais eficácia?



Conforme a meta de dar vida é atingida mais e mais graças ao **som** e ao **movimento**, que representam o tempo por meio do tempo...

... a estrutura de múltiplas imagens dos quadrinhos – o retrato do tempo por meio do espaço – torna-se supérflua, quando não um estorvo, e provavelmente não perdurará.

Quando o assunto é a imersão baseada no tempo, a arte dos filmes já faz um trabalho melhor do que seria possível a qualquer história em quadrinhos incrementada.



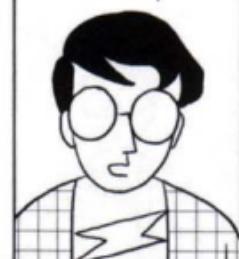
E mesmo os filmes não serão reis dessa colina por muito tempo.



O desejo de dar vida à arte nos leva de volta aos impulsos **escapistas** que mencionei no final da Seção Um.



Narradores de todas as mídias e de todas as culturas estão, ao menos em parte, no negócio de **criar mundos**.

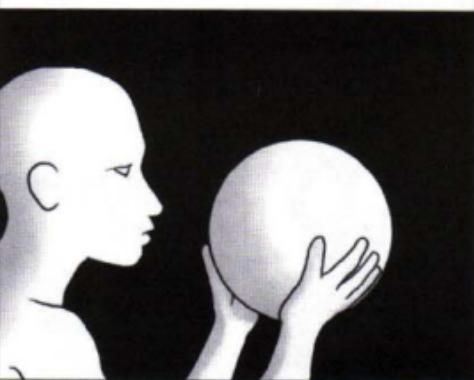


É um sinal de seu **sucesso** quando tais mundos são tão **vividos** que nos esquecemos de que não são **reais**.

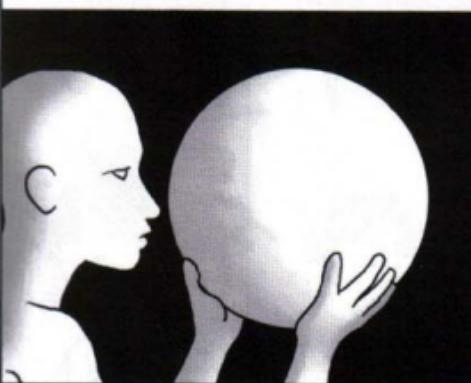
Isto pode ser feito com meios tão simples como o **texto** ou a **fala**...



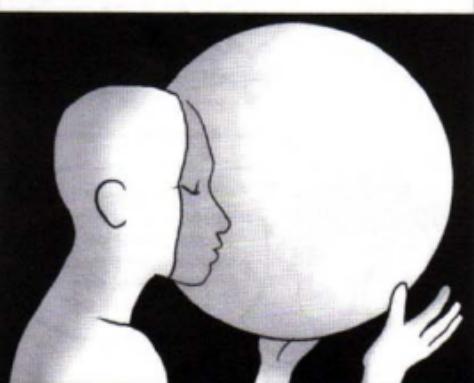
... mas a reprodução de imagens e sons na **mente do público** será frequentemente superada por **novas tecnologias** que as reproduzam plenamente.



E assim que surgir uma tecnologia capaz de proporcionar uma **imersão vívida e incondicional**, poucos resistirão a sua **magia**...



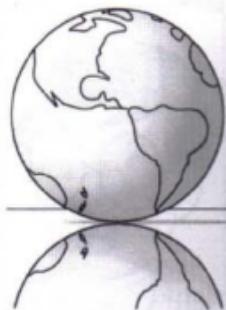
... e muitos poderão até **trocar** o mundo que ganharam ao **nascer** pelos **novos** mundos que a **tecnologia** e a **imaginação** se combinharão para **criar**.



A promessa implícita na **ídeia da Realidade Virtual** é o destino final da **jornada coletiva** empreendida pelos **narradores** ao longo da história...



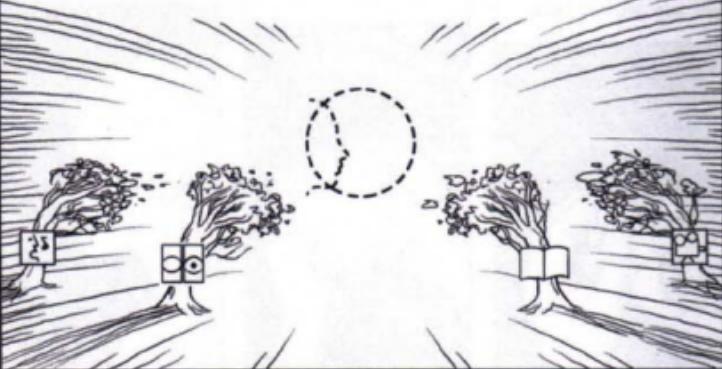
... jornada rumo à **criação de um mundo tão real** que possa nos levar a esquecer aquele em que **nascemos**.



A verdadeira **RV** – como a maioria das pessoas a **concebe** – tem, contudo, um pequeno problema: ela ainda não existe!



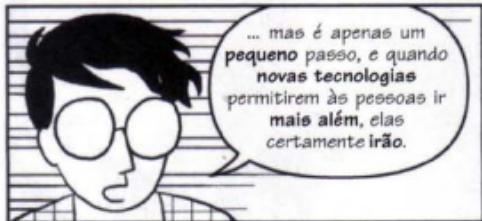
Ainda assim, a tão propalada **promessa** da Realidade Virtual exerceu uma influência tão poderosa que outros meios começaram a **vergar sob o vento**, acorrendo para **preencher o vácuo** onde a nova mídia um dia **assumirá seu lugar**.



A abordagem **multimidiática** aos quadrinhos é um passo nessa direção – um passo rumo à “realidade”...



Pense nisso: se você fosse um fã do Homem-Aranha, ia querer vê-lo em **movimento parcial ou total**?



... mas é apenas um pequeno passo, e quando novas tecnologias permitirem às pessoas ir mais além, elas certamente irão.



Iria querer vê-lo em 2D ou 3D? Em **pequenos quadros** ou em tela cheia?

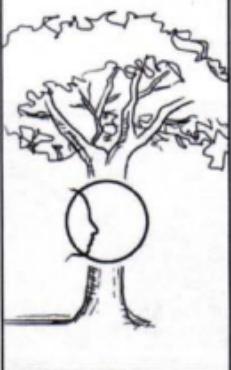


*Ou seja, um sucedâneo totalmente imersivo do espaço real e da experiência sensorial. Note que isso não é necessariamente o que os pioneiros da RV, como Jaron Lanier, entendiam pela expressão, e sim o que ela passou a significar para a maioria desde então.

Na verdade, você iria mesmo querer vê-lo se pudesse ser ele próprio?



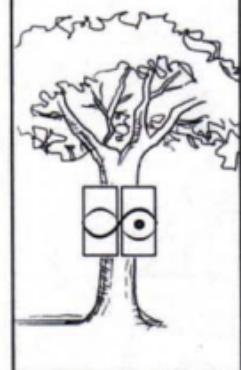
Um dia a RV assumirá seu lugar, o vácuo será preenchido...



... e outras formas, após se despojarem de algumas de suas funções originais...



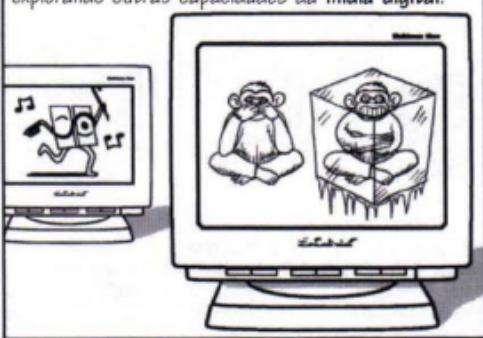
... podem firmar-se novamente e redescobrir a força de suas raízes.



Conforme a banda larga* ganha realidade, a Web vai se tornando capaz de difundir o conteúdo multimidiático originalmente associado com os CD-ROMs, e essas questões voltarão à baila.



Mas no mesmo momento em que alguns sites continuam produzindo quadrinhos em multimídia ao estilo dos CD-ROMs dos anos 90**, outros artistas procuram novos estilos que preservem a natureza silenciosa e estática da forma, explorando outras capacidades da mídia digital.



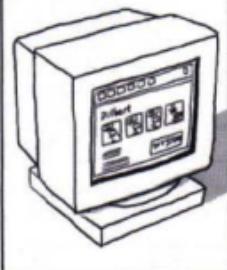
Os desafios que enfrentam concentram-se nas questões de design e praticidade...



... e conforme os quadrinhos na Web saem de sua fase larval, alguns modelos de design começam a surgir.



As tiras empregam o mais simples deles, a abordagem "tudo em um"...



... mas para obras mais longas, vários modelos estão sendo atualmente testados para ajudar os quadrinhos a se ajustarem a seu novo canal.



*Conexões com a Web com grande largura de banda... aquela coisa realmente rápida que todos esperamos.

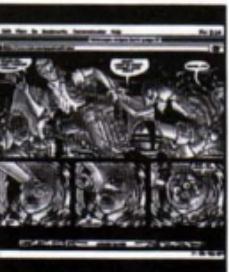
**Veja em meu site links para algumas das atuais histórias em quadrinhos na Web com estilo de multimídia/CD-ROM.

Umas das **soluções** mais óbvias é tratar a tela como uma **página**, com um link para a **página seguinte**.

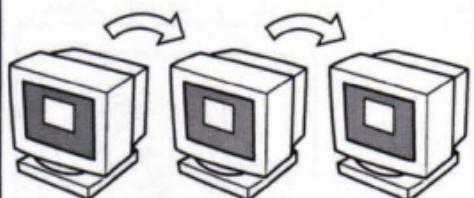


Para compensar a **baixa resolução** e o **formato da tela**, cada página tem aproximadamente a mesma quantidade de informações de **meia página** de uma história impressa**.

Embora a **resolução da tela** seja fixa, a **resolução da imagem** pode ser ao menos ampliada, ampliando-se o seu **tamanho**.



Isto levou alguns a dar o **passo seguinte** mais evidente e simplesmente puseram um **quadro grande** por tela, em vez de vários quadrinhos pequenos.

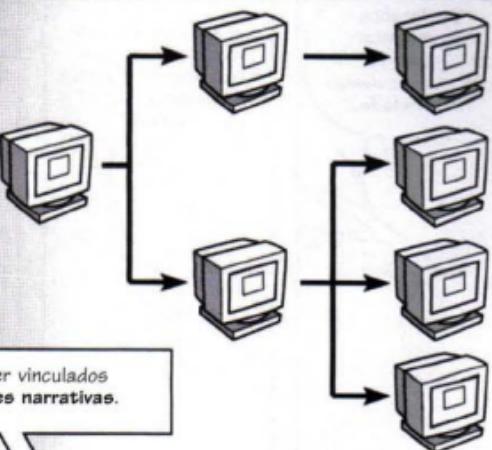
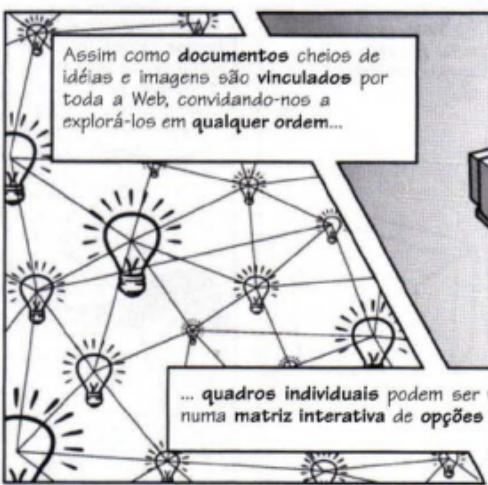


Afinal de contas, sem o imperativo dos **custos do papel e da distribuição tradicional**, por que não tirar vantagem da "**contagem de páginas**" potencialmente ilimitada da Web?

Um certo **retalhamento** dos quadrinhos os deixa especialmente adequados para a vida em **hipertexto**, a língua franca da World Wide Web.



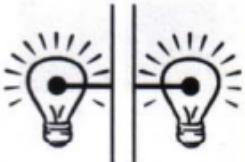
Assim como **documentos cheios de idéias e imagens** são **vinculados** por toda a Web, convidando-nos a explorá-los em **qualquer ordem**...



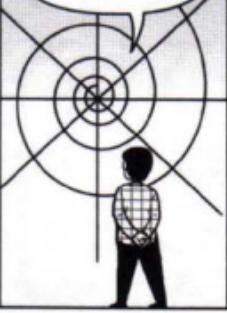
*Retratado: Argon Zark, de Charlie Parker (Zark.com) foi uma das primeiras histórias em quadrinhos na Web a adotar este modelo.

**Tristemente, este modelo parece estar além de alguns designers, que insistem no formato de página padrão mesmo quando não existe versão impressa.

Qualquer história em quadrinhos na Web está no **reduto** do hipertexto, por isso é coerente ajustar os quadrinhos a seu novo ambiente.



O hipertexto, afinal de contas, é uma força **poderosa e progressista** no **design de informática...**



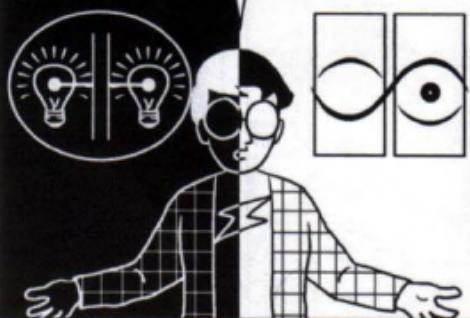
... uma idéia que luta para alcançar a agilidade do **pensamento humano...**



... de maneiras que a tecnologia da imprensa jamais poderia.

índice
Mamãe, 16, 29,
32, 127-128
marlim, 4, 54-57
meu leite, 2-41,
mortalidade, 1,
99, 101
muuu!, 10,

No entanto, apesar de todas as **vantagens** do hipertexto, as **idéias básicas** por trás dele e dos quadrinhos são diametralmente opostas!



O hipertexto se baseia no princípio de que nada existe no **espaço**. Tudo está no **aqui**, no **não-aqui**, ou **conectado com o aquil...**



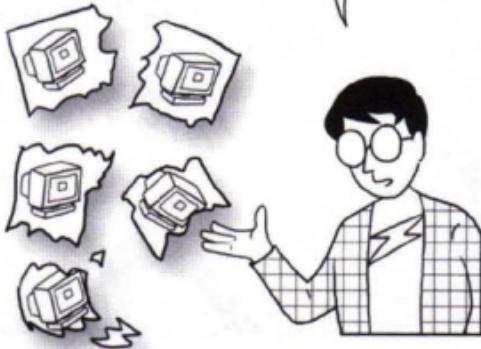
Iome Random Conta

... ao passo que no mapa temporal dos **quadrinhos** cada elemento da obra tem um **relacionamento especial** com todos os **demais** elementos a todo momento.

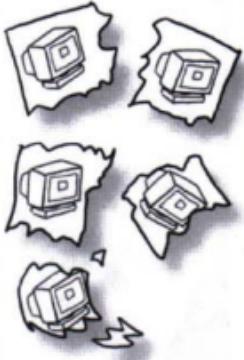


Fragmentar uma história em quadrinhos em imagens soltas é **rasgar esse mapa em pedaços...**

... e com isso rasgar o próprio tecido da **identidade essencial da forma**.



Mas então – será isso um problema?



Preservar a idéia do mapa temporal tem um atrativo estético para caras como eu...



figura B.



Ao explorar o potencial de design de um mapa temporal puro num mundo pós-imprensa, acredito que podemos descobrir importantes pistas no tipo de arte seqüencial pré-imprensa sobre o qual escrevi em *Desvendando os Quadrinhos*.



*O Museu de História Natural de Nova York descreve esta pintura de 17 mil anos como talvez retratando um único cervo "saltando num riacho, nadando e emergindo do outro lado".

Uma trilha única de um momento a outro.

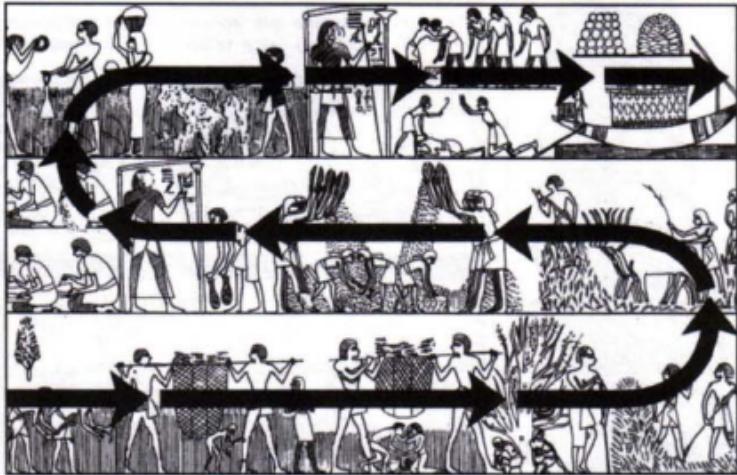


... ou procurariam uma parede maior, como foi feito milhares de anos depois nesta tumba egípcia?



Mas e se nossos cartunistas antigos tivessem uma história mais longa para contar? Será que mudariam de caverna para caverna...

Também aqui o princípio é o mesmo – avançar pelo tempo requer um movimento através do espaço – mas nesta história, nossa trilha de leitura sofre estranhas reviravoltas.



A coluna de Trajano, construída no ano 113 d.C., leva o mapa temporal à terceira dimensão...

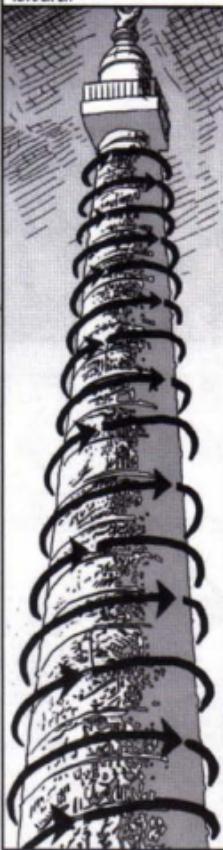


... descrevendo sua série de campanhas militares numa espiral ascendente de cenas em baixo relevo...



*Tumba de Menna, o Escrivão; circa 1.200 a.C.

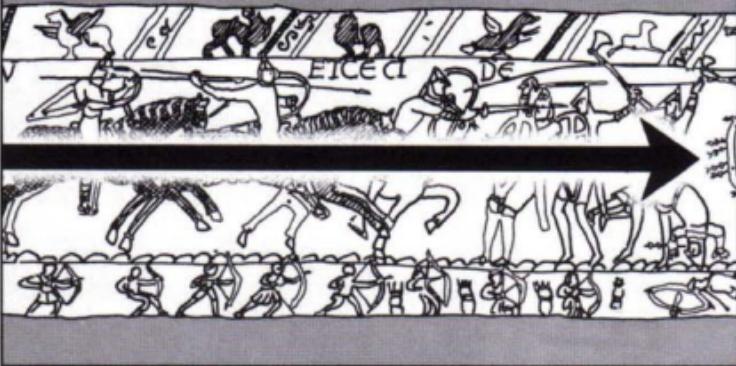
Muito diferente da caverna e da tumba, e todavia também seguindo uma única e ininterrupta linha de leitura.



Se pudéssemos desenrolar essa coluna, poderíamos produzir algo como a tapeçaria de Bayeux, com sua história pictórica da Conquista Normanda de 1066.



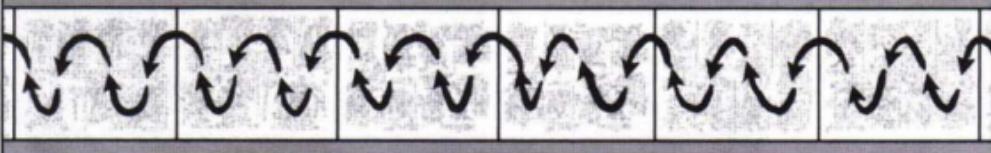
Um mapa do tempo que, apesar de toda a sua complexidade, é, de nosso ponto de vista, uma única trilha de 70 metros da esquerda para a direita.



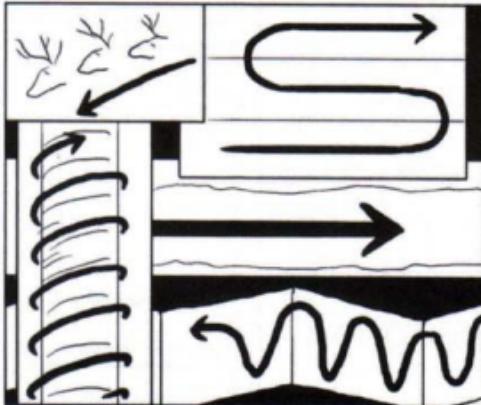
O "Códice Nutall" do México pré-colombiano contaria, alguns séculos depois, sua própria história da conquista numa **pele de cervo sanfonada**...



... e, quando aplanada, levaria os leitores da direita para a esquerda num **ziguezague serpenteante**, mas ininterrupto de gerações.



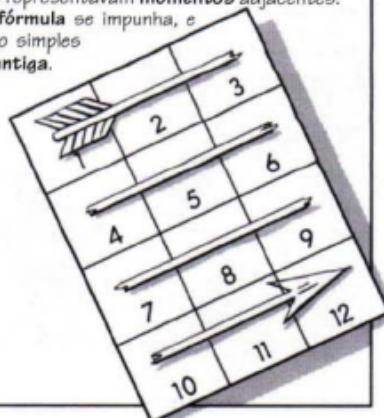
Pintura, pedra, tecido, pele... seria difícil encontrar cinco exemplos mais diversos do mapa temporal.



Todavia, todos se mantêm leais à natureza do mapa — e nunca violam seu princípio básico de que mover-se no tempo é mover-se no espaço.



Pela primeira vez, os **leitores** de tais histórias pictóricas já não podiam concluir que **imagens adjacentes** representavam **momentos adjacentes**. Uma nova fórmula se impunha, e não era tão simples quanto a **antiga**.



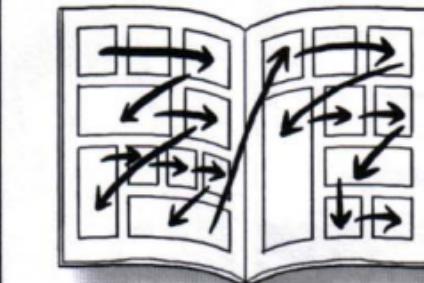
Os ancestrais dos quadrinhos impressos desenharam, pintaram e entalharam suas trilhas de tempo do início ao fim, sem interrupção.



Mas colher os benefícios da imprensa significou manter os aspectos centrais dos quadrinhos em **compartimentos minúsculos**.



A **imprensa**, contudo, apresentou uma paisagem de pequenos **bacos-sem-saída**, pedindo aos leitores que saltassem para **novas trilhas** a cada poucos quadrinhos, com base num **complexo protocolo**...



Quando a "parede rupestre" da página chegava ao fim, os leitores aprendiam simplesmente a **passar à página** seguinte.



Desde aquele encontro fatídico entre **arte e tecnologia**, grande parte do subsequente trabalho de **criação** dos quadrinhos consistiu em imaginar como fazer tudo "caber".



A imprensa **subverteu o espaço**, dobrando-o sobre si mesmo, permitindo que as histórias atingissem **qualquer extensão** sem depender de puxar tecido ou esmigalhar pedra.



A cada poucos centímetros chega-se a uma **nova barreira**, resolve-se outra **limitação**...



... e naturalmente todos aprendemos a **conviver** com isso.

*Neste caso parcialmente desconjuntados.

... a menos que
reconheçamos que o
monitor que serve com
tanta freqüência como
página...

... também
pode servir como
janela.



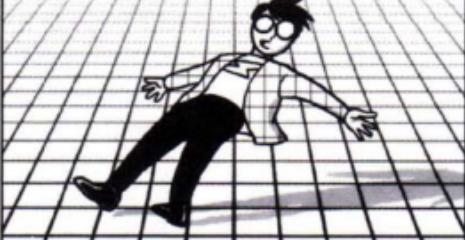
Talvez nunca haja um monitor
com a extensão da Europa, todavia uma história
em quadrinhos com essa extensão ou com a altura de
uma montanha que pode ser exibida em qualquer monitor,
bastando que avancemos sobre sua superfície,
centímetro por centímetro, metro por metro,
quilômetro por quilômetro.



A página é um
artefato da imprensa,
não sendo mais
intrínseca aos
quadrinhos do que os
grampos ou a tinta
da Índia.

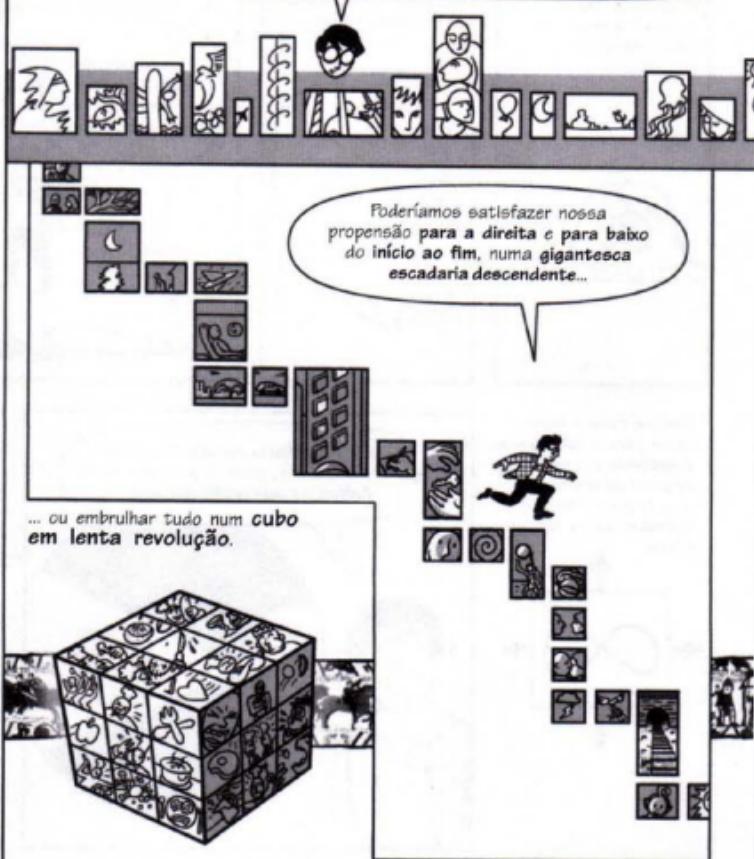
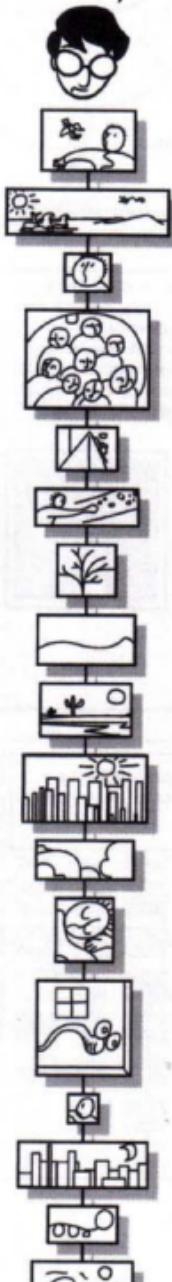
Uma vez
libertados dessa
caixa, alguns levantarão
consigo o formato
da caixa...

... mas os criadores
gradualmente esticarão os
membros e começarão a explorar as
oportunidades de design de
uma tela infinita.



Num ambiente digital não há razão para que uma história de 500 quadrinhos não seja contada verticalmente...

... ou horizontalmente, como um grande panorama gráfico.



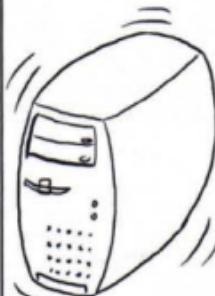
Num ambiente digital, os quadrinhos podem assumir praticamente qualquer tamanho e forma, conforme o mapa temporal – seu DNA conceitual – crescer na nova placa.



As novas ferramentas têm **limitações** próprias, é claro, incluindo baixas velocidades de conexão...



... e os limites superiores da velocidade e potência de processamento.

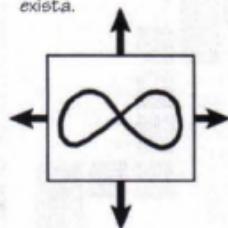


Ao passo que ninguém em **quinhentos anos** concebeu um meio de as imagens irem além da borda da página...

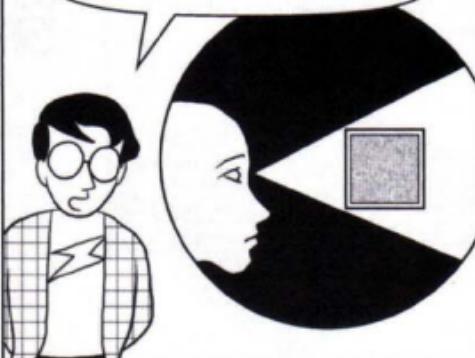
... as tecnologias digitais estão rompendo seus limites diariamente.



Sempre haverá **algum** limite para a **velocidade**, a **potência** e o **espaço de armazenamento**. Uma tela literalmente "infinita" talvez jamais exista.



Mas a **experiência** de tais liberdades espaciais fica logo além dos limites muito finitos da percepção humana.



Por exemplo, uma história gigante com **quarenta mil quadrinhos** numa matriz quadrangular pode ficar assim a certa **distância**.



Quando vistos de mais **perto**, os quadrinhos individuais podem tornar-se **discerníveis**...



... e conforme chegam ainda mais **perto** e se tornam **mais nítidos**, cada quadrinho pode ser revelado...



*E sim, acredite ou não, uma contratação louca como essa pode ser perfeitamente legível. Se cada quadrinho estiver conectado ao seguinte, você sempre saberá para onde ir em seguida (não que eu esteja sugerindo seriamente que alguém tente isso).

... como uma ilustração colorida de alta resolução em tamanho pleno.



O olho humano só pode detectar um certo grau de informações a cada vez, e tem um campo de visão limitado. A distância necessária para visualizar essa história por inteiro, cada quadrinho não precisa ser mais...



... do que um único ponto...

Você talvez se pergunte como algum computador, agora ou no futuro próximo, conseguiria guardar esta história na memória **toda** de uma vez.

Resposta: ele provavelmente não conseguia.

... e no momento em que os **quadrinhos individuais** entram em vista, nosso campo de visão só requer uma pequena parte do todo.

Assim, nossa história monstruosa pode existir como **muitos documentos armazenados**...

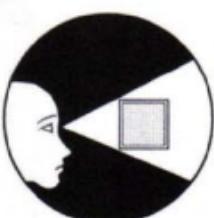
... com apenas um no olho da mente.

- [square] Tadrihlo 127
- [square] Tadrihlo 128
- [square] Tadrihlo 129
- [square] Tadrihlo 130
- [square] Tadrihlo 131
- [square] Tadrihlo 132



Ainda não atingimos esse **limiar** da percepção humana, é claro...

... mas isso não é motivo para não darmos a nossas **imaginações** um bom impulso!

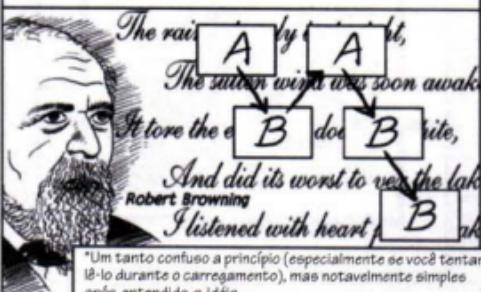


*A resolução dos dispositivos de visualização ainda tem muito o que avançar, por exemplo. E ainda conseguimos processar informações muito mais rápido do que a Web consegue difundí-las.

Para aproximadamente todo desafio narrativo, os quadrinhos digitais podem oferecer **soluções** potenciais diversas de qualquer coisa jamais tentada na imprensa.

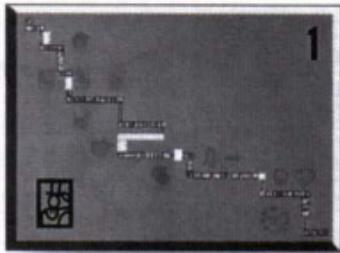


Ao adaptar o poema *O Amante de Porfíria*, de Browning, para meu site, pude refletir a estrutura de rimas ABAB e o ritmo de cada estrofe com um arranjo de quadrinhos em ziguezague, usando as **conexões** dos quadrinhos, e não sua posição, para determinar a **ordem de leitura**...



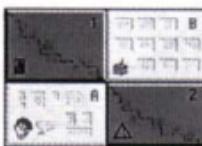
... e então conectando todas as **doze estrofes** numa única cadeia descendente disposta contra um **fundo obscuro**.

Numa proposta para um CD-ROM** de Desvendando os Quadrinhos, usei o método da escadaria e consegui encerrar cada capítulo em seu próprio ladrilho retangular...

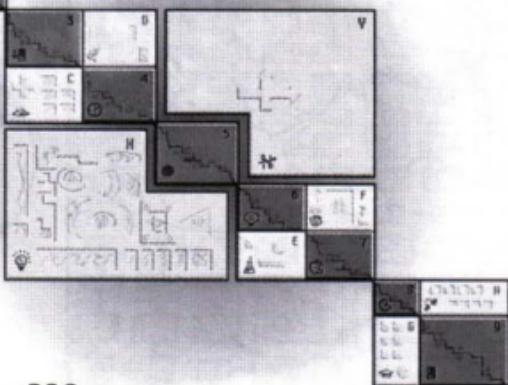


... escrito, ai de mim, pouco antes de a indústria precipitar-se de cabeçal

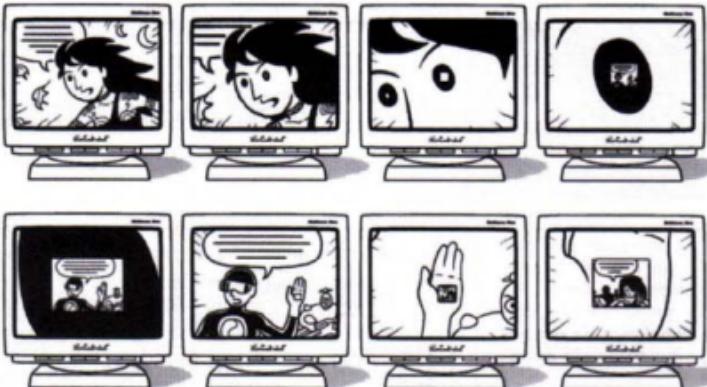
... acrescentar **outros** ladrilhos com **informações** complementares...



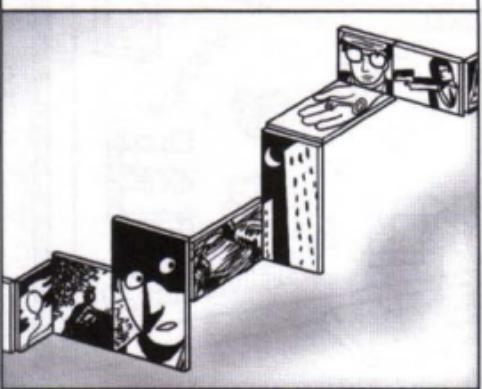
... e dar uma forma única a mais de mil quadrinhos.



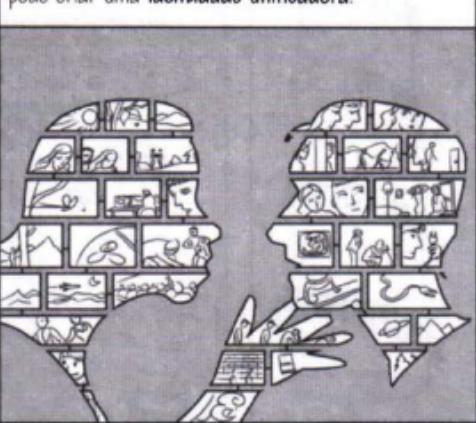
Navegar por uma série de quadrinhos embutidos em cada um dos quadrinhos anteriores pode criar uma sensação de aprofundamento na história.



Uma série de quadrinhos virados em ângulos retos pode manter o leitor de guarda aberta, sem nunca saber o que virá no canto seguinte.



Dar um formato pictórico a histórias inteiras pode criar uma identidade unificadora.



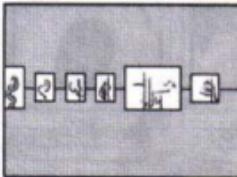
Mais importante, a capacidade dos criadores de subdividir seu trabalho como antes não se reduz, mas agora a "página" - o que Will Eisner chama de "metaquadrinho" - ...

... pode assumir qualquer tamanho e formato que a cena admitir...

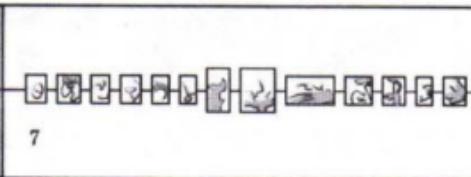
... a despeito de quão estranhos...



... ou quanto simples forem esses formatos e tamanhos.



7

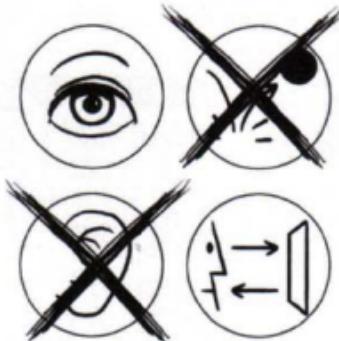


8

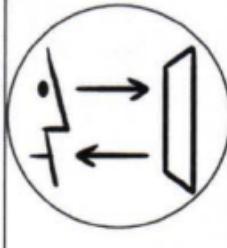
A impressão de "onde você está" a todo momento poderia ser proporcionada pela mudança de cor nos quadrinhos já lidos*.



Para nos mantermos fiéis à simplicidade do mapa temporal, pode ser necessário eliminar o tipo de som e movimento autônomos encontrados na multimídia tradicional...

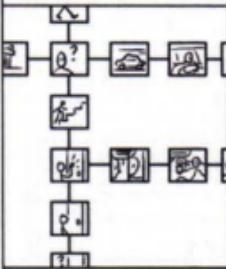


... mas a opção da interatividade não fica de modo algum além dos limites.



*A mesma impressão proporcionada pelo velho e tradicional marcador de páginas, e todavia perdida nas histórias de puro hipertexto.

Seja escolhendo uma trilha, revelando uma janela oculta, ou dando zoom num detalhe, há maneiras incontáveis de interagir com a arte seqüencial num ambiente digital.



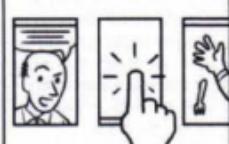
Mais importante, o mero ato de "ler" – de percorrer – os quadrinhos digitais deve ser um processo profundamente interativo.



Os quadrinhos são uma **natureza morta**; muda, inerte e passiva por si mesma...



figura B.



... mas o ato de ler quadrinhos – mesmo pela tecnologia que você tem em **mãos** – é tudo, menos isso.



Os quadrinhos, num ambiente digital, **continuarão** uma natureza morta...



... mas uma natureza morta que exploramos dinamicamente!

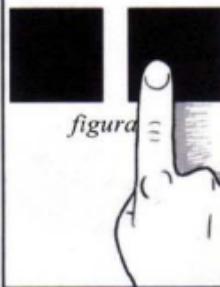
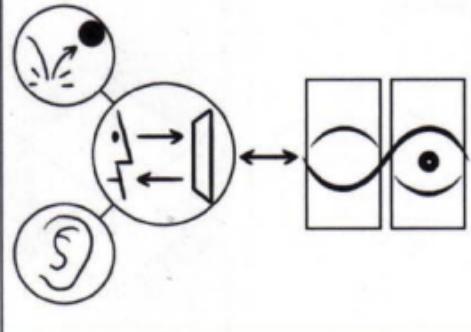


figura C.

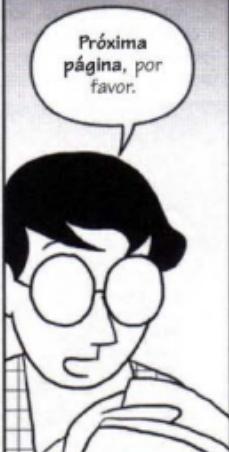
Um bom **efeito colateral** da interatividade é o fato de que o som e o movimento podem na verdade **infiltrar-se** pela porta dos fundos como **subproduto** da interação do leitor.



Como o tipo de som e movimento que **você** está prestes a produzir com sua **mão** neste pedaço de papel.



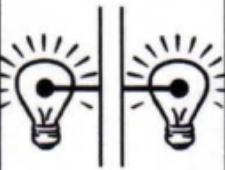
Próxima página, por favor.



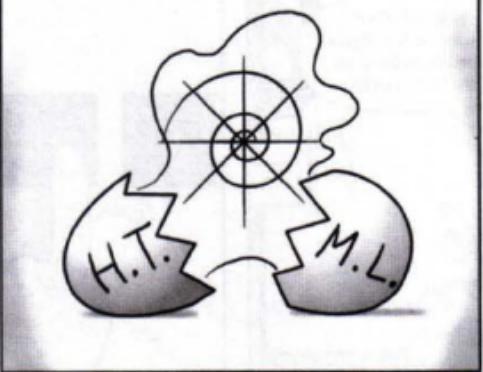
Em sua maioria, em plena **viração do século**, os quadrinhos digitais são quadrinhos na Web...



... e os quadrinhos na Web, em sua maioria, são quadrinhos de hipertexto.



Felizmente, a própria Web tem **evoluído** para além da **definição limitada** de suas **origens**, rumo à idéia mais **simples** e mais **duradoura**...

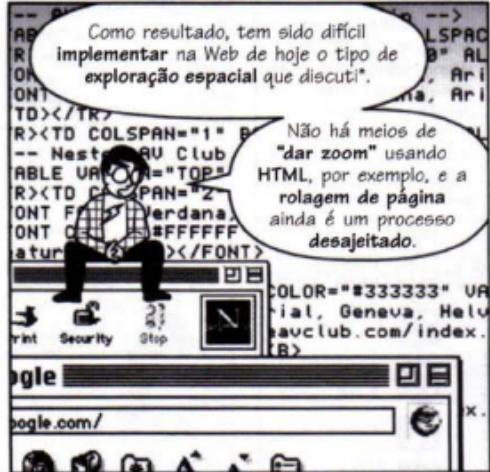


De modo mais **geral**, contudo, a idéia de que a **arte** e a **informação** podem assumir **formato** e **forma** talvez não esteja tão **morta** como talvez faça crer a ascensão do hipertexto na Web.



*Procure enfrentar esse problema em minhas histórias online desde o primeiro dia.

Como resultado, tem sido difícil implementar na Web de hoje o tipo de exploração espacial que discuti*.

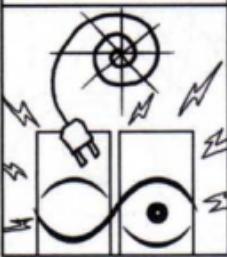


... de **acesso** absoluto...

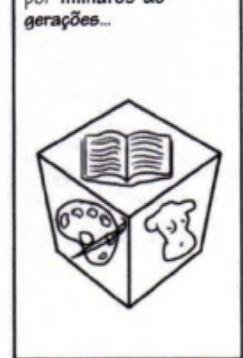


... a absolutamente tudo...

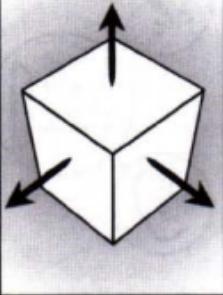
... e, como tal, **plug-ins** e **ambientes de programação** capazes de tirar maior proveito de **modelos espaciais** têm achado a Web cada vez mais confortável**.



A parte do leão nas **mídias artísticas e informativas** pertenceu a esse mundo espacial por **milhares de gerações**...



... e logo os quadrinhistas não serão os únicos a contemplar o potencial de uma tela infinita.

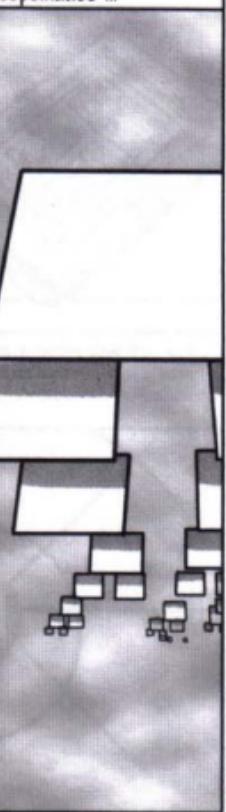


**O plug-in Flash da Macromedia e o Java OS da Sun têm um certo potencial nesse sentido.

Quando o romancista William Gibson concebeu pela primeira vez a resplandecente cidade da informática que chamou de "Ciberespaço" em *Neuromancer*, de 1984, ele inspirou uma geração de designers a pensar *espacialmente*.



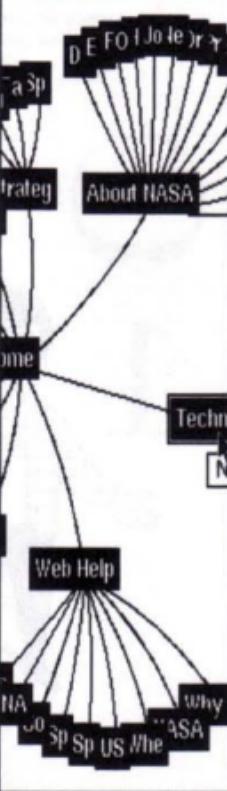
O cientista da computação David Gelernter assumiu uma tarefa similar ao propor os grandes construtos da informação a que chamou "mundos espelhados".



... assim como fez Muriel Cooper com a Oficina de Linguagem Visual no MIT, ao criar paisagens interativas de palavras e dados em que os usuários podiam mergulhar.



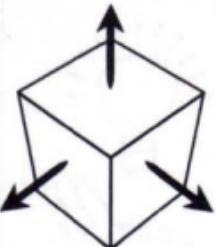
Mais recentemente, interfaces de informática "zoom-and-bloom" como "The Brain" e as Lentes para Sites da Insight levaram os modelos espaciais a um novo nível.



Quando a poeira assentar num novo século, acredito que o hipertexto e os modelos espaciais emergirão como os dois grandes pilares para a organização das informações; igualmente válidos e igualmente poderosos.



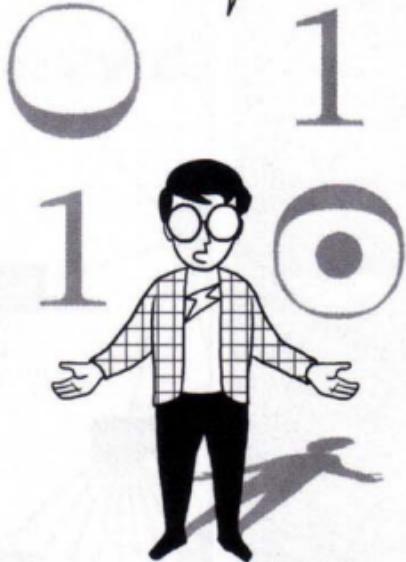
E a única razão para que um deles tenha chegado a nossas casas **primeiro** foi o fato de que o **outro** precisava de uma tubulação muito mais grossa.



Assim que a barreira da largura de banda despencar, acredito que os modelos espaciais assumirão seu lugar juntamente com o hipertexto como parte de nossas vidas diárias, e que os quadrinhos terão encontrado seu solo nativo afinal.



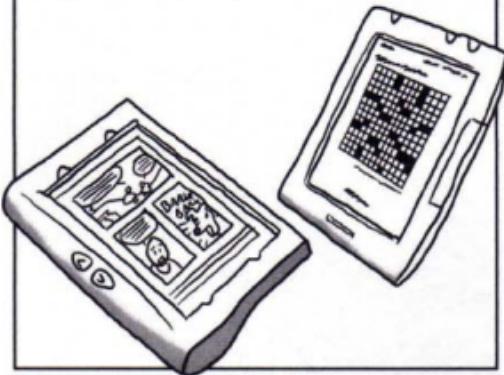
Não posso dizer com certeza o curso que os quadrinhos digitais seguirão nos próximos 20 anos. Pequenos eventos ocorridos agora podem ter consequências duradouras para nossa décima segunda revolução.



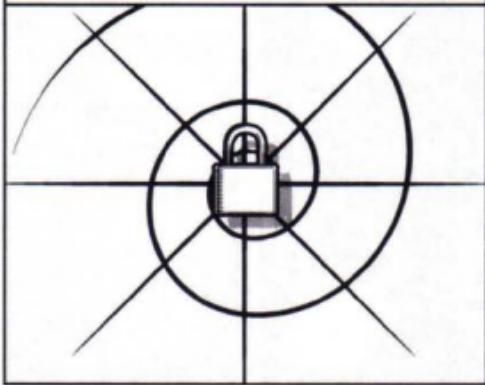
Mas uma idéia simples e forte pode elevar-se acima das circunstâncias tecnológicas e ganhar um ar legítimo de inevitabilidade.



O advento de dispositivos de leitura portáteis que reafirmem a metáfora da tela como página as expensas da tela como janela pode extraviar os quadrinhos digitais por anos...



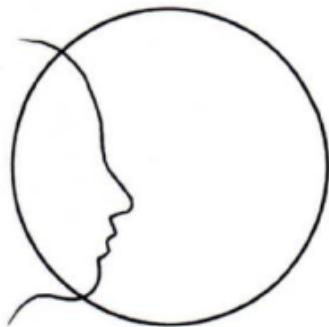
... e a estrada rumo à preservação da arquitetura aberta e descentralizada da Web não carecerá de obstáculos e descaminhos.



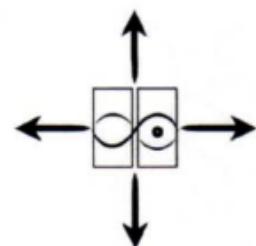
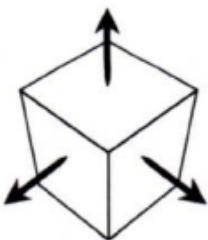
E era essa a força da idéia compartilhada por Vannevar Bush e J. C. R. Licklider, à distância de 20 anos — a idéia de que todo o conhecimento do mundo fluiria algum dia da superfície de nossas mesas...



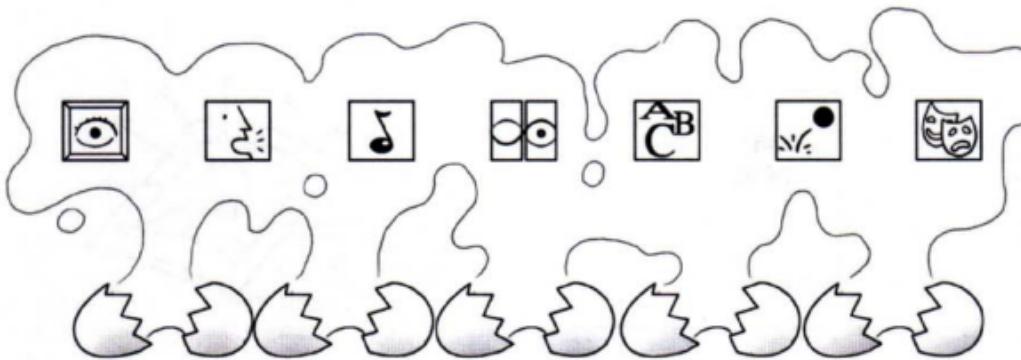
... e igualmente forte é a atual crença popular de que a total **imersão** visual e auditiva, até o momento uma província da **ficção científica**, será em breve um **fato cotidiano**.



Abordagens espaciais à arte e à informática não terão dificuldade em **fincar raízes** num mundo desses, quando quer que ele chegue...



As **ídias** que as **mídias tradicionais** abrigam continuarão a escapar das **casas** das tecnologias que lhes deram existência, até que a **essência** irredutível de cada uma tenha emergido...

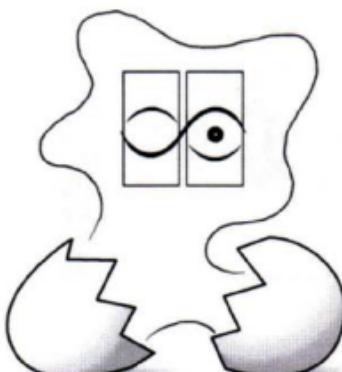


... e com ela o **código**...

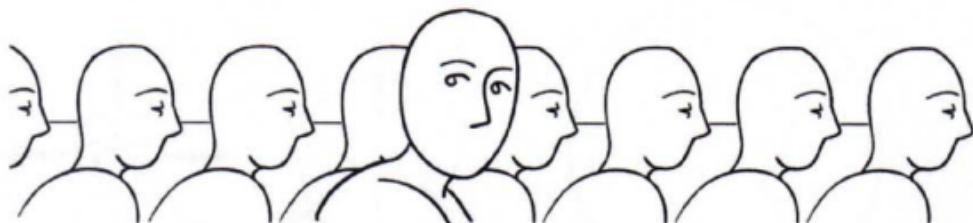


Os quadrinhos **são** uma idéia do tipo, e a maior parte de sua conturbada história foi a **casca**.

... para que **novas formas** cresçam em seu **novo ambiente**.

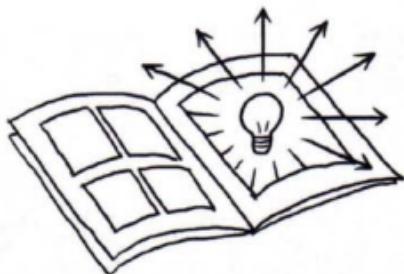
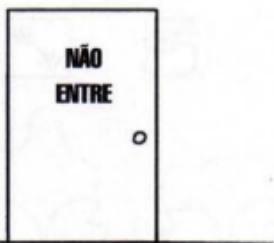


Aqui, nos alvores de um novo século, tornou-se um clichê propalar a capacidade pessoal de pensar "fora da caixa", mas é isso o que exige qualquer ato de verdadeira criação.



Para os **artistas** em geral, essa caixa é a influência sufocante da **sabedoria convencional**...

... e para os **quadrinistas** em particular, pensar fora da caixa logo terá um significado adicional, bastante literal.

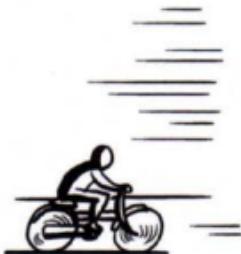
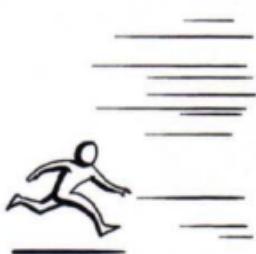


Mas também pode significar a **redescoberta** de uma **verdade simples** no cerne de um **sistema complexo**...

... a aceitação de **missões** que ninguém mais pode ver...

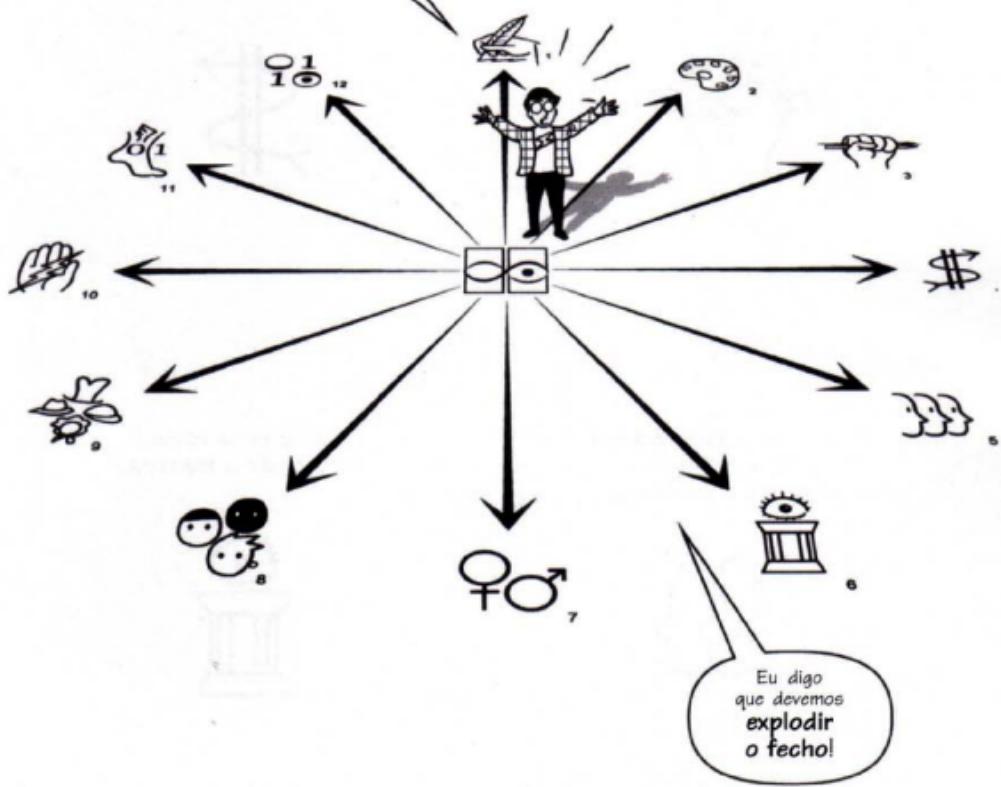


... ou a descoberta, em soluções para antigas necessidades...



... dos primórdios de um novo desejo.

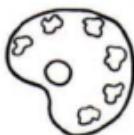
Nenhuma forma de arte viveu
numa calha menor do que os quadrinhos
nos últimos cem anos.



É hora de os
quadrinhos finalmente
crescerem...



... e descobrirem a
arte por trás do
ofício.



É hora de os quadrinhos
respeitarem a fonte de
seu poder...



... e olharem além
do pagamento da
próxima semana.



É hora de a face pública
dos quadrinhos
refletirem a verdade...



... e de essa verdade
sobreviver à mentira.



É hora de os
quadrinhos **nivelarem**
as **balanças...**



... **verem**
o
mundo...



... e **alargarem** seus
horizontes.



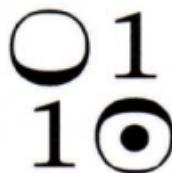
E é hora, a começar
por **agora**, de um **novo**
conjunto de **sonhos...**

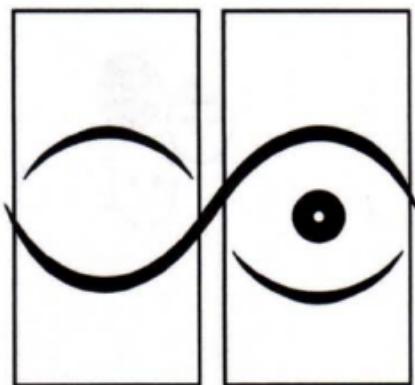


... encontrar **novos**
caminhos rumo a uma
nova geração...

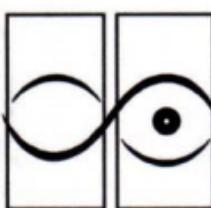


... numa forma
além da
imaginação.

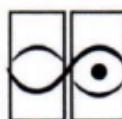




Os quadrinhos são uma **idéia poderosa**, que no entanto foi **desperdiçada, ignorada e mal compreendida** por gerações.



Hoje, apesar de todas as **esperanças** daqueles que a **valorizam**, esta forma parece cada vez mais **obscura, isolada e obsoleta**.



Tão pequena às vezes que quase **some de vista**.

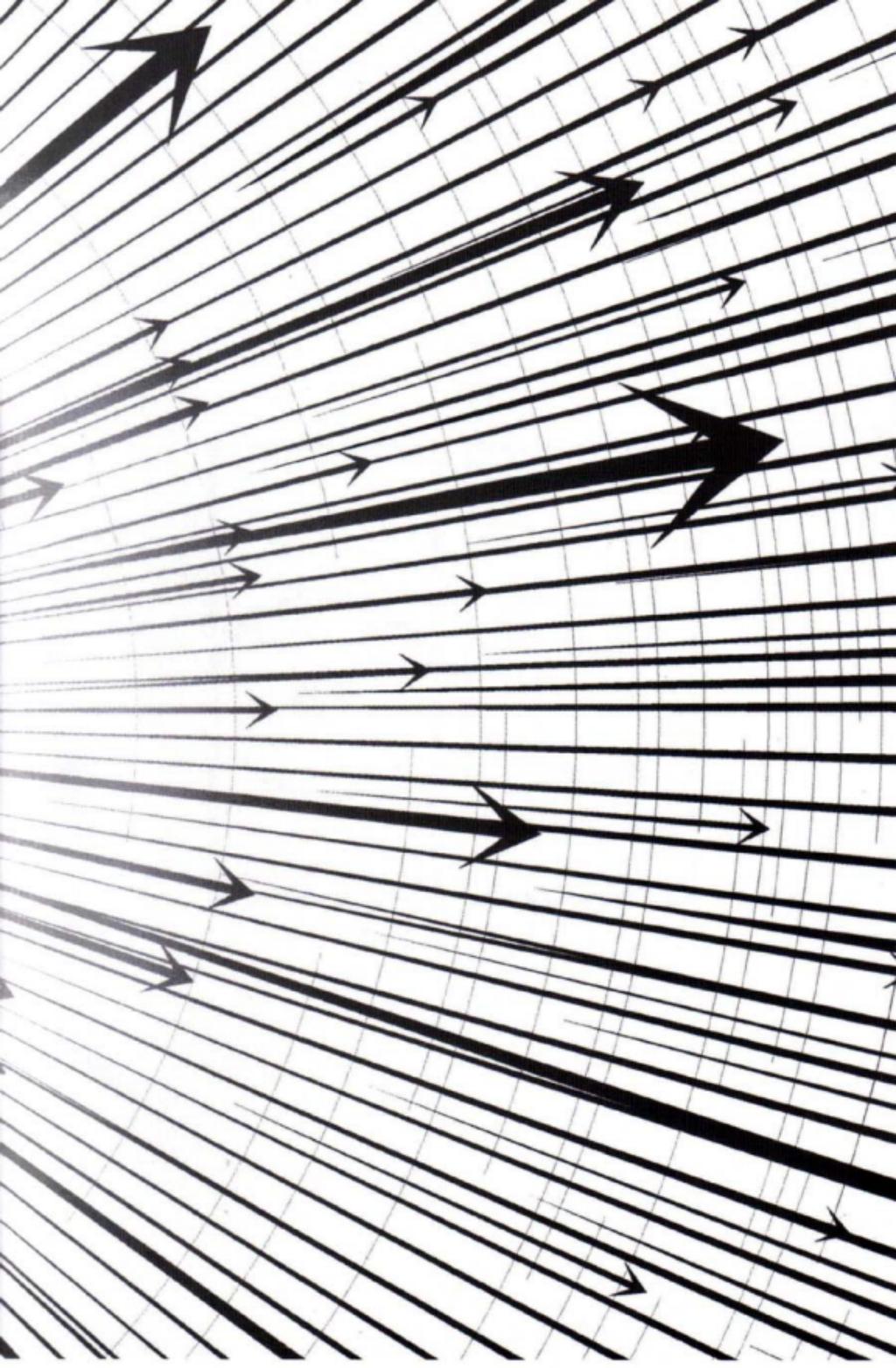
Pequena...

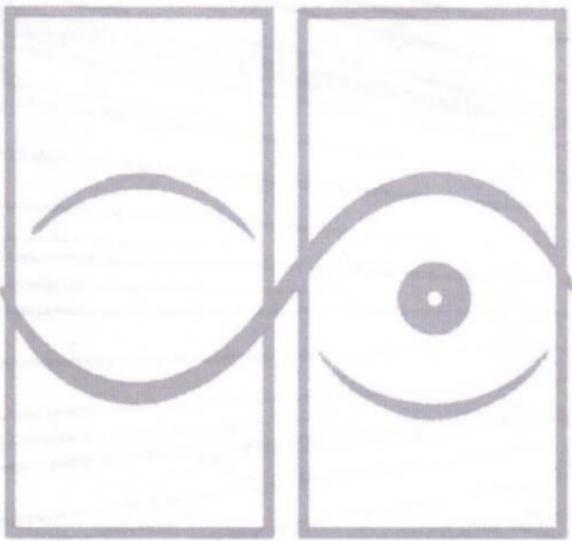


... como um átomo...



... à espera da
fissão.





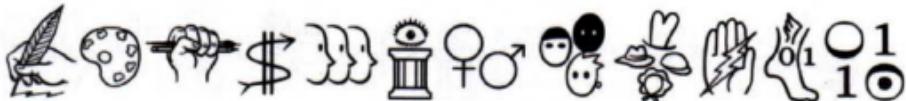
ÍNDICE REMISSIVO



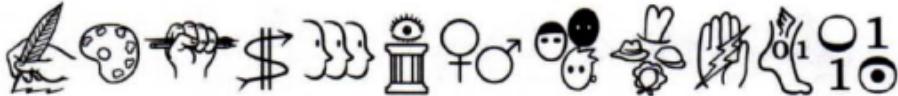
- 3D, 147, 150-151, 212
Abel, Jessica, 102, 112
academia, 13, 82, 92-94
“Ace Hole: Midget Detective” (Art Spiegelman), 17
Acme Novelty Library (Chris Ware), 12, 17, 34, 113
Adams, Neal, 59-60, 107
Administração de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA), 155; (como IPTO) 155
Administração Nacional de Aeronáutica e Espaço (NASA), 155, 158
afro-americanos, quadrinistas, 107-108
Afrocentric (ANIA), 107-108
Akiko (Mark Crilley), 112
Al Flosso (*Jar of Fools*), 31
ala experimental (nos quadrinhos), 113
“Alter Ego” (Adrian Tomine), 112
alternativos, quadrinhos, 40, 64, 198
“Amante de Porfíria, O” (Robert Browning), 226
América do Norte, 14, 37, 97, 101, 105
American Splendor (Harvey Pekar e outros), 9, 40
Anderson, Brent, 117
Anderson, Ho Che, 108
Andreesen, Marc, 159-160
ANIA, 107-108
aniimação, 166
Apple, 139
Archie Comics, 94
Argon Zark (Charlie Parker) (história online), 165
ARPA (Administração de Projetos de Pesquisa Avançada), 155; (como IPTO) 155
ARPANET, 158
Art Comics, coletânea, 165
arte por computadores, 138-153
arte sequencial, 42, 53, 200, 216, 219
arte, definição de, 45-51
arte, quadrinhos como, 3, 10-12, 18-19, 22-23, 26-27, 42-44, 52-55, 82, 88-89, 103, 125, 137, 198, 207, 235
artificial, inteligência, 135, 152
“As We May Think” (Vannevar Bush), 154
AT & T, 157
Atlantic Monthly, The, 154
Auster, Paul, 34
Austin, “Stone Cold” Steve, 116
autobiográficos, quadrinhos, 7, 40, 102, 112
autoridade, desafios à, 87
Babbage, Charles, 132
badalação (nos campos ligados à computação), 130-131
Badger, Mark, 166
Baltimore Sun, 26
banda larga, 213
banda, largura de, 163, 176, 185, 191, 213, 231
Baran, Paul, 156-7
Barker, Ben, 156
Barns, Roger, 108
Batman (como personagem), 82-83, 114, 117-118
Batman (série de TV dos anos 60), 82
Batman: Digital Justice (Pepe Moreno), 140
Batman: O Retorno do Cavaleiro das Trevas (Frank Miller), 9, 117
Bayeux, tapeçaria de, 218
BBN (Bolt, Berenek and Newman), 156-8
Berners-Lee, Tim, 159
bibliotecas, 92, 94-95
“Bibliotecas do Futuro”, 154, 160
Birdland (Gilbert Hernandez), 113
Bissette, Steve, 116
“Black Candy”, (Matt Madden), 112
bolha (do mercado de quadrinhos), 10; (do mercado de ações) 180
Bolt, Berenek and Newman (BBN), 156-8
Bone (Jeff Smith), 112
Brabner, Joyce, 35
brincar, capacidade de, 145
Brown, Chester, 9, 39-40, 112
Browning, Robert, 226
Buscema, John, 123
Bush, Vannevar, 154, 161
Busek, Kurt, 82, 117
California, 90, 92
Cambridge, MA, 156
Campbell, Eddie, 12
Canadá, 112
Caniff, Milton, 27
“Caricature” (Dan Clowes), 112
Carnegie Mellon Institute, 158
Carta de Direitos dos Criadores, 62, 79
Carta de Direitos dos Leitores, 79
Castle Waiting (Linda Medley), 112
cavoucadores, 83, 95
CBLDF (Comic Book Legal Defense Fund), 91
CD-ROMs, 145, 164, 186, 208, 213, 226
censura, 13, 86-91, 199
Centre Européen de la Recherche Nucléaire (CERN), 159
Centro de Pesquisas de Palo Alto (Xerox), 139
Centro Nacional para Aplicativos de Supercomputadores (NCSA), 159
Century of Women Cartoonists, A (Trina Robbins), 101
Cerebus (Dave Sim), 113
ciberespaço, 231
cinema, 19, 33, 39, 66, 171, 177-178, 189, 194, 199, 200, 204, 210-211
City of Glass (Paul Auster e David Mazzucchelli), 34
Clark, Wes, 156
clip art 146
Clowes, Dan, 9, 17, 30, 112
“clube do bolinha”, os quadrinhos como, 13, 100, 104
“Clyde Fans” (Seth), 112
Código “Nutall”, 218
Código dos Quadrinhos, 87-88
coloração (em sistemas digitais), 140
Comic Book Legal Defense Fund (CBLDF), 91
Comicon.com, 165
Como Desenhar Quadrinhos ao Estilo da Marvel (John Buscema), 123
computadores, 128-130, 132-144, 147-153, 155-156, 158-159, 175-176, 187, 221, 225
comutação de pacotes, 157
Contrato com Deus, Um (Will Eisner), 28
convergência, 204-205
Cooper, Muriel, 231
Coração da Tempestade, No (Will Eisner), 108
Corman, Leela, 102
“Cracking Jokes” (Art Spiegelman), 41



- Craghead, Warren, 113
Crane, Jordan, 112
Crazy Boss (Mark Martin) (história online), 165
Crilley, Mark, 112
Crowther, Will, 156
Crumb, R., 38
Cruse, Howard, 110
Darnall, Steve, 113
Darwin, Charles, 169
Davies, Donald Watts, 157
DC Comics, 60, 107, 116
Defensores, Os, 109
Demolidor, 82, 110
desconstrução (do gênero dos super-heróis), 83, 117
desempenho de papel, 118-213
Desperadoes (Marriott, Cassaday, e Bell), 115
Desvendando os Quadrinhos (Scott McCloud), 1-3, 21, 24, 37, 46, 48, 118, 125, 160, 167, 199, 226
Detective Comics, 114
Diana, Mike, 91
difusão digital, 22, 137, 154-199
direitos do criador, 11-12, 22-23, 57-65, 79
Discovering America (David Mazzucchelli), 12
dispositivos de leitura, 232
diversidade de gêneros (nos quadrinhos), 11, 13, 22-23, 53, 96, 111-125
diversidade, 11, 13, 22-23, 53, 96-125
Dokaben (Shinji Mizushima), 123
Dom Quixote, 27, 55
Doonesbury (G. B. Trudeau), 38
Doran, Colleen, 102, 113
Dorfman, Ariel, 93
Dr. Slump (Akira Toriyama), 123
Dragonball (Akira Toriyama), 123
Drechsler, Debbie, 103
Drooker, Eric, 38
dualidades, 45
E. C. Comics, 27-28, 86, 88-89
Early Comic Strip, The (David Kunzle), 202
Eastman, Kevin, 9, 61
Eckert, J. Presper, 132
editoras, 9, 59-64, 69-70, 75, 91, 104
editores autônomos, 9, 60-61, 73
egípcias, pinturas em tumbas (como arte seqüencial), 217
Eightball (Dan Clowes), 9
Eisenhower, Dwight, 155
Eisner, Will, 15, 26, 28, 30, 37, 41, 55, 108, 200
Elfquest (Richard e Wendy Pini), 61, 103
emoção (nos quadrinhos), 2, 39, 53, 103, 110
Empty Love Stories (Steve Darnall e outros), 113
Engebart, Doug, 159
ENIAC, 132
equilíbrio dos sexos (em meio aos quadrinistas e ao público), 11, 13, 22-23, 96-104, 124
Ernie Weiss (*Jar of Fools*), 31-32
Ernst, Max, 201
escadaria, método da (nos quadrinhos digitais), 226
escapismo (nos quadrinhos), 53, 125
Escritório Federal de Pesquisa e Desenvolvimento Científico, 154
escrutínio institucional (dos quadrinhos), 11, 13, 22-23, 86-95
espaço de prateleira, 115, 121, 135, 164, 172, 192
estereótipos, 84
europeus, quadrinhos, 43, 65, 118
Exit Art Gallery, 52
Farnon, Tristan, 165
Feiffer, Jules, 28
ficção naturalista nos quadrinhos, 35, 40, 112
filmes, 19, 33, 39, 65, 170, 178, 189, 194, 199, 204, 210-211
Finder (Carla Speed McNeil), 103
Flash (*plug-in*), 166
Fleener, Mary, 102
“Floating” (Jordan Crane), 112
Flood (Eric Drooker), 38
Flórida, 91
Frank (Jim Woodring), 133
Friends of Lulu, 104
From Hell (Alan Moore e Eddie Campbell), 12
Gaiman, Neil, 80-81, 83, 109, 116
Gaines, William M., 86
Garza, Cayetano, 166
Gelernter, David, 231
gênero detetivesco (nos quadrinhos), 114
gêneros, 7, 11, 13, 16, 20, 29, 40, 63, 111, 111-119, 121-124, 198
Geórgia, 90
Ghost World (Dan Clowes), 17, 30
Giacoia, Frank, 109
Gibbons, Dave, 9, 29, 117
Gibson, William, 231
Giordano, Dick, 116
Goldberg, Rube, 26-27, 43
Gonick, Larry, 41
Gorey, Edward, 201
grande mercado, quadrinhos do, 8-9, 29, 40, 59-60, 63-64, 75, 100, 107
graphic novels, 28, 30, 77, 80, 97
Grupo Internacional de Trabalho em Rede, 158
grupos (de quadrinistas), 120
Guerra Fria, 155-157
Hart, Tom, 113
Harvard, Universidade de, 158
Haunted Man, The (Mark Badger) (história online), 166
Heart, Frank, 156
Hercules: The Legendary Journeys (programa de TV), 118
“Here” (Richard Macguire), 39
Hernandez, Gilbert, 29, 113
Hernandez, Irmãos, 9, 108
Hernandez, Lea, 102
Herriman, George, 15, 27, 109
Heru, Son of Ausr (Roger Barnes), 108
Hicksville (Dylan Horrocks), 39
hipertexto, 159, 166, 214-215, 230-231
História do Universo em Quadrinhos (Larry Gonick), 41
histórias criminais, 86, 113
“Home” (Eric Drooker), 38
Homem-Aranha, 212
Horrocks, Dylan, 39
horror, quadrinhos de, 86, 88
How to Read Donald Duck (Ariel Dorfman e Armand Mattelart), 93
HTML (Hypertext Mark-Up Language), 159-230
HTTP (Hypertext Transfer Protocol), 159



- Moore, Alan, 9, 12, 29, 83, 116-117
Moore, Gordon, 129
Moore, Lei de, 129, 130-131, 153, 176, 185
Mosaic, 159
Mouly, Françoise, 42-43
Mr. Punch (Neil Gaiman e Dave McKean), 140
mulheres, quadrinhos criados por, 13, 100-104
multimídia, 166, 208-209, 212-213, 228
mundos espelhados, 231
Museu Americano de História Natural, 216
Museu de Arte Moderna (MoMA), 12, 52
Museu Metropolitano de Arte, 51
museus, 12, 51-52, 92
não-ficção, quadrinhos de, 41
Narrativa Veraz do Horrível e Infernal Complô Papista, 202
NASA (Administração Nacional de Aeronáutica e Espaço), 155, 158
NCS (Sociedade Nacional dos Cartunistas), 26
NCSA (Centro Nacional para Aplicativos de Supercomputadores), 159
negócio (dos quadrinhos), 6, 9-11, 14, 56-79, 82, 119, 121, 196-197
Nelson, Ted, 159
Netscape, 159
Neuromancer, (William Gibson), 231
normanda, conquista, 218
Northampton, MA, 62
nova economia, 188-189, 195
Nova York, 27, 86
Nova Zelândia, 39
Novos Deuses (Jack Kirby), 16
Nowhere (Debbie Drechsler), 103
NPR (Rádio Pública Nacional), 80
O'Neill, Rose, 101
obscenidade, leis contra a, 13, 89-91
ódio próprio (entre quadrinistas), 43
ódio racial, 86
Oficina de Linguagens Visuais, 231
Ontário, 61
Our Cancer Year (Harvey Pekar, Joyce Brabner, Frank Stack), 35
padrões da comunidade, 80, 95
pagamento (na World Wide Web), 181-187, 195
página a página, método (dos quadrinhos online), 165
Palookaville (Seth), 112
Pantera Negra, 107
Parker, Charlie, 165
Patrício, Marco, 210
PDP-8, 133
Peep Show(Joe Matt), 40, 112
Pekar, Harvey, 9, 35, 40
Pequeno Nemo no Reino dos Sonhos, O (Winsor McCay), 15
percepção pública (dos quadrinhos), 9, 11-12, 22-23, 81-95
"perversões sexuais", 87
Photoshop, 146
Pini, Richard, 61, 103
Pini, Wendy, 61, 103
pinturas rupestres (como arte seqüencial), 216
pioneiros (nos quadrinhos), 8, 15; (definição), 17
pixels (definição), 140, 147, 149
poder (como tema nos quadrinhos), 7-8, 11, 40, 85, 114, 118
política (nos quadrinhos), 38
política tributária (na Califórnia), 92
Porcelino, John, 39, 113
porte (na indústria dos quadrinhos), 76, 78
Primeira Emenda, 86
primeiras histórias, 60
produção digital, 22, 137-153
profundidade (de sentido), 31-35
propaganda boca-a-boca, 194
propriedades formais (do meio dos quadrinhos), 11-12, 17, 33, 38, 42, 53
prosa, 31, 33, 35, 39, 66
protoquadrinhos, 216
publicidade, 180, 191-195
público (para os quadrinhos), 3, 39, 97-98, 104, 110, 118, 153, 198, 207
Pulitzer, Prêmio, 12
quadrinhos, 1-242
quadrinhos (definição), 1, 200, 206-207
quadrinhos digitais, 22, 137, 140-143, 146-147, 199-200, 203, 207-216, 222-233
quadrinhos eróticos, 113
quadrinhos históricos, 41
quadrinhos online, 163-166, 175, 182, 203
quadrinistas gays e lésbicas, 110
quadro a quadro, método de retralhamento (dos quadrinhos online), 165, 209, 214-216
R. Crumb Sketchbook (R. Crumb), 38
Rádio Pública Nacional (NPR), 80
rádio, 66, 171, 194, 204
Ralph, Brian, 113
Rand Corporation, 156, 158
Raw, 42-43, 51, 52
realidade virtual, 135, 212-213
realismo, 35-37, 147
reconstrução (do gênero dos quadrinhos), 117
Rege, Ron, 113
retalhamento (método de quadro a quadro nos quadrinhos online), 165, 209, 214-216
Retorno do Cavaleiro das Trevas, O (Batman) (Frank Miller), 9, 117
revendedores/distribuidores, 13, 70, 74, 78, 84-85, 90-91, 115, 197
revoluções (nos quadrinhos), 17-18, 21-24, 82-83, 96, 99, 104, 111, 174, 196
Robbins, Trina, 101-102
Roberts, Larry, 155
românticos, quadrinhos, 113-123
Rorschach (*Watchmen*), 117
Russell, P. Craig, 116
Sacco, Joe, 41
samurais (gênero dos quadrinhos japoneses), 123
Sandberg, Jason, 113
Sandman (Neil Gaiman), 83, 109, 116
Santa Barbara, CA, 158
Scary Godmother (Jill Thompson), 112
Seduction of the Innocent (Dr. Fredric Wertham), 86
Segunda Guerra Mundial, 89, 101
Sendak, Maurice, 201
Seth, 36, 40, 112
Seuling, Phil, 66
Severin, Marie, 109
Shatter (Peter Gillis e Mike Saenz), 140
Shiga, Jason, 113



- Shuster, Joe, 59, 109, 121
Siegel, Jerry, 59, 109, 121
Sim, Dave, 60-61
simbolos (nos quadrinhos), 33-34, 42
Simpson, Don, 9, 165
Sin City (Frank Miller), 81
Sinkha (Marco Patrício), 210
Smith, Jeff, 112
Snow Crash (Neal Stephenson), 231
Sociedade Nacional dos Cartunistas (SNC), 26
Speedy (Warren Craghead), 113
Spiegelman, Art, 9, 12, 17, 29, 33, 40-43, 108, 208
Spirit, The (Will Eisner), 8, 15, 26, 28
Sprouse, Chris, 117
SRI, 159
St. Louis, MO, 156
Stack, Frank, 35
Stanford, Universidade de, 158
Star (computador), 139
Star Wars: The Phantom Menace (história online), 166
Stasny, Ed, 166
Static (Robert L. Washington III e John Paul Leon), 108
Stephenson, Neal, 231
Stray Bullets (David Lapham), 113
Stuck Rubber Baby (Howard Cruse), 110
Suarez, Ray, 80-81, 83
Subcomitê do Senado sobre Delinquência Juvenil, 86
subtexto, 31-34
super-heróis, 1, 8, 13, 18, 20, 59, 94, 100, 107-108, 111, 114-119, 121, 123
Superman, 59, 66, 109
Sutherland, Ivan, 155
Swain, Carol, 102
Tales of the Beanworld (Larry Marder), 9
"Talk of the Nation" (Rádio Pública Nacional), 80-81
Tantrum (Jules Feiffer), 28
Tartarugas Ninja (Kevin Eastman e Peter Laird), 9, 61
Taylor, Bob, 155
TCP/IP, 158
tela infinita, 200, 222, 224, 230, 233
telefone, 162, 171-172
televisão, 19, 66, 118, 170-172, 194, 204
tempo (como representado nos quadrinhos), 1-2, 147, 206-207, 209, 210, 215-220, 224
Thompson, Craig, 113
Thompson, Jill, 102, 112
tiras, 15, 27, 65, 93, 97, 109, 213, 216
Tom Strong (Alan Moore e Chris Sprouse), 117
Tomine, Adrian, 112
Toriyama, Akira, 123
Toronto, 61
Torturas de Santo Erasmo, As, 202
Totleben, John, 116
tradutor universal, 135
Trajano, Coluna de, 217
Trudeau, G. B., 38
Twisted Sisters, 102
Tyler, Carol, 39
UCLA (Universidade da Califórnia em Los Angeles), 158
underground, quadrinhos, 16-17, 59-60, 102
Universidade de Utah, 158
vaudevilestas, 27, 43
Vertigo, 116
Vitória Alada (*Kurt Busiek's Astro City*), 117
Ware, Chris, 12, 17, 113, 134
Washington, DC, 80
Washington, Robert L. III, 108
Washington, Universidade de, 156
Watchmen (Alan Moore e Dave Gibbons), 9, 29, 117
Weirdo, 16
Wertham, Dr. Fredric, 86, 88, 89
Whirlwind, 128, 132, 153
Whitney Museum of American Art, 52
Wiggly Reader, The (John Kerschbaum), 113
Wimmen's Comix, 104, 110
Windows (Microsoft), 139
Women and the Comics (Trina Robbins e Cat Yronwode), 101
Woodring, Jim, 113
World Wide Web, 159-165, 176, 180-184, 190, 192, 193, 195-197, 199, 213-214
Xena, Princesa Guerreira, 116
Xerox PARC, 139
Yronwode, Cat, 101
Yummy Fur (Chester Brown), 9, 112
Zot! (Scott McCloud), 9

BIBLIOGRAFIA SELETA E LEITURAS COMPLEMENTARES

Eu não poderia enumerar todos os livros, revistas em quadrinhos, sites e artigos que influenciaram minhas idéias desde 1993, mas aqui vão uns poucos títulos que se mostraram relevantes para este projeto, além de um ou dois que simplesmente mudaram o modo como eu pensava acerca da arte ou da tecnologia em geral.

Burke, James, e Robert Ornstein. *The Axemaker's Gift: A Double-edged History of Human Culture*. Nova York: Grosset/Putnam, 1995.

Campbell-Kelly, Martin e William Aspray. *Computer: A History of the Information Machine*. Nova York: HarperCollins, 1997.

Ditko, Steve. *The Ditko Public Service Package #2: A Funny Bold Look into the Comic Industry*. Bellingham, WA: Steve Ditko e Robin Snyder, 1990. (Um dos poucos outros ensaios sobre quadrinhos a ser escrito em quadrinhos, este curioso volume precedeu meu livro anterior, e embora não me pareça tê-lo influenciado, o emprego, por Ditko, da sempre popular metáfora da lâmpada pode muito bem ter desembocado no presente livro!)

Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1985.

_____. *Graphic Storytelling*. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1996.

Gelernter, David Hillel. *Mirror Worlds: Or the Day Software Puts the Universe in a Shoebox... How It Will Happen and What It Will Mean*. Nova York: Oxford UP, 1991.

Gibson, William. *Neuromancer*. Nova York: Ace Books, 1984.

Hafner, Katie, e Matthew Lyon. *Where Wizards Stay Up Late: The Origins of the Internet*. Nova York: Simon and Schuster, 1996.

Hillis, W. Daniel. *The Pattern on the Stone: The Simple Ideas That Make Computers Work*. Nova York: Basic Books, 1998.

Kunzle, David. *The Early Comic Strip*. Berkeley: University of California Press, 1973.

Kurzweill, Raymond. *The Age of Intelligent Machines*. Cambridge: MIT Press, 1992. (Tenho um fraco por Kurzweill, quando mais

não fosse porque meu pai, que era cego, tinha uma conversora de texto em fala Kurzweill, nos tempos em que só havia meu pai e Stevie Wonder. Kurzweill é meu tipo favorito de futurista — o tipo intimidador.

Lee, Stan e John Buscema. *How to Draw Comics the Marvel Way*. Nova York: Simon and Schuster, 1984. (Adoramos esse livro, e então o detestamos, e depois o adoramos de novo.)

McDonnell, Patrick, Karen O'Connell e Georgia Riley De Havenon. *Krazy Kat: The Comic Art of George Herriman*. Nova York: Harry Abrams, 1986.

Negroponte, Nicholas. *Being Digital*. Nova York: Alfred A. Knopf, 1995. ("Computação trajável..." Ah, ah! Já não soa tão ridículo hoje, não é?)

Norman, Donald A. *The Design of Everyday Things*. Nova York: Doubleday Books, 1990.

Nuttall, Zelia (ed.). *The Codex Nuttal: A Picture Manuscript from Ancient Mexico*. Nova York: Dover Publications, 1975.

Nyberg, Amy Kiste. *Seal of Approval: The History of the Comics Code*. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.

Robbins, Trina. *A Century of Women Cartoonists*. Northampton, MA: Kitchen Sink Press, 1993.

Robbins, Trina e Catherine Yronwode. *Women and the Comics*. Forestville, CA: Eclipse Books, 1985.

Rheingold, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Nova York: HarperCollins, 1993. (Precisamos de mais Howard Rheingolds e menos gente de Wall Street!)

Schneier, Bruce. *Applied Cryptography: Protocols, Algorithms, and Source Code in C*. Nova York: John Wiley & Sons, 1995. (Como muitos não-matemáticos, só consultei este livro por me haverem recomendado a parte dos protocolos, e fiquei estupefato. Um livro importante e persuasivo sobre um assunto extremamente importante.)

Schodt, Frederick L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tóquio: Kodansha International, 1983.

Shurkin, Joel. *Engines of the Mind: The*

Evolution of the Computer from Mainframes to Microprocessors. Nova York/Londres: W. W. Norton, 1996.

Stefik, Mark J. *Internet Dreams: Archetypes, Myths, and Metaphors.* Cambridge, MA: MIT Press, 1997.

Stephenson, Neal. *Snow Crash.* Nova York: Bantam Books, 1992. (Dizem que a princípio ele queria que este livro fosse uma *graphic novel*. Como somos idiotas!)

Tufte, Edward R. *The Visual Display of Quantitative Information.* Cheshire, CN: Graphics Press, 1983.

_____. *Envisioning Information.* Cheshire, CN: Graphics Press, 1990.

_____. *Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative.* Cheshire, CN: Graphics Press, 1997. (Os livros ESSENCIAIS sobre design de informática.)

Wiatr, Stanley e Stephen R. Bissette. *Comic Book Rebels: Conversations with the Creator of the New Comics.* Nova York: Donald I. Fine, 1993.

Witek, Joseph. *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar.* University Press of Mississippi, 1989.

Wolfe, Maynard Frank. *Rube Goldberg: Inventions!* Nova York: Simon and Schuster, 2000. (A anedota sobre Will Eisner não retrata Rube necessariamente em sua melhor forma! Para saber mais sobre ele, confira este livro.)

QUADRINHOS

A seguir, encontram-se algumas das histórias em quadrinhos e/ou quadrinistas que figuraram significativamente nas páginas precedentes. Tentarei oferecer recursos melhores online para a localização de muitos artistas novos e excelentes, mencionados apenas de passagem, que vêm reinventando essa forma de arte. Esta é apenas a ponta do iceberg, porque... ora, porque não temos espaço para o iceberg inteiro.

Brown, Chester. *I Never Liked You.* Montreal: Drawn and Quarterly, 1994.

Clowes, Daniel. *Ghost World.* Seattle: Fantagraphics Books, 1998.

Eisner, Will. *A Contract with God and Other Tenement Stories.* Nova York: DC Comics, 2000.

Gaiman, Neil, et al. *Sandman.* Nova York: Vertigo/DC Comics (coleções disponíveis a partir de 1990).

Gaiman, Neil e Dave McKean. *Mr. Punch.* Nova York: Vertigo/DC Comics, 1994.

Hernandez, Gilbert e Jaime. *Love and Rockets.* Seattle: Fantagraphics Books (coleções disponíveis a partir de 1983).

Lutes, Jason. *Jar of Fools.* Ontario: Black Eye Books, 1995.

_____. *Berlin.* Montreal: Drawn and Quarterly, a partir de 1996.

Mazzucchelli, David, et al. *Rubber Blanket.* Hoboken: Rubber Blanket Press. (Três volumes. 1991-1993.)

Miller, Frank. *Batman: The Dark Knight Returns.* Nova York: DC Comics, 1986.

_____. *Sin City.* Portland: Dark Horse Comics (seis volumes a partir de 1992).

Moore, Alan e Dave Gibbons. *Watchmen.* Nova York: DC Comics, 1986, 1987 (reunidos em 1987).

Noomin, Diane (ed.). *Twisted Sisters: A Collection of Bad Girl Art.* Nova York: Viking Penguin, 1991.

Pekar, Harvey, Joyce Brabner e Frank Stack. *Our Cancer Year.* Nova York/Londres: Four Walls Eight Windows, 1994.

Seth. *It's a Good Life If You Don't Weaken.* Montreal: Drawn and Quarterly, 1996.

Spiegelman, Art. *Breakdowns.* Nova York: Nostalgia Press, 1977.

_____. *Maus: A Survivor's Tale.* Nova York: Pantheon, 1986.

Spiegelman, Art e Françoise Mouly (ed.). *Raw.* Nova York: Raw Books (antologia em formato grande de 1980 a 1987, e em formato condensado de 1989 a 1991).

Ware, Chris. *Acme Novelty Library.* Seattle: Fantagraphics Books (vários volumes em vários formatos a partir de 1993).

Woodring, Jim. *Frank.* Seattle: Fantagraphics Books, 1994.

LINKS

Veja as páginas 165 e 166 e visite scottmccloud.com para links com recursos online.

COPYRIGHT E CRÉDITOS DAS ILUSTRAÇÕES

As ilustrações são dos detentores do copyright, salvo se houver indicação em contrário. [q = quadro]

Página 2, q10 arte © Will Eisner e R. Crumb, respectivamente.

Página 3, q2 © Chris Ware; q4, arte de George Herriman © King Features Syndicate.

Página 8, q2, arte de Jim Starlin e Steve Leialoha © Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q3, arte de Jim Steranko © Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q4 Moebius; q5 © Shigeru Mizuki. Página 9, q2 arte à esquerda e no centro de Frank Miller e Dave Gibbons, respectivamente © DC Comics, e à direita © Eastman e Laird; q3 © Don Simpson; q4 © Art Spiegelman, © Jaime Hernandez, © Daniel Clowes, © Larry Marder, © Chester Brown.

Página 12, q2 *Maus* © e ™ Art Spiegelman; q3 (e. para d.) © Alan Moore e Eddie Campbell, © Chris Ware, © David Mazzucchelli.

Página 13, q2 rostos © Megan Kelso, © Diane Noomin, © Carol Lay, © Julie Doucet, © Carol Tyler, © Diane Dimassa, © Aline Kominsky-Crumb, © Debbie Drechsler, © Colleen Doran, © Carla Speed McNeil, © Phoebe Gloeckner, © Fiona Smyth, © Mary Fleener, © Jill Thompson, © Penny Moran Van Horn; q4 (em sentido horário a partir da esquerda superior): © Jeff Smith, © Reed Waller, © Joe Sacco, © Dave Lapham, © Seth, © Linda Medley.

Página 15, q1 arte de Winsor McCay; q2 arte de George Herriman, © King Features Syndicate; q3 © Will Eisner.

Página 16, q1 arte de Harvey Kurtzman e Will Elder © E.C. Publications, Inc.; q2 arte de Jack Kirby e Mike Royer © DC Comics; q3 © R. Crumb.

Página 17, q1 © Art Spiegelman; q2 © Daniel Clowes; q3 © Chris Ware.

Página 18, q6 *Garfield* ™ Universal Press Syndicate, Inc.

Página 21, q1 Mr. O'Malley © Crockett Johnson e/o Ruth Krauss Johnson, arte de *Popeye* por E. C. Segar © e ™ King Features, arte de Jiggs de George McManus, arte de Charlie Brown por Charles Schulz e ™ United Features Syndicate, Inc.

Página 27, q8 arte de Harvey Kurtzman © E. C. Publications, Inc.

Página 28, q2-7 © Will Eisner, q8 © Jules Feiffer.

Página 29, q1 arte de Dave Gibbons © DC Comics; q6 *Maus* © e ™ Art Spiegelman; q7 arte © Art Spiegelman.

Página 30, q5 arte © Peter Bagge (cujo trabalho eu aprecio, cá entre nós, apesar das legendas); q6 rostos © Jason Lutes, © Megan Kelso, © Adrian Tomine, © James Sturm, © Tom Hart, © Matt Madden, © Ed Brubaker e © Jessica Abel; p7 arte © Daniel Clowes.

Página 31-33, excerto de *Jar of Fools*, © Jason Lutes.

Página 33, q4-5, © Art Spiegelman.

Página 34, q1, arte de David Mazzucchelli © Bob Callahan Studios; q2 © Chris Ware; q4-5 rosto © Jason Lutes.

Página 35, q4 de Frank Stack © Joyce Brabner e Harvey Pekar.

Página 36, q1 © Seth.

Página 37, q5 © q6 Will Eisner.

Página 38, q3 © Eric Drooker; q4 arte de G. B. Trudeau © 1999 The Doonesbury Company; q5 © R. Crumb.

Página 39 q1 © Chester Brown, q2 © Gilbert Hernandez; q3 © Carol Lay, q3 imagem cinza © Seth; q4 © John Porcellino, © Dylan Horrocks; q5 © Richard McGuire.

Página 40, q2 e q4 © Art Spiegelman; q5 © Joe Matt; q6 rostos (da esquerda para a direita) © Harvey Pekar © Peter Kuper © Julie Doucet, © Joe Matt © Scott Russo © Chester Brown © Mary Fleener © Seth © Dori Seda; q7 © Chester Brown; q8 © Seth.

Página 41, q1 © Jack Jackson; q2 © Joe Sacco; q4 © Larry Gonick; q7 (sentido horário, da esquerda superior) © Jeff Smith, © Jason Lutes, © Linda Medley, © Dave Lapham.

Página 42, q8 *Raw* © e ™ Raw Books.

Página 43, q2 arte © Joost Swarte, © Jacques Tardi, © Meulen & Flippo, © Munoz & Sampayo, © Charles Burns, © Gary Panter.

Página 49, q4 Vincent van Gogh, auto-retrato.

Página 51, q6 *Raw* © e ™ Raw Books, *Short Wave* © e ™ Garret Izumi, *A Last Lonely Sunday* © e ™ Jordan Crane, *Cave-In* © e ™ Brian Ralph, *Speedy* © e ™ Warren Craghead, *Rubber Blanket* © e ™ David Mazzucchelli, *Acme Novelty Library*, © e ™ Chris Ware; q7 arte © David Mazzucchelli.

Página 52, q2 arte © Gary Panter.

Página 53, q2 arte © Jason Lutes; q5 arte © Gilbert Hernandez; q9 arte © Daniel Clowes; q12 arte © Jim Woodring.

Página 54, q4 arte de Joe Schuster, Superman © e ™ DC Comics.

Página 57, q7 arte de King Cat e ™ John Porcellino, *Cynicalman* © e ™ Matt Feazell.

Página 59, q7 arte © R. Crumb.

Página 61, q4 Tartarugas Ninja © e ™ Eastman e Laird.

Página 63, q3 a imagem do "I" © Image Comics, *Spawn* © e ™ Todd MacFarlane, WildCATS © e ™ Jim Lee.

Página 66, q1 *Nancy* © e ™ United Media; q3 capas: *Batman*, *Superman/Action Comics*, *Police Comics/Plastic Man* © e ™ DC Comics, *Marvel Comics* © e ™ Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc., Walt Disney/Pato Donald © e ™ Walt Disney.

Páginas 80-81, Texto de *Talk of the Nation* © e NPR.

Página 83, q1 arte de Frank Miller e Dave Gibbons respectivamente, © DC Comics; q2 *Love and Rockets* © e ™ Irmãos Hernandez.

Página 84, q9 © Rob Liefeld.

Página 86, q2 *Batman* ™ DC Comics.

Página 88, q6 arte © E.C. Publications, Inc.

Página 89, q5 arte © Reed Waller.

Página 90, *Cherry Poptart* © Larry Weltz.

Página 91, q3 arte © Mike Diana.

Página 92, q8 cabeças: Frank © Jim Woodring, *Tintin* © Casterman, *Astroboy* © Tezuka Productions, Coisa © Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc., Tio Patinhas © e ™ Walt Disney, *The Spirit* © Will Eisner, *Popeye* © e ™ King Features.

Página 93, Madonna © e ™ Madonna, Teletubbies © Raggdol Productions (RU) Limited, Archie © e ™ Archie Comics Group, Peekachu © e ™ Nintendo, Cap'n Crunch © e ™ Quaker Oats, Spice Girls © e ™ Virgin Records, Ltd.

Página 100, q4 arte © Archie Comics Group; q5 Demolidor © e ™ Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q9 arte de Melinda Gebbie © dos colaboradores.

Página 101, q1-4: Dos que não estão em domínio público: Mary Worth © King Features, Brenda Starr © Independent Syndicate, Teena © King Features, Luluzinha © Golden Books; arte de Mopsy © Gladys Parker; q8 © legados de Joe Simon e Jack Kirby; q9 © Willy Medes.

Página 102, todas as imagens © dos artistas identificados, exceto For Better or for Worse © e ™ United Features Syndicate, Inc.

Página 103, q3 © Carla Speed McNeil; q4 © Debbie Drechsler; q6 © Wendy e Richard Pini.

Página 107, q3 Lanterna Verde e Arqueiro Verde © DC Comics; q4 Pantera Negra © e ™ Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.

Página 108, q1 Static © e ™ Milestone Media/DC Comics. Heru, Son of Asur © e ™ Roger Barnes; q4 King © e ™ Ho Che Anderson, To the Heart of the Storm © e ™ Will Eisner; q5 King © Ho Che Anderson, Love and Rockets © e ™ Irmãos Hernandez; q7 arte © Will Eisner e Art Spiegelman, respectivamente.

Página 109, q2 Defensores © e ™ Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q6 arte de George Herriman, © King Features Syndicate.

Página 110, q1 todas as artes e contos © dos respectivos colaboradores; q2 Tales of the Closet © Ivan Velez e o Hetrick-Martin Institute, Stuck Rubber Baby © e ™ Howard Cruse, Dykes to Watch Out For © e ™ Allison Bechdel, Hothead Paison © e ™ Diana Dimassa, Steven's Comics © e ™ David Kelly, Rude Girls and Dangerous Women © e ™ Jennifer Camper; q3 arte © Howard Cruse; q4 The Spiral Cage © e ™ Al Davison, Palestine © e ™ Joe Sacco, Fax from Sarajevo © Joe Kubert, Activists © Joyce Brabner e outros.

Página 112: Todas as ilustrações © dos respectivos artistas, como identificados, exceto: q3 arte de Jeff Wong © Scott Russo e Jeff Wong.

Página 113, todas as ilustrações © dos respectivos artistas, como identificados, exceto: q8 arte de Colleen Doran © Steve Darnall e Colleen Doran.

Página 114: q2 Batman © e ™ DC Comics; q3 Superman © e ™ DC Comics; q4 Spawn © e ™ Todd MacFarlane; q5 Quarteto Fantástico © e ™ Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q6 (Blade) e q7 & 9 (Vingadores) © e ™ Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q8 O Reino do Amanhã © e ™ DC Comics.

Página 115: Desperados © e ™ Aegis Entertainment.

Página 116: Monstro do Pântano e Sandman © e ™ DC Comics.

Página 117, q6 arte como creditada; Batman e Watchmen © e ™ DC Comics; q7 Tom Strong arte como creditada; © e ™ America's Best Comics. Astro City arte como creditada; © e ™ Juke Box Productions.

Página 118, q4 (sentido horário da esquerda superior) Rose of Versailles © Ryoko Ikeda, Dokaben © S. Mizushima, Dr. Slump © Akira Toriyama; q5 Batman © e ™ DC Comics, Hercules: The Legendary Journeys © e ™ Universal Television Enterprises, Inc., e Lara Croft/Tomb Raider © e ™ Core Design Ltd.

Página 123, todas as ilustrações © dos respectivos criadores como identificados, exceto q6-7 (e página 124 q1) © Stan Lee e John Buscema.

Página 124, q1 © Stan Lee e John Buscema.

Página 138, ilustrações de Computer Images: State of the Art © Stewart, Tabori & Chang, Inc. Quadros menores, fileira superior (da esquerda para a direita) da arte © Dick Zimmerman, © Rediffusion Simulation e Evans and Sutherland, © Frozen Suncone, de Joanne Culver, © New York Institute of Technology Lab, arte de Ed Catmull. Quadros menores, fileira inferior (da esquerda para a direita), da arte de Weimer and Whitted, © Bell Laboratories, © Lisa Zimmerman, Aurora Labs, © Manfred Kage, Peter Arnold, Inc., © Yoichiro Kawaguchi.

Página 139, q6 baseado em fotos de cortesia do Centro de Pesquisa de Palo Alto da Xerox. (Obrigado, Matt.)

Página 140, todas as ilustrações © dos respectivos criadores, como identificados, exceto Shatter © First Comics Inc., e Batman: Digital Justice © e ™ DC Comics.

Páginas 143-145, imagens © Sky and Winter.

Página 152, q6 criado usando o Bryce, da Metacreations. Um programa muito divertido.

Página 159, q8 Time © e ™ Time, Inc.

Página 164, q5 Archie Meets the Punisher © e ™ Archie Comics Group e Marvel Entertainment Group — Marvel Characters, Inc.

Página 165, Todas as ilustrações © de seus respectivos autores, como identificados; q1 ícones © dos detentores dos ícones, Comicon.com © Steve Conley e Rick Veitch.

Página 166, todas as ilustrações © de seus respectivos autores, como identificados, exceto q1, Impulse Freak © Ed Stusny; q2 Star Wars © e ™ Lucasfilm Ltd, The Haunted Man © e ™ Dark Horse Comics; q3-4 ícones © dos detentores dos ícones Comicon.com © Steve Conley e Rick Veitch.

Página 201, In the Night Kitchen © Maurice Sendak, Amphigorey © Edward Gorey, Airline Safety quadros © American Airlines.

Página 208, q2 Myst © Cyan Inc. e Broderbund, The Residents: FreakShow © The Residents e The Voyager Company, A Sagrada Família © Robert Winter e The Voyager Company, The 7th Guest © Trilobyte, Inc., Dr. Seuss' ABC © Living Books; q4-5, The Complete Maus © Art Spiegelman e The Voyager Company.

Página 210, Sinkha © e ™ Mojave e Virtual Views.

Página 214, q1-2, Argon Zark © e ™ Charlie Parker.

Página 231, q2 ilustração baseada na arte de David Gerleman; q3 baseado em foto do trabalho da estudante Lisa Strausfeld para Muriel Cooper e The Visible Language Workshop; q4 imagens das Lentes para Site © Inxight.

Erros? Contate por favor a editora.

Em 1993, Scott McCloud pôs por terra a muralha entre alta e baixa cultura com o sucesso internacional *Desvendando os Quadrinhos*, um maciço livro quadrinizado que explorava os mecanismos internos da mais subestimada das formas mundiais de arte. Agora McCloud leva os quadrinhos ao patamar seguinte, detectando doze revoluções diferentes no modo como eles são criados, lidos e percebidos atualmente, e mostrando que estão prontos para conquistar o novo milênio.

A Parte Um deste livro fascinante e profundo inclui

- A vida dos quadrinhos como forma de arte e literatura
- A batalha pelos direitos dos criadores
- A reinvenção do negócio dos quadrinhos
- A percepção volátil e transitória que o público tem dos quadrinhos
- A representação sexual e étnica nesse meio

Na Parte Dois, McCloud pinta um impressionante retrato das revoluções digitais nos quadrinhos, incluindo:

- A complexidade da produção digital
- O explosivo mundo da difusão online
- Os desafios decisivos do infinito cenário digital

Mas a meta definitiva dos quadrinhos – como de qualquer forma de arte – será descobrir uma mutação durável que sobreviva e floresça continuamente neste novo século.

SCOTT MCLOUD conquistou por quatro vezes o prêmio Harvey and Eisner. Seus quadrinhos foram traduzidos para 14 idiomas. Ele conferenciou sobre mídias digitais no Laboratório de Mídia do MIT e na Smithsonian Institution. James Gurney (*Dinotopia*) o chamou de "McLuhan dos quadrinhos", e seu livro *Desvendando os Quadrinhos* tornou-se um "clássico obrigatório" para web designers (segundo a Seybold Seminars Online). Seu cérebro foi oficialmente classificado como uma arma e sob severa restrição de exportação. Ele vive na Califórnia com a esposa e dois filhos, e na Web em scottmccloud.com.

COMENTÁRIOS SOBRE *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, DE SCOTT MCLOUD

"Numa sucessão de capítulos lúcidos e bem elaborados, ele nos conduz pelos elementos estilísticos dos quadrinhos e mostra como as palavras se combinam com as imagens para engendrar sua magia exclusiva. Ao fim dessa jornada de 215 páginas, a maioria dos leitores achará difícil ver os quadrinhos como antes."

— GARRY TRUDEAU, *New York Times Book Review*

"Se você já sentiu remorsos por perder tempo lendo quadrinhos, trate imediatamente de dar uma olhada nesse clássico de Scott McCloud. Talvez você continue sentindo que desperdiçou sua vida, mas saberá por quê e se sentirá orgulhoso."

— MATT GROENING, Criador de "Os Simpsons"

"*Desvendando os Quadrinhos* é fascinante! A análise perspicaz e afetuosa que Scott McCloud faz desse meio devia constar em toda livraria, em toda biblioteca, em todo centro para jovens, em toda sala de espera, em toda universidade e especialmente em todos os lares. McCloud é o McLuhan dos quadrinhos!"

— JAMES GURNEY, *Dinotopia*

"Disfarçado argutamente como um gibi de fácil leitura, o livro aparentemente simples de Scott McCloud descontrói a linguagem secreta dos quadrinhos, revelando casualmente segredos do Tempo, do Espaço, da Arte e do Cinema! A mais inteligente obra em quadrinhos que vi nos últimos tempos. Bravo!"

— ART SPIEGELMAN

"Uma obra rara e estimulante, que utiliza engenhosamente os quadrinhos para examinar a eles próprios."

— PUBLISHERS WEEKLY

"Uma obra à parte, combinação de tudo o que é profundo e divertido, descontraído e excêntrico."

— CHICAGO SUN-TIMES

M.Books

visite nosso site
www.mbooks.com.br

ISBN 85-89384-82-9



9 788589 384827