

HISTORIA EM QUADRINHOS

Os recursos de computação estão presentes nas mais diversas áreas gráficas, e nos quadrinhos não é diferente. Hoje em dia é muito difícil quando vamos a uma banca de jornal comprar uma dessas revistas conhecidas popularmente como 'gibis', seja do Homem-Aranha, do Pato Donald por exemplo que as letras, as cores dos desenhos não sejam feitos por computadores. E essa interação entre quadrinhos e computação não é recente, para termos uma idéia, a primeira revista em quadrinhos totalmente realizada por computador foi a do Homem de Ferro - Crash criado no final dos anos 80.



Apesar deste experimento, as revistas em geral continuaram a ser produzidas de modo tradicional.

Até que a editora Image, criou novas técnicas de colorização das revistas por computador, fazendo com que até mesmo os artistas mais antigos começaram a aderir a nova técnica, criando uma mistura de nanquim, pintura e computação nas suas técnicas gráficas.

Devemos citar aqui também a influencia da Internet neste cenário de computadores e quadrinhos.

O surgimento de sites dedicados aos quadrinhos surgiram de uma forma muito rápida, até mesmo

Espantosa e a troca de informações em fóruns on-line já renderam diversos “furos”. E houve uma grande aproximação entre os autores e leitores de histórias em quadrinhos devido a rede, e aos poucos as editoras se vêem na obrigação de tratar melhor os criadores dos quadrinhos.



Como consequência foram surgindo histórias em quadrinhos publicadas na Internet. Uma das duradouras e populares é a série Astounding Space Thrills, de Steve Conley que trata das aventuras de um jovem explorador. Mais para perto, temos aqui no Brasil uma série divertida chamada Combo Rangers que se trata de um grupo de heróis mirins, com desenhos simples e simpáticos e uma trama simples mas cativante.

Um criador que vem fazendo várias experiências com quadrinhos na Rede é Scott McCloud. O artista/escritor - criador de *Zot!* e do essencial *Desvendando os Quadrinhos* há algum tempo vem propagando as possibilidades de evolução da arte seqüencial na Internet e a produção digital. Durante anos, com o desenvolvimento e popularização da internet, o autor amadureceu suas idéias e montou uma espécie de seqüência do seu já trabalho *Desvendando os Quadrinhos*, ainda inédito no Brasil.

MÚSICA

Embora o uso dos computadores para fins musicais exista praticamente desde que o computador existe, seu uso só atingiu uma larga escala a partir da década de 80, por duas razões: o barateamento dos microcomputadores e o advento do MIDI.

O MIDI (Musical Instrument Digital Interface) é um padrão de transmissão digital de informações desenvolvido especificadamente para fins musicais. São

utilizados bits em suas transferências onde são armazenadas informações que dizem respeito a execução musical, notas musicais, volume, acionamento de pedais, troca de timbres, etc (há também algumas outras informações não-musicais como configurações de equipamentos de estúdio, por exemplo). Definido em 1983, como resultado de um acordo tecnológico entre os principais fabricantes de sintetizadores norte americanos - japoneses, o MI DI foi introduzido no mesmo ano, equipando o sintetizador Prophet-600, fabricado pela Sequential Circuits. A partir daí, a indústria eletrônica musical passou a ter um padrão de comunicação, viabilizando o surgimento de instrumentos e equipamentos compatíveis entre si.

A importância de um padrão como o MI DI foi enorme. Antes disso, vários fabricante comercializavam sistemas semelhantes porém só eram compatíveis como eles mesmos. Além disso, como o MI DI é de domínio público, qualquer empresa pode usá-lo em seus produtos gratuitamente contribuindo ainda mais para a sua disseminação.

Com a comunicação entre os instrumentos consolidada, a indústria de software tornou-se responsável pelo aperfeiçoamento e criação de softwares com cada vez mais recursos, abrindo um vasto leque para estudantes de música (programas didáticos), arranjadores (programas que possuem diversos canais de gravação), compositores (programas que permitem criação de partituras) e etc...

Curiosidades:

Um grupo de investigadores dos EUA criaram um software que promete ajudar os peritos da arte a detectar a verdadeira autoria de quadros famosos. Há um tempo peritos em pintura suspeitavam de que um quadro não tinha sido criado por uma única pessoa. Mas apesar das desconfianças não conseguiram chegar a nenhuma prova. Com a criação do software desenvolvido por essa equipe, foi descoberto que a obra foi realizada por 4 pessoas diferentes. Os criadores acreditam que essa seja a primeira de muitas outras descobertas de autoria de uma obra de arte.