

■ Entrevista: Ciberpajé

As HQtrônicas e a contemporaneidade dos quadrinhos digitais

Guilherme “Smee” Sfredo Miorando
Sebastian Horacio Gago



Edgar Franco é o Ciberpajé, um ser mutante como o Cosmos, em constante transmutação. Livre de dogmas e verdades, mago psiconauta pronto a experimentar a novidade, focado em viver o único momento que existe: o agora. Artista transmídia com premiações nacionais nas áreas de quadrinhos, artes visuais, arte e tecnologia, e ficção científica como: Prêmio Rumos Arte e Tecnologia - Itaú Cultural SP (2003), Troféu Bigorna de melhor HQ de Aventura/FC (2010), Medalha Frei Confaloni de Artes Visuais (UBE-GO, 2019), Prêmio Argos de Literatura Fantástica (2021), Troféu Angelo Agostini de Mestre do Quadrinho Nacional (2022), III Prêmio Nacional CMM da HQ Independente (2023) e I Prêmio do Quadrinho Goiano na categoria Mestre do Quadrinho Goiano (2024). Criador do universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana com o qual tem realizado obras em múltiplas mídias e suportes como quadrinhos, ilustração, poesia, aforismo, conto, música, vídeo, cinema, animação, instalação, web arte, gamearte e performance. É um dos pioneiros brasileiros do gênero poético-filosófico de quadrinhos. Mentor da banda performática Posthuman Tantra e do Projeto Musical Ciberpajé. Pesquisador criador do termo HQtrônicas, autor de 5 livros acadêmicos e dezenas de artigos. Pós-doutor em Arte, Quadrinhos e Performance pela UNESP, Pós-Doutor em Arte e Tecnociência pela UnB, Doutor em Artes pela USP, Mestre em Multimeios pela UNICAMP, Arquiteto e Urbanista pela UnB. Desde 2008 atua como professor permanente do Programa de Mestrado e Doutorado em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás, em Goiânia. Desde 2010 coordena o Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG) na Faculdade de Artes Visuais da UFG, onde é Professor Titular, e já orientou dezenas de pesquisadores de iniciação científica, mestrado e doutorado. Sua obra artística transmídia tem sido estudada por pesquisadores do Brasil e do exterior de múltiplas áreas, tendo gerado 6 livros dedicados a ela, investigações de mestrado e doutorado e inúmeros artigos científicos.

FRONTEIRAS: Caro Professor Doutor Edgar Franco, nosso famoso “Ciberpajé”, primeiramente obrigado por aceitar esta entrevista para este dossiê da Revista Fronteiras. Gostaria de começar nossa entrevista falando sobre o estudo dos quadrinhos. Sabemos que existe uma disputa internacional sobre qual país foi responsável pela gênese desta que é considerada a nona arte em diversos círculos da cultura. Mas e nos estudos de quadrinhos digitais, essa é uma disputa que também existe ou eles se relacionam também com o desenvolvimento da internet nos Estados Unidos?

CIBERPAJÉ: Essas disputas ufanistas sempre me pareceram inócuas, elas contribuem muito pouco para o desenvolvimento dos quadrinhos e implicam em mais polarização no nosso panorama midiático de extremismos emergentes. Colocar uma bandeira ao lado dos processos criativos muda muito pouco do que é essencial sobre eles. Mas entendo também a importância fundamental para nós pesquisadores de estabelecermos um percurso histórico dos fenômenos, eu mesmo tenho sido um dos pioneiros no Brasil em alguns experimentos criativos com quadrinhos, mas reconheço que esses movimentos de transformação e surgimento de outras linguagens acontecem sempre de forma quase que concomitante entre muitos criadores. A ebulição criativa de novas linguagens hipermídia, de novas criações artísticas, ou mesmo de produtos industriais da tecnociência parece-me sempre ser um processo

de ressonâncias morfogenéticas, ou seja, ela acontece de forma pulverizada, distribuída, rizomática.

A conexão entre as histórias em quadrinhos e a linguagem digital binária remonta ao uso de computadores para a criação de HQs ainda para a impressão em suporte papel. Em meu estudo pioneiro sobre tais manifestações consegui mapear obras sendo desenvolvidas nos Estados Unidos, Alemanha e França, todas sendo lançadas na segunda metade da década de 80, com destaque para os estadunidenses Mike Saenz e Peter Gillis, que desenvolveram no ano de 1984 a história em quadrinhos *Shatter*, lançada em junho de 1985 nos Estados Unidos pela Editora *First Comics Inc.* Essa HQ teve suas artes 2D criadas em computador, mas foi colorida manualmente. Já *O Império dos Robôs* foi publicada na revista italiana *L'Eternauta* em 1988. Essa HQ em preto e branco, realizada pelo artista alemão Michael Götze, utilizou um computador Atari 520 SST para criar todos os desenhos. Götze foi o pioneiro no mundo a trabalhar os cenários e personagens em um programa 3D, gravando na memória do computador essas construções. Em 1989 foi lançada pela editora francesa *Editions Du Lombard* a revista em quadrinhos *Digitaline*, o trabalho, assinado por Jacques Landrain (desenhista) e Bob de Groot (roteirista), foi a primeira HQ inteiramente concebida por computador realizada na França.

Mas quando falamos de redes telemáticas, a primeira vez em que uma história em quadrinhos foi digitalizada

e disponibilizada em um monitor de computador não aconteceu na Internet, e sim na rede telemática francesa *Minitel*. O espaço telemático da revista *Circus* no Minitel francês veiculou *on-line* tiras da personagem Mafalda, era o ano de 1986. No entanto, antes disso, em 1985, ainda no contexto da era pré-digital, foram criadas as primeiras Vídeo BDs na França. Enki Bilal e o videasta Jean Michel Girones realizaram um clipe de vídeo usando como base os croquis de uma HQ de Bilal e a equipe de produção do estúdio audiovisual da biblioteca municipal de Toulon criou um vídeo de seis minutos e trinta e seis segundos usando imagens da HQ *Salambô* de Druillet. Essas obras guardavam já muitos elementos que veremos posteriormente nas HQtrônicas da era digital da hipermídia, ou seja, envolviam trilha sonora, pequenas animações e diagramação dinâmica. Essas realizações denotam como o fenômeno das HQtrônicas emergiu de forma dinâmica no ocidente, mobilizando artistas visionários da Europa e dos EUA, e mesmo no Brasil a nossa primeira HQ criada completamente em um computador foi desenvolvida ainda no ano de 1990, trata-se da tira *Nacional e Popular*, criada pelos quadrinhistas Maracy, Tony e Smirkoff em um Macintosh SE com 4 MB de RAM e 20 MB de disco rígido e publicada no caderno *Ilustrada* do jornal *Folha de São Paulo* durante o ano de 1991.

Quando tratamos das HQtrônicas digitais, ou seja, os quadrinhos intermídia que envolvem recursos hipermídia em sua linguagem, antes de serem veiculados na rede Internet, essas produções apareceram no suporte CD-ROM. O quadrinhista italiano Marco Patrito começou a desenvolver no ano de 1991 o universo da HQtrônica *Sinkha*, todo construído com o auxílio de programas 3D, um mundo ficcional destinado à criação do que ele chamou de “Romance Multimídia em CD-ROM”. Na verdade, Patrito intencionava criar uma nova forma de narrativa para o seu CD-ROM que unisse num único produto final técnicas narrativas e estruturais das histórias em quadrinhos, do cinema, do romance literário e da ilustração. O artista trabalhou durante 5 anos para o lançamento de *Sinkha* em 1995, sendo indubitavelmente um dos grandes pioneiros da hibridação de linguagem dos quadrinhos com outras possibilidades hipermediáticas. Outro dos pioneiros no desenvolvimento de HQtrônicas para CD-ROM foi o artista francês Edouard Lussan que lançou no ano de 1996, pelas editoras *Index Plus* e *Flammarion*, o CD-ROM com a HQtrônica *Opération Teddy Bear*. Também no ano de 1996 foi lançada na França pela notória editora *Humanoïdes Associés*, a *Trilogia Nikopol*, composta por 3 CD-ROMs compreendendo a adaptação

dos álbuns *La Foire Aux Immortels*, *La Femme Piegée* e *Froid Equateur*, desenhados pelo famoso quadrinhista iugoslavo Enki Bilal e anteriormente publicados na forma impressa pela mesma editora. Este trabalho compreende uma das primeiras adaptações europeias de uma HQ para o CD-ROM. Ainda em 1995, foi lançado o CD-ROM *Un Prive Dans La Nuit*, com desenhos e cenários do quadrinhista Pétillon, uma adaptação de um de seus álbuns da personagem Jack Palmer, o CD tinha em sua capa a inscrição *Sound Comics* (histórias em quadrinhos sonoras) e apresentava trilha sonora musical exclusiva composta por Hal Singer. Nos Estados Unidos, em 1994 foi lançada pela editora *Voyager* a versão em CD-ROM de *The Complete Maus*, HQ de autoria de Art Spiegelman premiada com o prêmio Pulitzer, a HQtrônica incluía hiperlinks que levavam a depoimentos em voz, ou vídeo e outros elementos do processo de pesquisa para a criação da obra.

Mas o grande pioneirismo das HQtrônicas nos EUA deve ser dado a James Harvey, criador de *Reflux.01: The Becoming*, que demorou cerca de 8 meses para ser produzido sendo lançado em abril de 1995, o projeto iniciou-se cerca de um ano antes quando a TAO licenciou 5 filmes de Kung-Fu dos estúdios Beijing e Shanghai da China, esses filmes seriam usados como base para as cenas de ação da história de *Reflux*, um roteiro futurístico misturando *ciberpunk* e realidade virtual na história de Flux, uma espécie de mercenário digital. O CD-ROM combinava narrativa em quadrinhos com vídeos de ação, efeitos de morphing, uma trilha sonora original de jazz e animações. Em 1996 James Harvey e sua equipe lançam 4 CD-ROMs de HQtrônicas em parceria com a *DC-Comics*: *Superman: The Mysterious Mr. Mist*, *Batman: Partners in Peril*, *Superboy: Spies from Outer Space* e *Aquaman: War of The Water Worlds*. Todos os títulos traziam som e ação multimídia em suas páginas digitais, com animações canibalizadas dos desenhos animados da década de sessenta, como a *Inverse Ink* já havia feito com os filmes chineses de Kung-Fu em *Reflux*.

Finalmente quando falamos de quadrinhos e HQtrônicas publicados na rede Internet, os Estados Unidos se destacam, penso que devido à Internet ter nascido e se difundido primeiramente por lá. Em 1994, o quadrinhista Don Simpson criou *Megaton Man*, uma sátira aos super-heróis, criada para publicação *on-line*. Em 1995 estreou o site do *Art Comics Syndicate*, um dos pioneiros com a proposta de veicular tiras semanais, algumas recicladas dos jornais diários americanos e outras criadas exclusivamente para ele. No mesmo ano foi lançada a primeira



HQtrônica em rede digital, o site *Argon Zark*, veículo da HQ homônima criada inteiramente no computador e projetada para ser lida na rede Internet. Segundo o seu autor e idealizador, Charley Parker, foi o primeiro trabalho a utilizar de forma sistemática os recursos de multimídia e hipertexto oferecidos pela web, tendo estreado *on-line* em junho de 1995. A partir de 1995 veremos surgir em muitos países múltiplas iniciativa de veiculação de quadrinhos digitalizados e HQtrônicas na *world wide web*.

FRONTEIRAS: Você foi um dos pioneiros no Brasil a estudar os quadrinhos digitais, tendo inclusive cunhado o termo “HQtrônicas”. Gostaria de saber como você se interessou por esse tema, que ainda era muito incipiente na época em que você publicou os seus primeiros estudos sobre essas mídias. Gostaria de saber também como surgiu o termo “HQtrônicas” e como você vê ele atualmente e como vem sendo utilizado por outros pesquisadores.

CIBERPAJÉ: O interesse surgiu de forma inusitada, em fins de 1996. Quando adquiri meu primeiro computador e conectei-me à Internet a primeira coisa que fui procurar na web foram quadrinhos. A minha expectativa era a de encontrar HQs escaneadas e tiras publicadas em sites, mas eis que deparei-me com vários sites de HQtrônicas, ou seja, sites em que as HQs já mixavam à sua linguagem trilha sonora incidental, efeitos sonoros, narrativa multilinear e trechos animados no formato gif. Aquilo foi um choque absoluto para mim, eu não esperava encontrar tais experimentos e achei-os incríveis. Eu sou também musicista e por inúmeras vezes imaginava como seria se pudessem ler minhas HQs com uma trilha sonora criada por mim, ali percebi que essa possibilidade já existia. Naquele momento os webquadrinhistas estavam experimentando com os novos recursos, fazendo surgir gradativamente os códigos para a nova linguagem emergente das HQtrônicas.

Eu fiquei estupefato com tudo aquilo e fui investigar se alguém em algum país estava pesquisando sobre esse fenômeno de hibridização de linguagens e não encontrei praticamente nada, só alguns fóruns da internet nos EUA e França que discutiam muito livremente, chamando de *digital comics*, ou *e-comics*. Termos muito ruins, pois o alcinha de quadrinhos em língua inglesa, o termo “comics” é com certeza uma das denominações mais idiotas dessa linguagem centenária, o que ajudou a emperrar o avanço das HQs como forma de arte, e “adesivou” um fenômeno

artístico singular como coisa de criança. Onde já se viu chamar quadrinhos de “cômicos”, ou seja, batizar uma linguagem com um de seus inúmeros gêneros possíveis! Para mim é um dos grandes erros históricos dos EUA no contexto da evolução da linguagem dos quadrinhos, por isso que eles só chegaram ao conceito de *Graphic Novel* nos anos 80. O álbum em quadrinhos voltado para o público adulto já existia desde os anos 50 na Europa.

Infelizmente, vejo muitos pesquisadores brasileiros atuais utilizando o equivocado termo “*Webcomics*” para referir-se a TODA e qualquer manifestação de quadrinhos na Internet, no smartphone ou em qualquer outra plataforma, colocando no mesmo saco HQs escaneadas e disponibilizadas *on-line* - os famosos scans, HQs estáticas e criadas na tradição do suporte papel para serem lidas *on-line*, e as HQtrônicas - HQs intermediáticas híbridas que utilizam os recursos da hipermídia. É realmente desolador constatar esse equívoco cometido inclusive por pesquisadores aparentemente sérios do fenômeno das HQs em rede.

Pois bem, ainda em 1997, eu fiquei encantado com as possibilidades criativas de hibridizar a linguagem tradicional dos quadrinhos com os recursos hipermídia e vislumbrei que uma pesquisa de mestrado onde eu pudesse investigar o fenômeno e também criar HQs utilizando essas novas possibilidades seria algo incrível. Passei a investigar um programa de pós-graduação no país que pudesse receber tal proposta de investigação teórico-prática e naquele momento o único programa no Brasil com tal perfil era o Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Unicamp, em uma linha de pesquisa envolvendo computador e novas mídias, elaborei o projeto e tive a oportunidade de ser selecionado realizando a minha pesquisa exploratória entre os anos de 1998 e 2001, o que veio a resultar na publicação posterior do livro “*HQtrônicas: do suporte papel à Rede Internet*”. O meu livro, pelo que sei, investiguei e já ouvi de pesquisadores de muitos países, foi o primeiro no mundo dedicado integralmente a analisar o fenômeno dos quadrinhos hipermidiáticos da Internet. A obra teve duas edições lançadas e esgotadas que incluíam um CD-ROM com os meus experimentos criativos de HQtrônicas.

O livro tornou-se uma referência praticamente obrigatória para todos os que investigam o fenômeno das HQs na Internet em nosso país, tendo sido parte da bibliografia de centenas de TCCs, dissertações e teses e estando inclusive no título de cerca de 2 dezenas dessas pesquisas acadêmicas, além de outros vários artigos. O termo permanece

vivo e forte, sendo utilizado por muitos pesquisadores de várias regiões do Brasil, inclusive sigo sendo convidado a integrar bancas de pós-graduação em programas de áreas diversas devido a ele. Entre os artigos recentes destaco o da pesquisadora da UFES, Thaíssa Dilly, “Quadrinhos do futuro: As singularidades das HQtrônicas na Era Pós-digital”, publicado nos Anais do 8º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais (Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2023). Nesse artigo ela destaca que fenômenos contemporâneos como o dos chamados Webtoons – com 72 milhões de usuários – em grande parte nada mais são do que HQtrônicas, pois enquadram-se perfeitamente na conceituação definida por mim no ano 2000, provando que o termo HQtrônicas permanece relevante e atual na atualidade, 25 anos depois de sua definição. Pois bem, e qual é então a definição de HQtrônicas? É possível definir a chamada “hipermídia” como a conexão em rede agregada às diversas características de outras mídias/linguagens - Histórias em Quadrinhos, Fotografia, Cinema, TV e Rádio - gerando assim o surgimento de linguagens multifacetadas que hibridizam características dessas várias mídias. Essa convergência de múltiplos meios e mídias proporcionada pela união de várias tecnologias comunicacionais foi chamada de “sinergia multimidiática” pelo saudoso artista e pesquisador Julio Plaza. Quando essa sinergia promove o surgimento de uma nova linguagem ela pode ser chamada de “linguagem intermídia”. Pude detectar através de uma extensa pesquisa exploratória em centenas de CD-ROMs, sites da Internet e aplicativos de celular que os principais elementos agregados à linguagem tradicional dos quadrinhos nessas novas HQs intermídia podem ser divididos basicamente em: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, multilinearidade e interatividade. Para batizar essa nova linguagem intermídia das HQs na Internet propus, em um artigo ainda no ano 2000, o neologismo “**HQtrônicas**” – formado pela contração da abreviação “HQ” (Histórias em Quadrinhos), usada comumente para referir-se aos quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas” referindo-se ao novo suporte e fazendo também uma homenagem à primeira exposição de arte computacional do Brasil, chama de *Arteônica*, organizada por Waldeimar Cordeiro em 1971 na FAAP, em São Paulo.

Devo salientar que a definição do que nomeei HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um ou mais dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma ou mais das novas possibilidades abertas pela hipermídia. A definição exclui, portanto, HQs

que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, ou criadas digitalmente, mas não utilizam nenhum dos recursos hipermídia destacados em sua sintaxe. O detalhamento desses elementos agregados à linguagem das HQs e que estruturam as HQtrônicas pode ser encontrado no meu livro, em vários artigos escritos posteriormente e também em outro de meus livros “*Quadrinhos Expandidos: das HQtrônicas aos Plug-Ins de Neocortex*” (Editora Marca de Fantasia, 2017).

FRONTEIRAS: Outra característica peculiar sua é a adoção do apelido “Ciberpajé”, bem como de uma vestimenta a caráter, entre outras performatividades relacionadas à construção dessa figura. Você pode nos contar como aconteceu essa transformação e como ela tem auxiliado no seu desenvolvimento como pesquisador do âmbito digital e dos quadrinhos?

CIBERPAJÉ: Ciberpajé não é um apelido, é o meu nome de ser renascido transmutado. Mantenho o Edgar Franco só como uma formalidade necessária às burocracias do existir, mas o meu verdadeiro nome atualmente é Ciberpajé! Em resposta a uma pergunta como essa para a pesquisadora de minha obra, Profa. Dra. Danielle Barros (UFSB), no livro “*Conversas com o Ciberpajé: vida, arte, magia e transcendência*” (Marca de Fantasia, 2019), eu trouxe um de meus aforismos que resume um pouco do ideário que engendrou a minha transmutação mágicka e artística como Ciberpajé, meu nome artístico-mágicko de ser renascido. Eis o aforismo: “O Ciberpajé é um arauto insano do submundo, das subculturas, dos rebeldes incendiários, dos antiacadêmicos, dos adogmáticos, dos santos civis, dos Zorbas, dos Budas, dos artistas viscerais, dos anjos caídos, dos demônios iluminados, dos cães abandonados, dos que mergulham em seus abismos, dos psiconautas navegando pelo infinito, dos infieis, dos antimonetaristas, dos que vandalizam carros e acariciam gatos, dos que uivam para a lua, dos que fazem sexo selvagem e amam docemente, dos que permanecem vivos em um mundo de mortos-vivos, dos que acreditam que qualquer bandeira é uma fronteira, dos que conhecem um único país chamado Gaia, dos que guardam o universo em seus corações, dos que não temem paradoxos e não possuem verdades, de mutantes irrecuperáveis, de autorevolucionários!”

Tudo começou em um momento de grande drama pessoal no qual descobri que era preciso propor a mim mesmo uma transmutação e um renascimento. Estava prestes a com-

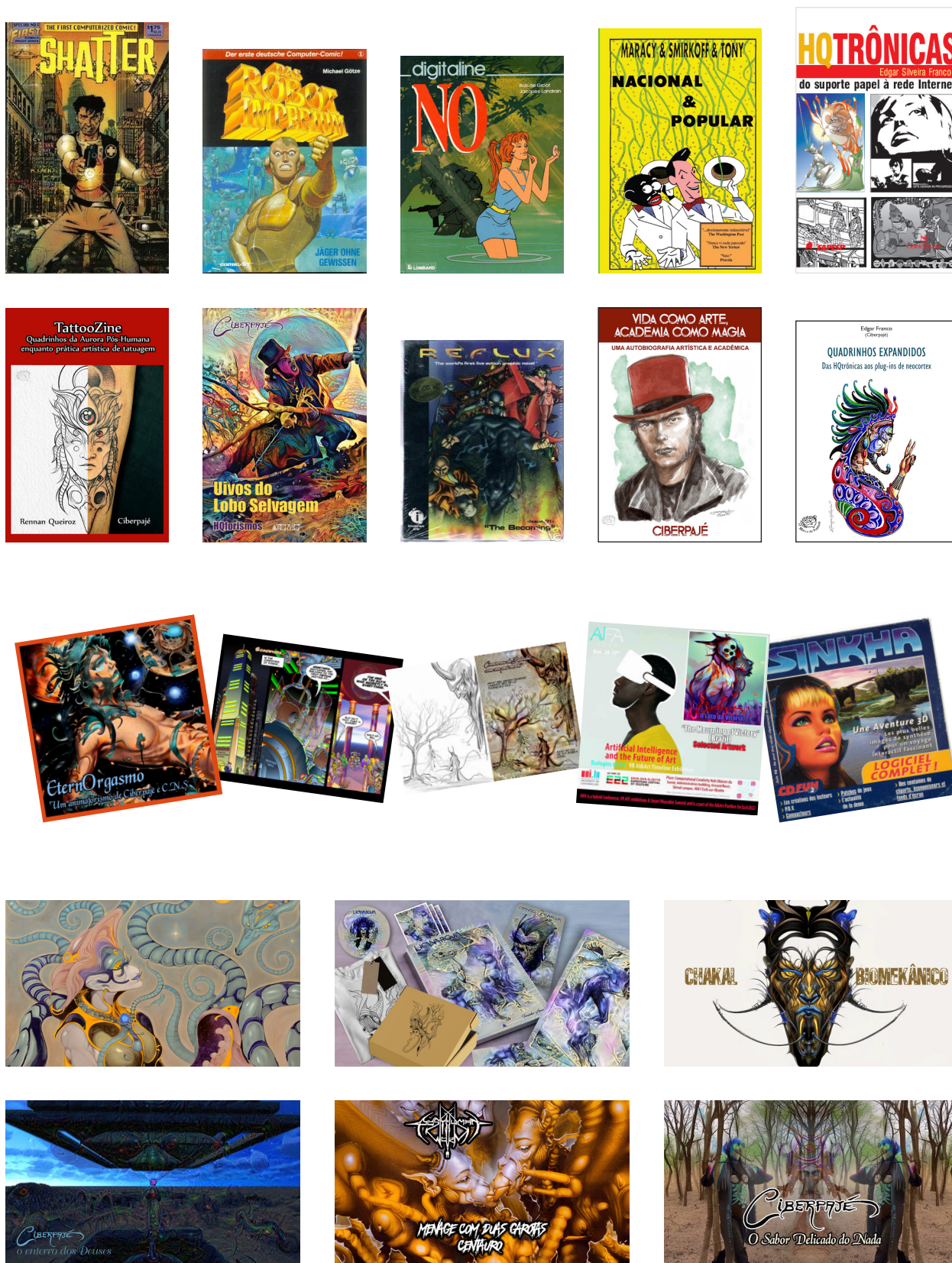
pletar 40 anos, a idade da maturidade junguiana. Depois de uma profunda crise existencial desencadeada por uma experiência com o enteógeno *Psilocybe cubensis*, passei a limpo a minha existência nos 9 meses que antecederam meu aniversário. Com humildade e serenidade perdoei-me completamente por todos os chamados erros – na verdade experiências fundamentais e fundadoras da minha evolução de consciência. Percebi que minha vida sempre foi guiada pela criação de universos ficcionais em minha arte e pela troca de informações e sensações desses mundos fictícios com minha realidade ordinária. Também percebi que os aspectos mais importantes da minha consciência eram moldados por essa relação “mágicka” e transformadora entre meus mundos fictícios e minha realidade. Assim, me vi como um pajé/xamã que promove a relação entre mundos/cosmogonias em busca da cura, mas neste caso da minha própria cura, a busca por ser integral.

A batalha do Ciberpajé é a batalha de ser, de ser eu mesmo integralmente! Portanto, o Ciberpajé não é um guru ou líder espiritual, nem nada do tipo, ele é apenas um ser que busca a única revolução possível: a de si mesmo! Obviamente, minha revolução pode inspirar pessoas que entram em contato com meu trabalho e ideias. O prefixo “ciber” vem da cibernética, pois o Ciberpajé usa a hipertecnologia como canal de criação, disseminação e conexão com outras mentes, mas ele não nega outras formas avançadas de conhecimento como a expansão da consciência através de enteógenos – também chamados de psicodélicos. Somos o que acreditamos ser, então o impacto simbólico de me tornar um Ciberpajé realmente revolucionou minha vida e percepção do mundo, fiquei ainda mais sereno, selvagem e vivo – isso por si só marca a grande importância dessa ação para mim. E minha condição de Ciberpajé envolve a natureza mutável das verdades, é literalmente uma condição mutável, porque sou capaz de reavaliar todas as minhas ideias a qualquer momento e não sei se amanhã, ou mesmo em um segundo, não me transformarei novamente e mudarei meu nome, estou aberto a novos renascimentos. Tudo é possível, minha transformação é contínua e eterna como a do cosmos! Para mim, a arte é o barro do oleiro, é o espaço ritualístico da criação que me ajuda em minhas transformações pessoais e na conexão com aqueles que amo. Minha busca é ser, ser plenamente quem eu sou, e quanto mais me equilibro, mais criativo me torno, mais livre sou. Quanto mais me expresso de forma genuína e verdadeira, mais força criativa desenvolvo. Quanto mais vivo minha sensualidade e minha selvageria, mais me torno inteiro. A verdadeira

criatividade é um ato completamente sensual. A criatividade é fruto da nossa conexão com o cosmos e a natureza, e acontece através dos nossos chamados aspectos “animais”, “primitivos”; a sexualidade é o mais visceral deles.

Sobre a forma que me visto, eu simplesmente trouxe para a realidade as imagens simbólicas que trago em minhas criações, eu moldei-me como um dos seres do meu universo ficcional transmídia e mágicko da Aurora Pós-Humana. Durante 10 dias antes do meu aniversário de 40 anos, elaborei um ritual através do qual após um dia inteiro de meditação transcendental, ao pôr do sol eu fazia um desenho, depois fixava esse desenho em meu inconsciente com técnicas mágickas e após isso criava um aforismo que se conectava ao desenho gerando assim o que chamei de “As 10 Chaves da Transmutação em Ciberpajé”. O processo todo foi um ritual mágicko-artístico através do qual defini os meus próprios “10 mandamentos”, os valores que importavam para mim a partir daquele momento, assim, no dia 20 de setembro de 2011, data do meu aniversário de 40 anos, concluí a décima chave da transmutação e declarei-me Ciberpajé. Adotei a cartola como um ruído na realidade ordinária das pessoas, trata-se de um acessório não utilizado mais no Brasil a não ser em festas à fantasia, é um símbolo dúbio, é usado por alguns exus das religiões afro-brasileiras, tem um ar aristocrático que gera estranheza, mas também remete aos mágicos prestidigitadores, ao chapeleiro louco de Alice, e ao ícone do horror brasileiro no cinema, José Mogica Marins. Todas essas correlações interessam-me como magista e artista. Passei a usar anéis em todos os dedos, cada um com uma simbologia específica que conecta-se diretamente às minhas buscas transcendentais. Gosto do sobretudo que também é algo inusitado para o nosso clima e tenho utilizado meus sobretudos - todos criados exclusivamente para mim em parceria com o estilista Luiz Fers - como ferramentas de difusão de minha arte, como o mais recente, que estreei no evento Jornadas de Quadrinhos da USP no ano passado e tinha estampados nele todos os HQforismo do zine *Uivo # 6* que lancei no evento, ou seja, trata-se de um “sobretudozine”. Minha indumentária completa-se com as camisetas de estampa de lobo ou lobisomem – meus totens mágickos. Curiosamente, a minha transmutação em Ciberpajé não teve nenhuma intenção de marketing pessoal, mas um efeito nesse sentido aconteceu.

Como vivemos um momento no qual a imagem do criador tem se sobreposto à de suas criações, uma era do culto à personalidade, curiosamente ao transmutar-me em Ciberpajé



um dos efeitos colaterais inesperados foi o de que a atenção às minhas obras e ao meu ideário aumentou significativamente. Tenho utilizado dessa atenção inesperada para ampliar a difusão de minhas criações e pesquisas acadêmicas. Convido os interessados em saberem mais detalhadamente sobre o meu processo de transmutação em Ciberpajé a lerem a minha autobiografia “*Vida como Arte: Academia como Magia*”, em versão e-book de livre acesso publicada pela Editora Marca de Fantasia (UFPB) no link: http://marcacadefantasia.com/livros/quadrinhospoeticos/vida_como_arte/vida_como_arte-academia_como_magia.pdf

FRONTEIRAS: Na sociedade contemporânea é praticamente impossível estar livre dos benefícios e dos malefícios da digitalização e da plataformação da cultura. Como você enxerga a evolução dos quadrinhos digitais em meio a tantas atualizações, plataformas e aplicativos disponíveis para fruí-los? Pensando no tempo e nas mudanças que aconteceram desde meados dos anos 90, como você percebe essa variedade de possibilidades e de formatos para o quadrinho digital, em oposição ao quadrinho físico?

CIBERPAJÉ: Em essência, o que temos sendo disponibilizado atualmente nas múltiplas plataformas, são quadrinhos ou HQtrônicas, não percebo grandes mudanças na estrutura de ambas as linguagens e sim uma múltipla adaptação para as plataformas emergentes. Na verdade é um fenômeno do hipercapital e da chamada obsolescência programada, tenho visto inúmeros *softwares*, *plug-ins* e aplicativos tornarem-se inadvertidamente obsoletos e serem substituídos sucessivamente por outros que pouco ou nada agregam aos anteriores. Para pesquisadores, como nós, esse é um fenômeno muito negativo, por exemplo, com o fim do plug-in Flash, inúmeras HQtrônicas muito importantes e significativas no contexto das redes ficaram imediatamente impossíveis de serem acessadas e navegadas, criando dificuldades complexas para os que desejam conhecê-las ou estudá-las. Infelizmente o objetivo canhestro que coordena essa sucessão incessante de plataformas que vão tornando-se descartáveis é o lucro e não a inovação.

A HQ sofre atualmente também da oferta infinita de produtos de entretenimento na “cultura do disponível” que marca a contemporaneidade. São inúmeros *streamings* com dezenas de milhares de filmes, séries e documentários, inúmeras plataformas, consoles e aplicativos de games, sem contar a sedução dopamínica das redes sociais como

X, Instagram, Tik Tok, Facebook, Telegram e espaços de distribuição de conteúdo como Youtube, Twitch TV, Vimeo, entre inúmeros outros. A oferta de entretenimento é muito grande, as HQs e HQtrônicas tornaram-se só mais uma das possibilidades nesse caldo imenso da hiperinformação. Percebo que os quadrinhos não têm formado novos leitores – principalmente no Brasil –, pois a sedução de outras linguagem para com as crianças é muito grande, e a produção de quadrinhos infantis no país restringe-se a um monopólio monocórdio que com o passar do tempo foi eclipsando outras manifestações da HQ infantil. Se a criança não lê quadrinhos, não teremos leitores para alimentar a cena nacional, pois o que temos no Brasil não é um mercado de quadrinhos e sim uma cena. Penso que nunca produzimos tantos quadrinhos e com tanta qualidade, mas veja, dentre as centenas de excelentes HQs autorais lançadas aqui todo ano, uma porcentagem mínima é voltada para o público infanto-juvenil. Participo de muitos eventos e convenções de quadrinhos e tenho observado cada vez mais um envelhecimento do público que frequenta esses eventos. Você praticamente não vê crianças – a não ser as excursões de escolas que vão ali só para matar o tempo e não adquirem quadrinhos. A tendência é as HQs tornarem-se uma linguagem artística cult, cada vez mais destinada a um público restrito, um nicho, e isso vale para o impresso e o digital.

FRONTEIRAS: A digitalização e a plataformação do mundo também fez emergir uma figura bastante importante na cultura contemporânea que é o “influencer”. Essa figura se distribui por todas as plataformas digitais e traz uma enorme diferenciação no momento de divulgar trabalhos e vender produtos. No Brasil, temos visto uma certa dependência da assim chamada “gibisfera” - o ecossistema produção, mercado, divulgação, eventos, retroalimentado e em forma de bolha dos quadrinhos nacionais - com os influencers. Como você acha o desenvolvimento da figura do influencer, ou do gatekeeper - como era chamado antes do advento das plataformas digitais - dentro do mercado de figuras e HQs no Brasil?

CIBERPAJÉ: Infelizmente a parca “crítica de quadrinhos” no Brasil não dura mais do que os primeiros 10 mil seguidores. É um fenômeno curioso, críticos realmente tarimbados que criam seus canais ou redes sociais, mantem-se firmes como críticos dessa linguagem até o crescimento do canal, quando batem no limite do número

de seguidores adeptos das HQs – que prova que o que temos é uma cena e não um mercado – eles sucumbem à necessidade de seguir crescendo e os seus canais deixam de ser sobre quadrinhos e passam a ser “canais de cultura pop” em geral, pois falar sobre games, séries e filmes atrai muito mais seguidores. Aí os quadrinhos passam a ser apenas conteúdos residuais desses ditos “*influencers*” e dá-lhe falar só de HQs patrocinadas, mainstream ou que podem atrair um público maior. Neste sentido eu até prefiro os canais que funcionam como ações entre amigos, são menores, mas auxiliam criadores independentes como eu a fazer minhas HQs circularem.

No contexto de nossa gibisfera, uma esferinha pequenina como a da ponta de uma esferográfica, o ativismo de alguns poucos reais entusiastas das HQs nacionais funciona muito mais do que a busca de uma visibilidade através dos *influencers* que são seres inevitavelmente cooptados pelo lucro que advém da ampliação sucessiva de visualizações e seguidores. Sem contar que a maioria desses tais *influencers* são criaturas repletas de carisma inato e com conteúdo sofrível e às vezes inexistente.

FRONTEIRAS: Outro fenômeno que pode ser observado dentro da cultura digital dos quadrinhos produzidos no Brasil é uma dependência, a do financiamento coletivo em plataformas como Catarse, Apoia-se e Benfeitoria, para citar alguns. Nosso cenário de produção nunca teve grandes aportes financeiros, tanto privados como públicos, assim, o financiamento coletivo de quadrinhos no Brasil se tornou uma cultura que, mesmo com seus percalços, se tornou uma alternativa de publicação. Esses financiamentos também são dependentes da criação de uma comunidade digital para esses criadores que geralmente fazem o lançamento de seus quadrinhos em grandes eventos da cultura pop, apoiados também em divulgação digital. Como você vê essa dependência do digital e dos financiamentos coletivos para o cenário e mercado de quadrinhos no Brasil?

CIBERPAJÉ: Estive recentemente no Chile, fui lá para o lançamento pela editora chilena *Plaza de Letras* de meu álbum em quadrinhos *Ecos Humanos*, parceria com o desenhista Eder Santos. O Chile é um país de apenas 20 milhões de habitantes, menos de um décimo de nossa população, fiquei surpreso ao saber que eles não têm plataformas de financiamento coletivo para quadrinhos lá,

porque a pequena cena deles não comporta tais iniciativas. Ou seja, eles não conseguiriam financiar seus quadrinhos com essa estratégia. Fiquei curioso para entender como eles fazem para manterem a sua cena viva e com uma boa quantidade de lançamentos. Lançamos nosso álbum no *FIC – Festival Internacional de Quadrinhos de Santiago* e fiquei surpreso com as dezenas de títulos lançados no evento, entre centenas de outros lançamentos prévios de quadrinhistas chilenos. Pois bem, descobri que eles têm um forte sistema de cooperativas de quadrinhistas que se auxiliam mutuamente e ajudam um aos outros a fazerem suas obras circularem, e isso envolve também a divulgação mútua e cooperativa entre eles em suas plataformas digitais. Esse sistema inclusive tem resultado em iniciativas como a da agência *ArtistGo Chile*, que tem agenciado quadrinhistas chilenos publicando-os em inúmeros países pelo mundo. Inclusive a publicação de quadrinhos autorais chilenos no Brasil é muito recente e tem sido feita por essa agência. Eles entenderam que é fundamental a internacionalização da produção para seguirem com uma cena viável. É assustador como não dialogamos com nossos vizinhos da América Latina, o nosso álbum *Ecos Humanos*, pasme, foi o primeiro quadrinho autoral brasileiro publicado no Chile, isso segundo eles mesmo disseram, e foi em 2024! É algo inacreditável.

Pois bem, eu tive um único financiamento coletivo realizado até hoje, o álbum em quadrinhos *Licanarquia*, minha parceria com o mestre Toninho Lima. Foi um sucesso, pois quase dobramos a meta e presentamos os apoiadores com posteres, cards, zines e até um outro álbum meu, o *Uivos do Lobo Selvagem*, só de HQforismos. Isso foi em 2021, à época eu fiz uma divulgação massiva nas redes e participei de 6 lives só para promover o projeto, percebi que o sucesso de um financiamento coletivo vem, na maioria das vezes, das estratégias corretas e do esforço em divulgá-lo nas plataformas digitais. De lá pra cá tenho observado um esgotamento dos financiamentos coletivos de quadrinhos no Brasil. Inúmeras iniciativas de excelentes artistas fracassando, penso que isso se deve à invasão de editoras de médio porte, com muitas publicações estrangeiras de renomados quadrinhistas, que descobriram nos *crowdfundings* uma maneira fácil de capitalizarem-se para editar mais obras. Com isso os quadrinhistas independentes sofrem uma concorrência desleal que inviabiliza muitas de suas boas produções. Acho que é preciso pensarmos outras alternativas para a nossa produção tão rica e instigante, como têm feito nossos *hermanos* chilenos!

FRONTEIRAS: O Brasil também tem um forte pendor para o colecionismo. Ao mesmo tempo é um dos países que mais pirateiam quadrinhos, na forma de *scans*. Gostaria que você falasse um pouco sobre as preferências do leitor brasileiro entre o quadrinho físico, que vai nutrir o afã de embelezar uma estante, daquele distribuído através dos financiamentos coletivos, a prática do download de *scans*, e que cenário ou mercado sobra para aqueles que produzem quadrinhos digitais, webcomics ou HQtrônicas dentro de plataformas específicas, como o *Tapas* ou o *FunkToon*, por exemplo.

CIBERPAJÉ: Eu ministro a disciplina pioneira “Histórias em Quadrinhos de Autor”, criada por mim há 16 anos na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, uma das primeiras disciplinas a propor a criação de quadrinhos como forma legítima de expressão artística. Trata-se de uma disciplina de Núcleo Livre que atrai alunos de toda a universidade, tendo discentes de mais de 50 graduações diferentes já cursado-a durante sua existência, e atingido a marca de mais de 600 alunos. Durante esses anos tenho percebido claramente a diminuição gradativa do interesse pelo impresso em detrimento do digital.

Na última década o interesse dos jovens pelos quadrinhos tem se mantido muito por causa dos mangás, arrisco dizer que quase 80% dos estudantes que vêm cursar a disciplina – que é muito concorrida, chegando por vezes a ter 120 interessados para 30 vagas – chegam a ela por sua paixão pelos mangás e por gostarem de desenhar no estilo mangá! De cada 30 estudantes que leem quadrinhos, 25 só leem mangás e dentre os 30 só uns 5 que possuem algum material físico, ou seja, a leitura é feita praticamente em *scans* ou plataformas digitais que disponibilizam quadrinhos e HQtrônicas. Sempre pergunto a eles o porque do desinteresse pelo material físico e a resposta recorrente é que está muito caro. Para os jovens estudantes que – em sua grande maioria – não têm fonte de renda, pagar 40 reais por um exemplar de mangá é algo complicado. Assim percebo um desapareço crescente ao impresso e ao ato de colecionar quadrinhos, para eles não importa muito ter o objeto quadrinho e sim fruí-lo como podem. Muitos dizem que até gostariam de comprar edições impressas se fossem mais baratas.

Obviamente essas constatações são baseadas na minha experiência empírica e não podem servir como base para uma investigação mais abrangente sobre esse fenômeno da migração do papel para o digital, é necessário que sejam realizados estudos amplos e com metodologias

adequadas. Penso que o encarecimento das edições de quadrinhos, o investimento no luxo da capa dura, do papel de alta gramatura, é uma tendência que busca atingir o público maduro, já estável financeiramente, mas é péssima para o nosso já restrito mercado, pois afasta os possíveis novos consumidores do quadrinho impresso e já vejo uma tendência gradativa de cada vez tiragens menores e com preços mais elevados. É importante dizer que os jovens desenhistas, que chegam também à minha disciplina, usam tablets e recursos digitais para desenharem. Poucos seguem usando o papel, e quando o fazem é esporadicamente, ou seja, a cultura do digital já dominou os múltiplos aspectos de suas vidas.

O dilema de ganhar dinheiro com quadrinhos digitais ou HQtrônicas é discutido por Scott McCloud desde o início dos anos 2000. Em países como o nosso, com uma forte cultura da pirataria, é muito difícil convencer as pessoas a pagarem por conteúdo. Inclusive as *bigtechs* descobriram isso e perceberam que lucrariam muito mais gerindo o conteúdo criado por nós, do que criando conteúdo. O que seriam as redes sociais se parássemos de produzir conteúdo? Nada. Então vivemos uma cultura na qual a relação dinâmica preexistente entre pagar para receber um conteúdo de nosso interesse foi esfacelada. Mesmo os *streamings* no Brasil são pirateados por milhões de pessoas. As iniciativas de criar plataformas digitais de distribuição de quadrinhos em países com forte pirataria têm fracassado incessantemente, no Brasil temos visto boas iniciativas também fracassarem ou subsistirem apenas pelo empenho apaixonado de seus criadores. É lamentável, pois para que um mercado realmente exista é fundamental que os criadores recebam dignamente por suas criações. Em muitos países onde a pirataria é mais difícil, como na Alemanha, é natural pagar por conteúdos diversos, e assim iniciativas de plataformas digitais de quadrinhos e HQtrônicas têm funcionado relativamente. O *Tapas* é um bom exemplo de plataforma internacional que consegue remunerar alguns artistas, mas ainda tem muitos problemas relativos à disponibilização de conteúdo, privilégios a gêneros, etc. Enfim, a questão de conteúdo digital remunerado no Brasil é muito complexa e possui inúmeras variáveis a serem consideradas, não existem soluções fáceis ou rápidas, tudo começa na necessidade da formação de novos leitores que para mim é o nó górdio desse dilema.

FRONTEIRAS: Outra questão relacionada com o ponto anterior: você poderia imaginar um perfil do leitor/leitora de quadrinhos digitais? (ida-



de, sexo/gênero, condição social aproximada). Uma pergunta adicional: conhece ou tem tido contato com experiências de desenvolvimento de projetos de quadrinhos digitais e/ou HQtrônicas em outros países da América Latina? Se puder, gostaríamos de que nos conte de outros casos que sejam do seu interesse.

CIBERPAJÉ: Mais uma vez responderei a partir de minha percepção empírica com meus alunos de quadrinhos. A idade média deles é 20 anos, e praticamente todos consomem a maior parte do conteúdo de quadrinhos e/ou HQtrônicas em plataformas digitais, ou lançam mão de *scans* pirateados para leitura. A maior parte lê muito bem em inglês e a plataforma mais citada tem sido o *Webtoon*, sendo que alguns inclusive utilizam essa plataforma para distribuir digitalmente seus quadrinhos ou HQtrônicas que exploram um dos códigos das singularidades dessa intermídia, a leitura em “tela infinita”. Sobre o gênero, há uma leve predominância do feminino e a maioria são jovens de classe média. Muitos falam com grande entusiasmo de séries de quadrinhos que acompanham há anos nas plataformas digitais e apresentam-me tais obras, é gritante o predomínio da estética e forma narrativa dos mangás entre esses jovens leitores, a maioria desconhece a produção de quadrinhos nacionais, com exceção de Mauricio de Sousa, e poucos já leram quadrinhos da DC e Marvel. Inclusive a maioria deles não compreende que os mangás são uma das manifestações dos quadrinhos! Eu pergunto, você lê quadrinhos? E eles respondem: Não, eu só leio mangá! Como se mangá não fosse quadrinhos.

O mais incrível é que quando eu apresento a eles o quadrinho autoral europeu e brasileiro, acontece um verdadeiro encantamento. Muitos passam a abrir a sua percepção para essas outras formas de quadrinhos e até desejam lê-los em quantidade. Percebo que o problema real é fazer com que tais leitores que só leram mangá até hoje percebam como outras formas de quadrinhos são tão incríveis e impactantes como os mangás, e isso deve ser feito sem preconceitos, entendendo e valorizando a importância e a força do mangá para os novos leitores que a HQ tem conquistado.

Desconheço iniciativas efetivas de plataformas de quadrinhos de outros países latino americanos, penso que elas devem existir, mas é preciso implementarmos um diálogo maior entre os criadores e produtores de quadrinhos na América Latina. Conheço alguns blogs ou portais de quadrinhistas ou grupos de quadrinhistas de países como Argentina, Chile e Uruguai que disponibilizam suas produ-

ções em quadrinhos. Destaco aqui o argentino *Historietas Reales*, dedicado a postar quadrinhos autobiográficos de vários criadores daquele país, e também da Bolívia, Chile e Uruguai. Um portal que existe desde 2005. Mas não há remuneração imediata aos criadores, o leitor pode fazer doações ou ajudar o quadrinhista comprando a versão compilada impressa das HQs disponibilizadas no portal.

FRONTEIRAS: Por fim, gostaria de saber que elementos de pesquisa, trabalhos de pesquisadores, temas e intersecções entre as histórias em quadrinhos e a cultura digital têm chamado a sua atenção nos últimos anos e como você projeta a expansão desse campo para os anos seguintes.

CIBERPAJÉ: Tenho investigado as possibilidades estéticas das redes neurais e inteligências artificiais de forma também pioneira no Brasil. Antes do boom das I.A.s e de toda a celeuma que elas têm gerado, eu e os pesquisadores do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq FAV-UFG), que eu coordeno e está ligado ao PPG Arte e Cultura Visual da UFG criamos, ainda em 2019, a primeira animação/videoclipe que foi totalmente modificada a partir da transformação de cada um de seus frames na rede neural/I.A. *Deep Dream* visando gerar uma experiência que remetesse a visões psicodélicas. Trata-se da animação “*O Enterro dos Deuses*”, e como muitas notícias de sites e portais *on-line* atestam, foi a obra pioneira no Brasil a ter a interferência de uma rede neural em todo o seu conteúdo. Esse trabalho foi gestado por mim em parceria com o arquiteto e artista Diogo Soares e levamos 8 meses para concluí-lo. A animação foi produzida em um software 3D e depois modificada no *Deep Dream* em um tempo quando a modificação de cada frame era complexa e levava tempo. “*O Enterro dos Deuses*” foi uma das animações finalistas do *Prêmio LeBlanc* 2021 (UFRJ, IFRJ e UVA).

Em 2020 eu também realizei a primeira HQ brasileira usando uma I.A./rede neural, nesse caso não para gerar os desenhos, mas para modificar a minha quadrinhização feita em grafite incluindo nela cores e texturas diferenciadas. Trata-se da HQ “*Conversas de Belzebu com seu Pai Morto*”, que teve seu primeiro capítulo de 11 páginas publicado na revista *Atomic Magazine* N.1 (Editora Atomic). Apesar de minha trajetória como quadrinhista com mais de 3 mil páginas publicadas em 40 anos de produção de quadrinhos criados na tradição manual, tenho interesse em experimentar com todas as possibilidades estéticas

novas, incluindo as proporcionadas pelos produtos da tecnociência. Já em 2022 nós desenvolvemos a animação/videoclipe experimental “*O Luto da Vitória*” (*The Mourning of Victory*), pioneira no Brasil a ser produzida totalmente usando *prompts* de texto em uma inteligência artificial, o pioneirismo foi destacado em muitos portais de notícias e ela foi selecionada para representar o Brasil pela curadoria do evento internacional *AIFA2022 - Artificial Intelligence and the Future of Art*, que aconteceu entre os dias 28 e 30 de novembro na Universidade de Luxemburgo.

Entendo perfeitamente o aspecto obtuso dessas tecnologias e que o objetivo fundamental de sua produção pelos conglomerados do hipercapital tecnológico é gerar lucros, mas tenho para com elas uma atitude *ciberpunk*, ou seja, quero utilizá-las na contramão do que o sistema quer promover. Nesse sentido, juntamente com Diogo Soares, desde 2022 iniciamos um processo de alimentar uma I.A. *Stable Diffusion* com as minhas artes, para que através de aprendizado de máquina (*machine learning*) ela apreenda todos os detalhes do característico estilo gráfico de meu traço e cores para reproduzi-lo. Desde 2023 começamos a criar artes, quadrinhos e animações utilizando essa I.A. treinada com centenas de meus desenhos manuais para simular o meu estilo gráfico, implodindo, nesse caso, o clamor relevante de artistas que reclamam os seus direitos autorais pelo uso de suas imagens para o treinamento das I.A.s, já que no caso de minhas produções com as ditas inteligências artificiais, desde 2023 elas são realizadas tendo como base o banco de dados apenas com as minhas artes. Dentre essas nossas produções recentes, todas baseadas no meu traço, destaco as animações “*EternOrgasmo*”, “*Menage com Duas Garotas Centauro*”, “*O Sabor Delicado do Nada*”, “*Dança do Licanarquista*” e “*Chakal BiomeKânico*”, todas já integraram mostras e festivais nacionais e internacionais, mas também podem ser vistas no meu canal do youtube em <https://www.youtube.com/channel/UCAZ1SZ9QoYKSXixnztwRKw>

Estamos experienciando uma era de profunda transição para o universo das artes, com o mesmo impacto que teve a criação da fotografia. É muito cedo para prospectar o que acontecerá a partir dessas transformações impactantes. Como criador, o que me interessa em todo esse contexto é seguir utilizando o processo criativo como um espaço lúdico de autotransmutação, experimentando com as ferramentas do meu tempo. Fui um dos primeiros a olhar para o fenômeno das HQtrônicas e a experimentar criá-las em nosso país, e aconteceu o mesmo com as I.A.s. Na

universidade toda a minha pesquisa sempre teve como base a investigação de processos criativos inusitados e/ou inovadores. Orientei a primeira tese de doutorado no Brasil a utilizar métodos de ENOC (estados não ordinários de consciência) para a criação de quadrinhos, na qual eu e meu orientando Matheus Moura, utilizamos as nossas experiências com a ayahusca e a respiração holotrópica como fontes de inspiração para criarmos HQs, o título da tese é *Cartografias do Inconsciente*.

Orientei a dissertação de mestrado de Rennan Queiroz, na qual nós criamos uma HQ e publicamos como zine e depois tatuamos cada uma das páginas desse nosso quadrinho em 13 iteradores voluntários, sendo a primeira HQ de que se tem notícia a ser tatuada em tantos voluntários e a existir agora de forma diluída e difusa no mundo nos corpos dessas pessoas. Essa pesquisa foi publicada como livro em 2023 pela editora Marca de Fantasia com o título “*Tatoozine: quadrinhos da Aurora Pós-Humana enquanto prática artística de Tatuagem*”. Atualmente estou orientando a dissertação de mestrado de Duane Ribeiro que será a primeira no país a ser realizada somente em quadrinhos, como *Desaplanar*, de Nick Souzani. O espaço da investigação acadêmica é instigante para mim por poder livremente experimentar com os limites da linguagem propondo rupturas e vislumbrando novas possibilidades!

 **FRONTEIRAS: Muito obrigado pela sua colaboração com o nosso dossiê, Ciberpajé.**

CIBERPAJÉ: Fico muito alegre e entusiasmado quando respondo à uma entrevista com questões tão instigantes e fundamentais no panorama contemporâneo dos quadrinhos. É uma honra para mim integrar o dossiê “Quadrinhos, Super-Heróis e Cultura Digital” da notória Revista Fronteiras, da Unisinos. Contem comigo em outras ocasiões. Convido os leitores a conhecerem mais sobre minhas obras no meu Blog A Arte do Ciberpajé <http://ciberpaje.blogspot.com/> e nas minhas redes sociais <https://www.instagram.com/ciberpaje/> <https://www.facebook.com/Oidicius>, também a saberem mais sobre as produções do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER no Instagram https://www.instagram.com/cria_ciber/ Um forte abraço pós-humanista do Ciberpajé!