

8

Referências Bibliográficas

- ANSELMO, Zilda Augusta. **Historias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975. 178p.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Trad. Estela dos Santos Abreu. São Paulo: Papirus Editora, 1993.
- AZEVEDO, Israel Belo. **O prazer da produção científica**. São Paulo, Editora UNIMEP, 1999.
- BASTOS, Cleverson; KELLER, Vicente. **Aprendendo a aprender: introdução à metodologia científica**. Petrópolis (RJ) Vozes, 1991. 9ª ed. 104 p.
- BASTOS, Lília da Rocha; PAIXÃO, Lyra; FERNANDES, Lucia Monteiro; DELUIZ, Neise. **Manual para a elaboração de projetos e relatórios de pesquisa, teses, dissertações e monografias**. Rio de Janeiro, LTC, 2000. 5a ed.
- BELLEBONI, Luciene; PEÑUELA, Eduardo Canizal. **Do virtual ao atual: instante peripatético**. in INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação - Campo Grande /MS - setembro 2001, Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/xxiv-ci/np16/NP16BELLEBONI.pdf> <acesso em: 25/05/2002>
- BLANCHARD, Gerard. **La Bande dessinée: histoire des images de la préhistoire à nos jours**. Paris: Marabout université, 1969
- CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975 (ensaios, 10).
- CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. **Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática**. São Paulo, INTERCOM/UNESP/PROEX, 1997.
- CARDOSO, André Cabral de Almeida. **Pequenos painéis do tempo**. Dissertação de Mestrado PUC-Rio, 1997
- CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Cortez, 2000 - 4ª ed.

- CHUNG, Peter. **The State of Visual Narrative In Film And Comics in 2001**. in Educational Technology & Society 4(3) 2001 ISSN 1436-4522 Disponível em: <http://www.awn.com/mag/issue3.4/3.4pages/3.4chung.html> <acesso em 28/03/2001>
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1972.
- CIRNE, Moacy. **Para Ler os Quadrinhos: Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Rio de Janeiro: Vozes, 1972.
- DEMO, Pedro. **Metodologia Científica em Ciências Sociais**. São Paulo, Atlas, 2000. 216 p.
- DENCKER, Ada de Freitas Maneti; VIÁ, Sarah Chucid da. **Pesquisa empírica em ciências humanas (com ênfase em comunicação)**. São Paulo, Futura, 2001. 190p.
- ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. São Paulo, Perspectiva, 1996.
- ECO, Umberto. **Leitura de "Steve Cânion"**. in: Apocalípticos e Integrados. 6ª Ed. São Paulo. Perspectiva, 2001, p.129-179
- EGUTI, Claricia Akemi. **A oralidade nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: 1999, Disponível em: http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano1/numero3/artigosn3_2.htm <Acesso em: 15/03/2002>
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. 1ª ed. bras. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FERRO, João Pedro. **História da banda desenhada infantil portuguesa: das origens até ao ABCzinho**. Lisboa: Editorial Presença, 1987.
- FRANCO, Edgar Silveira. **Histórias em Quadrinhos e Novas Tecnologias: a Delineação de um Universo**. CEVECOS. 2001 Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/xxiii-ci/gt24/gt24b5.pdf>. Acesso em: 07/11/2000
- FRANCO, Edgar Silveira. - **Arte Seqüencial na Internet: Análise do Site CyberComix - Universidade de Campinas**. Para o GT - Humor e Quadrinhos - INTERCOM - 1999. disponível em : <http://www.uol.com.br/cultvox/revistas/gthq2/cybercomix.htm> acesso em: <29/09/2001>

- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, Editora Atlas S. A., 1996.
- GOLDBERG, Miriam. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro, Record, 2001 - 5ª ed.
- GUBERN, Roman. **Literatura da imagem**. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1979. (Biblioteca Salvat, v.57).
- JAKOBSON, Roman. **Aspectos lingüísticos da tradução**. in *Lingüística e comunicação*. São Paulo: Cultrix-EDUSP, 1969. 63-72.
- LACASSIN, Francis. **Bande Dessiné et langage cinematographique**. In *Cinéma* 71 n. 159, Paris: Spt-oct. 1971.
- LAURIE, John. **Distilling a Language for Cyberspace**. in *Educational Technology & Society* 4(3) 2001 - ISSN 1436-4522. Disponível em: http://ifets.ieee.org/periodical/vol_3_2001/discuss_summary_march2001.html <acesso em 02/10/2002>
- LEFÈVRE, Pascal. **Narration in comics**. Image & Narrative. Online magazine of the visual narrative. 2000, Disponível em: http://millennium.arts.kuleuven.ac.be/narrative/preview_art_1.cfm?article_ID=88&kind=2 <acesso em: 10/09/2002>
- LIMA, Gilson Luiz de Oliveira. **Em defesa da civilização da imagem**: redirecionando o monopólio da aprendizagem proveniente da escrita em átomos. 2000, Disponível em: http://www.humanas.unisinos.br/professores/gilson/civilizacao_imagem.htm <acesso em 12/09/2002>
- LIMONGI, Karina. **Quadrinhos em Multimídia: a Concretização do Movimento**. Recife, Pernambuco. 2001. Disponível em: <http://www.notitia.com.br/milanesa/newstorm.notitia.apresentacao.ServletDeNoticia?codigoDaNoticia=203&dataDoJornal=atual> <acesso em: 29/09/2001>
- LOPES, Maria Immacolata Vassalo. **Pesquisa em comunicação**: formulação de um modelo metodológico. São Paulo, Edições Loyola, 1997. 3ª ed. 148p.
- LUYTEN, Sonia M. Blbe. **Mangá: o Poder dos Quadrinhos Japoneses**. São Paulo: Liberdade, 1991.

- LUYTEN, Sonia M. Bibe - (Organizadora). **História em Quadrinhos: Leitura Crítica**. 2ª ed. São Paulo: Paulinas, 1985.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O Que é História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo, Cultrix, 1969.
- MORAN, José Manuel. **O Vídeo na Sala de Aula**. in Comunicação & Educação. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm#tvideo> <acesso em 29/05/2002>
- MOURA, Maria Lucia Seidl de. FERREIRA, Maria Cristina. PAINE, Patrícia Ann. **Manual de elaboração de projetos de pesquisa**. Rio de Janeiro : UERJ, 1998. 132 p.
- MOYA, Álvaro de. **SHAZAM!**. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. **Questões Metodológicas sobre a Análise de Discurso**. In: Psicologia: Reflexão e Crítica. Porto Alegre, 1989, V. 4, n. 1/2, p. 103-108.
- NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume, 1995. - (coleção E; 3)
- OLIVEIRA, João Spacca de. **Quadrinhos do Cosme Velho: Machado de Assis e os desafios da tradução**. in www.spacca.com.br, 2000. Disponível em: http://www.spacca.com.br/educacao/cosme_velho.htm <acesso em 23/01/2003>
- PÁDUA, Elizabete Matallo Marchesini. **Metodologia de pesquisa; abordagem teórico-prática**. Campinas, SP, Papirus, 1998. 3ª ed. 94 p.
- PEIRCE, C.S. **Semiótica**, São Paulo: Perspectiva, 1977
- PIGNATARI, Décio. **Nova linguagem, nova poesia**. in Teoria da poesia concreta, São Paulo, 1975.
- PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- RECTOR, Monica. **Transmutation: from the written literary text to the video narrative**. University of North Carolina, Chapel Hill, Disponível em: <http://tell.fll.purdue.edu/RLA-archive/1991/Spanish-html/Rector,Monica.htm> <acesso em 23 de janeiro de 2003>

- RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa Social**; métodos e técnicas. São Paulo, Atlas, 1999. 3ª ed.
- SANTAELLA, Lucia & NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1997
- SANTOS, Antônio Raimundo dos. **Metodologia científica**; a construção do conhecimento. Rio de Janeiro, DP&A Editora, 1999. 139p.
- SERRANO, Fábio N. **A estrutura da magia**: um estudo sobre as histórias em quadrinhos. Salvador: . Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/pex/fabio.doc> Acesso em: 20/11/2002
- SILVA, Geysa. **A crítica contemporânea e os novos parâmetros da teoria da literatura**. Disponível em: http://www.filologia.org.br/vcnlf/anais%20v/civ5_01.htm <Acesso em: 08/03/2002>
- SOUZA, Tânia C. Clemente de. **A análise do não verbal e os usos da imagem nos meios de comunicação**. Ciberlegenda Número 6, 2001. Disponível em: <http://www.uff.br/mestcii/tania3.htm> <acesso em 30/05/2002>
- SRBEK, Wellington. **A origem histórica dos quadrinhos (de hoje)**. Disponível em: <http://www.uol.com.br/cultvox/revistas/gthq/wellington.pdf> <acesso em 15/03/2002>
- TODOROV, Tzvestan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 1969.
- TWYMAN, Michael. **Using Pictorial Language**: a discussion of the dimensions of the problem. In DUFTY. T. & WALLER, R. *Designing Usable Texts*. New York: Academic Press, 1985, ch 2, 245-312.

Anexos

Entrevista via ICQ - Wolfenstein

<HFL> Vc lê quadrinhos?

<Wolfenstein> sim

<HFL> ha quanto tempo?

<Wolfenstein> sei l.... deve ter no mximo 10 anos

<HFL> e vc lê com regularidade desde o inicio?

<Wolfenstein> sem contar histrias que linha quando era pequeno

<HFL> Isso conta tb.

<HFL> mas desde essa epoca vc le regularmente?

<Wolfenstein> do inicio ao fim da revista?? sim lei tudo at os crditos

<HFL> pq os creditos tb?

<Wolfenstein> quando era pequeno lia esporadicamente, turma da monica, disney, e outras que achava.

<Wolfenstein> vai com calma que eu to me perdendo

<HFL> ok

<Wolfenstein> deixa eu explicar quando comecei a ler HQ

<Wolfenstein> quando pequeno lia monica disney e outras que achava

<Wolfenstein> isso antes dos 10

<Wolfenstein> l pelos 11 12 anos comecei a ler Hoame aranha pq um vizinho meu lia

<Wolfenstein> mas no acompanhava realmente

<Wolfenstein> com uns 15 16 anos foi que eu realmente comecei aler HQ, comecei a colecionar, comprar qq coisa que saia nas bancas

<HFL> qualquer coisa?

<Wolfenstein> e comecei a querer desenhar

<Wolfenstein> pra ser mais especifica, comprava todas que saiam da Marvel, e da DC principalmente Batman, e algumas outras coisas que me gostava

<HFL> Vc falou em querer desenhar...desenhar o que?

<Wolfenstein> gostei do estilo de desenho das HQ, quis fazer isso

<HFL> O que te faz gostar de uma história em quadrinhos?

<Wolfenstein> acho que o que mas me chama ateno em uma Hístria eh o desenho

<Wolfenstein> ele no eh tudo mas faz a historia mas interessante

<HFL> pq?

<Wolfenstein> se o desnho no representar bem o que est escrito, acaba que fica quase que um livro, pq vc vai imaginando o que acontece sem o desenho colocando a imagem que vc quer

<HFL> vc jah gostou de uma estoria onde o desenho não fosse bom, ou melhor que vc não tenha gostado do desenho?

<Wolfenstein> sim

<Wolfenstein> sempre acontece, o desenho pode ser ruim mas a narrativa eh boa

<HFL> ok

<HFL> e o que vc tem lido ultimamente?

<Wolfenstein> ultimamente tenho lido Spawn(eh assim que escreve??) e lia batman mas no tenho encontrado

<HFL> e na web vc lê algo?

<Wolfenstein> antes lia mais, agora no tenho lido tanto

<HFL> pq?

<Wolfenstein> no sei, antes achava mais legal, tinha vrias histrias, mesmo no tendo osmesmos recursos que hoje mas era mais divertido

<HFL> Pq era mais divertido? Qual diferença pra hoje em dia?

<Wolfenstein> no sei tem diferena, talvez seja a mesma coisa, fui eu que perdi o interesse, acho que comecou a ficar repetitivo

<HFL> sei

<HFL> Repetivo o que o desenho, a narrativa...?

<Wolfenstein> a forma de apresentar, apesar de ser na web, todos tinha quase a mesma estrutura, no tinham novidades

<HFL> vc tb falou em discursos...

<Wolfenstein> discursos??? no no falei no

<HFL> desculpe discursos não RECURSOS..foi mal!

<Wolfenstein> ai sim. antes eles eram praticamente imagens, pucos usavam animaes, mas mesmo assim alguns eram bem inventivos

<HFL> vc disse que apesar de um maior numero de recursos as hq na web lhe interessam menos...

<HFL> vc podia falar que recursos são estes?

<Wolfenstein> sim, elas viraram quase animacoes, soh que pouca qualidade, esto em um meio termo que ninguem define o que elas so

<Wolfenstein> hoje a maioria eh feita em flash

<Wolfenstein> talvez pela falta de conhecimento das pessoas fazendo elas ficam todas muito parecidas

<Wolfenstein> .

<HFL> estes recursos poderiam ser aplicados de outra maneira na sua opinião?

<Wolfenstein> sim, se fizessem uma HQ na web aproveitando o melhor de cada recurso j utilizado talvez ficasse algo mais interessante

<Wolfenstein> .

<HFL> Vc poderia dar um exemplo?

<HFL> Algo que vc tenha achado interessante....

<Wolfenstein> usar animaes + complexas feitas em flash somente em cenas de muita ao, pra aumentar a ao, usar sons em alguns lugares no na histria toda, somente para dar um clima a cena, gif animados

<HFL> legal.

<Wolfenstein> que so mais repetitivos poderiam ser usados aproveitando isso

<Wolfenstein> repetitivos no ciclicos

<HFL> Vc tb falou na narrtiva antes. Que uma hq com arte ruim mas com uma boa narrativa tb lhe despertava interesse.

<HFL> A narrativa usada na web é interessante pra vc?

<Wolfenstein> a forma com que os quadros so posicionados, o enfoque dado em algumas situaes, sim , no geral a web imita o papel

<Wolfenstein> somente algguns temtam quebrar isso

<HFL> E esses que tentaram mudar vc gostou?

<Wolfenstein> sim, fica algo bem diferente

<Wolfenstein> valeu pela ajuda

<Wolfenstein> a pgina do scott mcleod (acho que eh isso) eh bem legal

<Wolfenstein> tem vria sformas de apresentar uma HQ

<HFL> realmente.

<HFL> vc tem interesse em produzir algum trabalho nessa área?

<Wolfenstein> j tive, quando comecei a achar tudo muito igual, pensei em tentar fazer algo nessa area

<HFL> E vc acredita que a web a longo prazo pode ser um novo meio para os quadrinhos?

<Wolfenstein> no, assim como ela nunca vai substituir um livro, vo continuar existindo os dois, paralelamente.

<Wolfenstein> mas os quadrinhos na web sero masi definidos como quadrinhos

<Wolfenstein> como eu tinha falado antes que os quadrinhos na web no tem uma cara de quadrinhos, esto no meio de animao e quadrinhos

<HFL> e...

<Wolfenstein> no futuro eles sero mais definidos, eles tero uma cara de quadrinho

<HFL> o masi eu entendi.

<Wolfenstein> eles vo ter uma linguagem mais parecida

<HFL> legal...

<Wolfenstein> quando eu comecei a ler HQ na web, eles eram bem parecidos, mais pq a web era uma cpia do papel

<Wolfenstein> no futuro a web vai conseguir juntar tudo que foi feito e fazer algo que mantenha a essencia da HQ mas seja algo multimdia

End Chat Session

Entrevista ICQ - Ricardo Arthur

<HFL> A quanto tempo vc curte quadrinhos?

<Ricardo Artur> Eu tenho lido quadrinhos desde meus 12 13 anos se no me engano! Na verdade desde garoto eu lia uma ou outra hq da turma da monica, mas foi a partir da Morte do SuperHomem que eu passei a ler quadrinhos para valer, a mais tarde eu passei a colecionar histrias dos X-Men e do Homem Aranha mensalmente, e compro Spawn desde o nmro 1 at hoje.

<Ricardo Artur>

<HFL> O que te atraiu para a leitura de quadrinhos?

<Ricardo Artur>

<Ricardo Artur> Eu quando estava na sexta serie do primeiro grau gostava muito de desenhar, e de repente eu me dei de cara com as ilustraes de quadrinhos na poca dos grandes desenhistas da marvel (Marc Silvestre com Wolverine, Jim Lee nos X-Men e Todd McFarlane com o Homem Aranha) e passei a me inspirar nesses desenhos para fazer os meus, como desde criana eu assisto desenhos animados de heris, quando passei a v-los impresos me deu vontade de desenh-los, e as hqs eram enormes bblias de referencia para desenhar!!

<Ricardo Artur> Obviamente outros fatores que aconteceram me atrairam tambm, como por exemplo o evento pico da morte do Super Homem, ou o desenho animado dos X-Men que atrairam a ateno de todos de minha gerao que se identificaram com os personagens e foram buscos nos quadrinhos.

<HFL> E o que te atrai nos quadrinhos de hoje?

<Ricardo Artur> Pessoalmente eu ando um pouco afastado deles, mas sempre que me recomendam uma boa histria eu acabo lendo. Atualmente eu acho que eu busco boas histrias. Acho que a criatividade nos roteiros so pontos fundamentais! comecei a prestar ateo nisso depois que eu li o cavaleiro das trevas! Indiscutivelmente eu ainda compro quadrinhos pela arte dos desenhistas, sempre que sai um material que me atrai visualmente eu acabo comprando, mas eu tenho buscado mais boas histrias. Revistas como a Heavy Metal que tinham mais

quadrinhos generalizados, inclusive europeus passaram a me atrair..

<HFL> Então a arte não é mais um fator decisivo para que vc goste da historia?

<Ricardo Artur> Uma hq no s ilustraçao, mas tambm no roteiro!! A hq perfeita aquela que consegue unir as duas linguagens numa narrativa envolvente. O ilustrador no necessariamente necessita ser virtuoso, porm sua arte tm que ser capaz de traduzir as cenas de forma a criar a ambientao e o clima adequado. Enquanto isso o roteirista no precisa ser um nbel de literatura, porm em que saberenvolver o leitor e faz-lo ter necessidade de ler o texto, ou seja, devem haver dilogos interessantes, e tramas que fassam a revista valer a pena. Obviamente uma cena pode ser contada sem dilogos e a concepo da cena cabe ao roteirista, mas as descres as vezes so necessrias para se exagerar a narrativa.

<HFL> No aspecto da tecnica, seja na narratva ou na arte, vc acha que o computador trouxe contribuiçoes para os quadrinhos?

<Ricardo Artur> A principio houve uma grande confuso, pois as pessoas no sabiam direito como lidar com essa tecnologia, e por isso a arte especialmente de computador era um pouco tmida, e por isso eu acho que Spawn revolucionou, pois foi a primeira revista que eu vi usar o computador de forma mais ousada!!! Mas isso foi minha experincia. Acho que, conhecendo todo o procedimento de confeco de uma revista, o computador trouxe muitos benefcios, como por exemplo a possibilidade de adicionar-se bales de texto na arte, onde normalmente isso era restrito e no aspecto da arte, as cores do computador trouxeram mais vida as hist

<Ricardo Artur> rias e tambm uma velocidade de produo maior. Sem contar que agora o colorista tm o direito de errar, o que antigamente era quase proibido!!

<Ricardo Artur> Mas muitos desenhos perderam a qualidade expressiva, pois com o artifcio do computador, as pginas mais bobas passaram a se tornar exuberantes quando coloridas, e por isso alguns novos desenhistas que no teriam a menor chance antigamente foram assimilados pelo mercado, e isso me assusta pois tenho medo que a tcnica narrativa da ilustraçao se perca um pouco nesse processo.

<HFL> Houve um nivelamento então?

<Ricardo Artur> Um nivelamento por baixo! Voc atualmente tem desenhistas muito ruins e muito bons convivendo simultaneamente. Mas acho que a cor no um

elemento primordial na narrativa, e por isso o desenhista deve ser capaz de resolver-se sem ela. Por isso um Batman preto e branco, um Bone, por exemplo são obras que me fazem parar para comprar e ler com vontade!

<HFL> E quando o computador deixa de ser técnica e vira mídia?

<Ricardo Artur>

<Ricardo Artur> Bom, o computador tem uma capacidade de divulgação enorme, e o acesso gratuito, como você mesmo falou em sua entrevista, algo muito vantajoso nessa mídia. Por outro lado, quando se utiliza o computador, a leitura fica um pouco prejudicada, pois eu pessoalmente não tenho paciência para ler muito texto na Web, quando o conteúdo é grande, acabo por imprimir o trabalho. Por isso acho que a mídia eletrônica pode perder um pouco de força quando falamos no aspecto do tamanho da HQ! Mas ao mesmo tempo, por ser uma mídia de muitas atualizações e modificações, você tem a possibilidade de colocar revistas menores no ar, o que ao longo do tempo isso pode ser semanalmente. (A dificuldade a qual eu me referi a questão de você ler, por causa do monitor, luz irradiada, ao contrário do papel que reflete a luz!!)

<HFL> Mas e como ficam a arte e a narrativa neste ambiente?

<Ricardo Artur> Não acredito que se tenha muitas coisas a se perderem no, mas alguns aspectos podem descaracterizar os quadrinhos. Acho que os sons e animações não são necessários a uma HQ, mas indispensáveis a um desenho animado, por isso preciso determinar que trabalho você quer ter. Na realidade já tenho notado um formato alternativo que mescla cenas estáticas, imagens e textos de quadrinhos, misturados com animações e sons que são oriundos da animação, mas acho que já é uma terceira coisa e não mais quadrinhos ou desenho animado.

<Ricardo Artur> Mas acho que não por isso o quadrinho deve se perder na internet, pois é muito bem aplicável! Por exemplo as tiras do Calvin no site www.calvinandhobbes.com, tiras em quadrinhos são curtas, são normalmente em preto e branco (poucas cores, arquivo digital menor, rápido de baixar) e o interessa ao leitor onde essa tira vai estar, se no computador, se no jornal, na revista, em um livro, mas apenas que ela esteja disponível para uma leitura como deve ser: rápida!!

<Ricardo Artur> Acho que para um quadrinho na Web necessário uma adaptação de mídia, tipo quando você pega um filme do cinema e passa para vídeo (evidentemente quando você não tem wide screen), pois o formato e as possibi-

lidades so diferentes, mas ao mesmo tempo capazes de reproduzir a mesma coisa de forma muito semelhantes.

<HFL> E como seria sua visao dessaadptação no futuro?

<Ricardo Artur> Os quadrinhos sempre foram impressos, desde sua criação, e vo continuar sendo impressos, pois a web diferente de uma revista impressa. Vejo surgir uma nova linguagem que mescla animaes e quadrinhos, que dever ser amplamente utilizada, mas acho que essa adaptao deve ocorrer da forma mais sensata possvel, isto , adequar a linguagem dos quadrinhos e a questo da informao esttica da forma mais simples possvel sem perder o foco que a leitura na internet deve ser diferente da mdia impressa. O aspecto de divulgao muito importante. De repente histrias curtas com os personagens podem atrair e aumentar as vendas de revistas... Mas minha viso que essas trs formas devam coexistir no futuro de forma inclusive harmnica, sem prejudicar ningum e favorecendo especialmente o consumidor de quadrinhos, que ter opes de leitura, podendo dessa forma consumir o que mais lhe agrade.

<HFL> valeu Ricardo, muito boa entrevista. Gostaria de acrescentar algo mais?

<Ricardo Artur> Acho que consegui sintetizar bem o que eu penso.. .nada mais a declarar... :o)

End Chat Session

Entrevista ICQ - Ozymandias

<HFL> A quanto tempo vc curte quadrinhos?

<Ozymandias> A sério ou só como leitor ?

<HFL> os dois, seu tempo total. mas vc pode definir se quiser.

<Ozymandias> desde 75, mas comecei a consumir mesmo em 83

<HFL> pq começou a consumir mesmo em 83?

<Ozymandias> Eu comecei a me interessar por quadrinhos mais a sério pq um colega me a presentou a marvel, entende ?

<HFL> sei...e o que te fascinou na marvel?

<Ozymandias> Eu já havia lido nos tempos da Bloch, mas tinha muita coisa nova. Diferente.

<HFL> Entendo e pq vc diferenciou no inicio ser como LEITOR ou A SÉRIO?

<Ozymandias> Pq eu escrevo quadrinhos.]

<HFL> Então fale mais de seu trabalho...

<HFL> como escritor de quadrinhos.

<Ozymandias> E anrtes eu só lia, entende ? nem colecionava.

<Ozymandias> Eu não vivo disso.

<Ozymandias> mas escrevo quadinhos desde 1985

<Ozymandias> Já fiz vários fanzines e outras coisas...

<HFL> vc poderia citar exemplos...trabalhos que fez...?

<Ozymandias> O Covil. tenho quadrinhos no 1, 3, 6...

<Ozymandias> acho que é isso.

<Ozymandias> Muiitos fanzinesdo rio.

<HFL> legal.

<HFL> vc poderia depois mandar a url?

<Ozymandias> tem uma matéria minha na página do território hq. www.territoriohq.hpg.com.br

<Ozymandias> a minha matéria é modas e cia ltda.

<Ozzymandias> Tb tem o www.assaltovirtual.cjb.net

<Ozzymandias> que é o site do meu grupo.

<Ozzymandias> qual dos dois ? rs

<HFL> muito bom vou dar uma boa olhada depois, já coloquei nos bookmarks, amos

<HFL> ambos

<HFL> mas continuando...

<HFL> então vc escreve para quadrinhos...já desenhou?

<Ozzymandias> Já, mas não dou pra coisa. Só diagramo.

<HFL> e o que te fascina hoje nas hq's? vc disse no inicio que o que te atraiu foi a marvel. E o hoje o que te atrai, como leitor e escritor de quadrinhos?

<HFL> por xemplo?

<Ozzymandias> Um pouco de tudo... Continuo lendo marvel, mas tb gosto de coisas mais adultas.

<HFL> e como vc vê a entrada do computador na execução das Historias em quadrinhos?

<Ozzymandias> Alan Moore, janes Robinson, Mark Millar e de quando em vez, Neil gaiman...

<Ozzymandias> Agiliza pra burro...

<HFL> mas além de facilitar o trabalho influenciou mais alguma coisa?

<Ozzymandias> Vc pode abrir letra e colorir e até digitalizar o que antes era bem mais complicado.

<HFL> E relação a aspectos como a narrativa e a propria linguagem das Hq's vc achou que existiram mudanças?

<Ozzymandias> Vc passo a ter uma qualidade que nem existia antes,princiuipalmente pq com as colorizações e textuiras que passaram a ser usadas, a imagem ficou realmente 3d

<Ozzymandias> Não.

<HFL> e como vc ve o uso do computador como meio?

<HFL> melhor ainda como mídia?

<Ozzymandias> A evolução do texto e da narrativa foram naturais. Cada época tem sua "cara".

<Ozzymandias> Facilita a leitura e transforma a manira como lemos os quadrinhos. A Marvel tem a dot.comics que disponibiliza o material da editora online e sequenciado.

<HFL> vc le com frequencia material na web?

<Ozzymandias> Tô lendo o Hulk agora...

<HFL> Alem da marvel vc normalmente visita outros sites da área?

<HFL> Esse não...infelizmente, conheço outros...

<HFL> o que te atrai nesse material?

<Ozzymandias> que veiculam material?Sim. Gosto de Liberty meadows. Conhece ?

<Ozzymandias> qual ?

<HFL> nesse que vc falou.

<Ozzymandias> A simplicidade. É uma tira, só que lida pela net.

<HFL> Interessante o fato de ser simples te atrai. E o que vc acha de material que faz uso de som , animação etc?

<HFL> Hibrido, vc poderia explicar melhor?

<Ozzymandias> flash ? Uma boa evolução, mas vc não pode dizer que é só quadrinho ou desenho, entende ? é um híbrido.

<HFL> Beep! Beep!

<Ozzymandias> vc tem uma Hq com cara de animação.

<HFL> Mas vc acha interessante? É uma boa opção só ou algo mais?

<Ozzymandias> sim. gosrto de coisas tipo combo rangers, por exemplo.

<Ozzymandias> acho que é o futuro, mas que vai conviver por muito tempo com o papel.;

<HFL> Legal. Acho que é isso.

<HFL> Vc teria mais alguma a coisa a acrescentar?

<Ozzymandias> mais nada.

End Chat Session

Entrevistas gravadas em CDROM

Quadrinistas - Cleriston, Lailson, Ronaldo e Samuca.

Leitores - Alba, Gleidson, Heloísa, Eliana e Fábio