

entretimento

E-zine Cardoso online completa dez anos

PRECURSOR ► Fanzine por e-mail chegou a ter 5.000 assinantes e revelou escritores como Clarah Averbuck e Daniel Galera

TRAJETÓRIA

► INÍCIO

A primeira edição do Cardoso online foi distribuída em outubro de 1998 para cerca de 20 assinantes

► PEDIDO

Cardoso pedia aos leitores: "Por favor, esse é um mail que vocês devem ler. É um apelo. Não precisam enviar dinheiro nem nada, basta repassar essa mensagem para o maior número de pessoas"

► CALHAMAÇO

Contos, resenhas, jornalismo, literatura, egotrip, críticas a Porto Alegre. Havia espaço para vários tipos de texto no COL, que foi classificado como mailzine

► INTERNET

Todas as edições do COL estão disponíveis na rede. Acesse www.qualquer.org/col

► FIM

A última edição do COL foi distribuída para cerca de 5.000 assinantes, em setembro de 2001

► DESPEDIDA

O mesmo Cardoso dizia: "Tem dias em que eu penso: e se eu largar o jornalismo para viver a grande aventura da vida? A vida que eu imagino pra mim é possível? A vida que eu imagino pra mim é possível." No pé da edição, estava escrito "Avante Livros do Mal", selo editorial fundado por Daniel Pellizzari, o Mojo, Daniel Galera e Guilherme Caon

DANIELA ARRAIS
DA REPORTAGEM LOCAL

Eles dizem que inventaram a internet. E até registraram um domínio para não deixar isso passar em branco: www.inventamosinternet.com.

Há dez anos, quando grande parte das conexões à internet era discada, e blogs e redes sociais ainda começavam a engatinhar, uma turma de estudantes se reunia virtualmente para fazer uma publicação também virtual, de ares culturais, que era distribuída por e-mail.

Em três anos de atividade, o Cardoso online, ou COL, chegou ao expressivo número de 5.000 assinantes. Foram 278 edições, cada uma com o equivalente a 70 páginas de texto, feitas por oito pessoas.

"[Inventamos a internet] aos 20 e poucos, sem querer, de madrugada, em roupas de baixo, sob o efeito de substâncias divertidas, em porões, sótãos e quartos escuros quase sempre localizados na casa de nossos pais", lembra André Czarnobai, o Cardoso que dava nome ao mailzine —de estudante de jornalismo na época, ele se transformou em consultor criativo e escritor, com o livro "Cavernas & Concubinas".

Prepotência juvenil

"Sendo jovens desocupados e vanguardistas, resolvemos dar vazão à nossa prepotência usando aquele incrível meio de comunicação que permitia enviar egotrips para o mundo inteiro sem a necessidade de tirar centenas de fotocópias, grampeá-las no formato de fanzine [espécie de revista autoral] e enviar pelo correio", completa



André Czarnobai, o Cardoso, que inventou o COL em 1998

Marcelo Träsel, então estudante de farmácia e hoje professor de comunicação digital e consultor em novas mídias.

Para Daniel Pellizzari, o Mojo, escritor e tradutor, o COL foi precursor de alguns elementos da web 2.0, em que o usuário não apenas consome conteúdo, mas também o produz.

"Fomos precursores do senso de comunidade e de interação

entre produtores e consumidores de conteúdo, que a partir de determinado momento se tornaram uma coisa só."

"Foi basicamente uma questão de mídia, não de estilo", completa Guilherme Caon, professor universitário.

Guilherme Pilla, que hoje trabalha com produção de vídeos, reconhece que existiam outras iniciativas do gênero na

internet, mas ressalta o "fenômeno de massa" que era o zine.

Foi no COL que alguns escritores da nova geração, como Daniel Galera e Clarah Averbuck —que costumam ser classificados por críticos e jornalistas como "de internet"—, começaram a publicar seus textos para um público maior.

"A gente sacou, antes de todo mundo, que a internet era o meio ideal para autores iniciantes divulgarem seus textos", afirma Galera, que teve seus livros transpostos para o cinema com "Cão Sem dono", de Beto Brant. "Ainda não existiam blogs. Aprimoramos o modelo de publicação via e-mail para levar a cabo o que hoje tanta gente por meio de Blogger, WordPress, MySpace e tal."

Clarah Averbuck, que teve textos de blogs e livros usados no filme "Nome Próprio", de Murillo Salles, rebate a relação entre literatura e internet. "Escritor é escritor. Pode escrever na internet, em papel de pão, em máquina de escrever. Escritor escreve."

Mas um integrante do COL dá razão ao rótulo. "Não há como negar que o meio influenciou a mensagem neste caso: escritores saídos da rede são, sim, um produto dela. Mas essa transformação é muito mais abrangente", diz o jornalista Hermano Freitas.

Para comemorar os dez anos do COL, Cardoso e turma preparam uma edição especial para 999 assinantes. Uma possível volta é descartada por todos. "Esse negócio de se reunir depois do fim é coisa de banda precisando de dinheiro pra comprar mais drogas. Errado", diz Clarah.

ANTES E DEPOIS

Daniilo Verpa/Folha Imagem



► CLARAH AVERBUCK

adioslounge.blogspot.com
Textos de blog e livros como "Máquina de Pinball" serviram de inspiração para o filme "Nome Próprio"



► DANIEL GALERA

www.ranchocome.org
Fundou, com outros dois integrantes do COL, o selo editorial Livros do Mal. Pela Companhia das Letras, publicou "Mãos de Cavalo"



► DANIEL PELLIZZARI

kaliyuga.org
Entre seus livros publicados, estão "Ovelhas que Voam se Perdem no Céu" e "Dedo Negro com Unha"

"Guerra nas Estrelas" mostra a Força nos consoles

Force Unleashed, baseado na série criada por George Lucas, coloca o jogador na pele de um auxiliar do vilão Darth Vader com a missão de eliminar os Jedi

THEO AZEVEDO
COLABORAÇÃO PARA A FOLHA

Em menos de um mês, a versão de demonstração do novo jogo Star Wars: Force Unleashed foi baixada 2,3 milhões de vezes, um recorde que ajuda a explicar a ansiedade em torno da estreia de jogos baseados na série "Guerra nas Estrelas" nos consoles de nova geração PlayStation 3 e Xbox 360.

O game chegou às lojas dos Estados Unidos ontem e coloca o jogador na pele do Aprendiz Secreto de Darth Vader, em um enredo ambientado entre o terceiro e o quarto episódio da saga de George Lucas.

O jogador deve se unir às forças maléficas lideradas pelo supervilão. Como auxiliar de Vader, sua missão é contribuir para livrar o universo dos cavaleiros Jedi; para tanto, o uso dos poderes da Força será fundamental —como o próprio título deixa claro.

Três avançadas tecnologias foram utilizadas pela LucasArts para tornar verossímil o sistema de física, sem deixar de lado nem mesmo detalhes mínimos. Objetos de madeira, por exemplo, quebram como tal, enquanto a movimentação dos personagens humanos é extremamente convincente.

Para deleite dos fãs da série "Guerra nas Estrelas", tanto requinte faz de Force Unleashed um verdadeiro parque de diversões: o jogador pode, por exemplo, empregar a força para arremessar um inimigo contra o chão ou a parede, ou mesmo levitá-lo para então finalizar a sessão de tortura com um raio de eletricidade.

O melhor de tudo, no entanto, é ver como a pobre vítima se comporta em pleno ar, chacoalhando desesperada e inutilmente braços e pernas.

Outras plataformas, como o Wii, usufruem de recursos exclusivos: se o console da Nintendo perde em termos de poder visual, ao menos utiliza o

Wii Remote e o Nunchuk para inovar os controles com gestos.

Já o PSP oferece modalidades de jogo inéditas, enquanto o DS tem minigames. Até o bom e velho PS2 possui missões exclusivas. Desta vez, só mesmo o PC ficou de fora.

Nos Estados Unidos, Star Wars: Force Unleashed é recomendado para pessoas a partir de 13 anos. No Brasil, o jogo será distribuído pela Synergex a partir de 1º de outubro.

Duelos de sabre de luz

Em novembro, Wii e DS receberão uma nova dose de "Guerra nas Estrelas", desta vez na forma de um jogo baseado em "Clone Wars", filme de animação da saga. Para quem tem o videogame da Nintendo, é a grande chance de participar de duelos de sabre de luz, que serão o foco do game.

Já no portátil DS, o foco está em cumprir as missões na companhia de um amigo, atacando os inimigos em conjunto e, com o tempo, habilitando golpes mais poderosos.

Boa parte da ação é controlada por meio do uso da caneta stylus, que também serve para manusear objetos importantes na tela sensível.

**[+] RENOVAÇÃO:
MEGA DRIVE,
AOS 20 ANOS, VOLTA
AS LOJAS NO BRASIL**

Peça de museu no exterior, aparelho é relançado pela TecToy e chega com design renovado, dois controles e 86 jogos na memória, por R\$ 339. A quantidade generosa de títulos compensa a falta de entrada para cartuchos. O acervo inclui a adaptação de jogos recentes da Electronic Arts, como FIFA 2008, Need for Speed Pro Street, The Sims 2 e Sim City. Há ainda pérolas como Sonic 3, Golden Axe e Alterred Beast.



Cena de Star Wars: Force Unleashed, que chegou ontem às lojas dos Estados Unidos em versões para o Xbox 360 e o PlayStation 3



Darth Vader em cena do game, que traz novas tecnologias

Resenha de game em forma de piada faz sucesso na rede

DA REPORTAGEM LOCAL

Com a fala ilustrada por animações toscas, Ben "Yahtzee" Croshaw analisa lançamentos de games usando referências à cultura pop e um humor ácido —e, não raro, grosseiro.

É a série Zero Punctuation (www.escapistmagazine.com/videos/view/zero-punctuation), cujo nome (pontuação zero) é uma alusão à velocidade alucinante das locuções de Yahtzee, britânico que vive na Austrália.

Depois de postar duas resenhas no YouTube, Yahtzee ganhou notoriedade na rede e foi contratado pela revista on-line "The Escapist" para publicar semanalmente suas avaliações em vídeo. Ele também assina

uma coluna na "PC Gamer" e desenvolve jogos gratuitos.

Igualmente engraçado e pitoresco é o Angry Video Game Nerd (nerd zangado de videogame; www.cinemassacre.com/new/?page_id=13), que se dedica exclusivamente a falar mal de jogos antigos.

Uma de suas resenhas mais hilariantes é a de "Silver Surfer" (1990), em que, entre goles de cerveja, lança impropérios sobre o altíssimo nível de dificuldade do jogo para o console de 8 bits da Nintendo, o NES, lançado em 1983.

Também popularizada por meio do YouTube, a série é estrelada pelo norte-americano James Rolfe, que ainda escreve, produz e edita os vídeos. (RAFAEL CAPANEMA)