

PRINCIPAIS PESQUISADORES BRASILEIROS DE ARTE SEQUENCIAL

Moacy Cirne (Natal)

Poeta, artista visual e professor-aposentado do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense, sendo considerado o maior estudioso brasileiro das histórias em quadrinhos, tendo escrito inúmeros livros sobre o assunto, além de ter sido um dos fundadores do poema/processo. Em 1967 participou do lançamento do poema/processo (em Natal e no Rio de Janeiro), movimento de vanguarda literária próxima das artes plásticas, ao lado de Wladimir Dias-Pino, Alvaro de Sá, Neide Dias de Sá, Anselmo Santos, Dailor Varela, Anchieta Fernandes, Falves Silva, Nei Leandro de Castro, Sanderson Negreiros, Pedro Bertolino, Hugo Mund Jr. e outros. Em seguida, Joaquim Branco, Sebastião Carvalho, José Arimathéa, Ronaldo Werneck e, mais tarde, Jota Medeiros e Bianor Paulino se incorporaram ao movimento, com seus poemas semiótico-gráfico-visuais, além dos projetos semântico-verbais. Na década de 1970 escreveu a coluna EQ, juntamente com Marcio Ehrlich, no jornal carioca Tribuna da Imprensa. Foi editor da Revista de Cultura Vozes, de Petrópolis (1971-1980), e colaborador do suplemento Livro do Jornal do Brasil (Rio, 1972-76)

Em 2009 o governo do Estado do Rio Grande do Norte, através da Fundação José Augusto, lançou o Prêmio Moacy Cirne de Quadrinhos, que objetivava selecionar 10 quadrinistas potiguares para integrarem uma coletânea de quadrinhos. O prêmio tinha como objetivo revelar e premiar o talento dos artistas

profissionais ou amadores do Rio Grande do Norte, além de impulsionar a produção artística nessa área – MAS FOI ESQUECIDO NOS ANOS SEGUINTEs.

Henrique Magalhães (Paraíba)

Possui graduação em Comunicação Social (Jornalismo) pela Universidade Federal da Paraíba (1983), mestrado em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (1988) e doutorado em Sociologia - Université de Paris VII - Université Denis Diderot (1993). Tem experiência na área de Ciência da Informação, com ênfase em Ciência da Informação, atuando principalmente nos seguintes temas: história em quadrinhos, editoração, fanzine, cultura alternativa e jornalismo. Professor do programa de pós graduação em comunicação da UFPB e proprietário da editora Marca de Fantasia, a maior do nordeste especializada em quadrinhos.

Edgar Franco (Goias)

Graduou-se em arquitetura e urbanismo na Universidade de Brasília (UnB), onde iniciou suas pesquisas sobre a linguagem dos quadrinhos e suas interfaces com a arquitetura, anos depois o avanço dessa pesquisa veio a resultar no livro História em Quadrinhos e Arquitetura, publicado pela editora Marca de Fantasia em 2004. Em seu mestrado em Multimeios na Unicamp estudou as HQs na Internet, batizando essa linguagem híbrida de quadrinhos e hipermídia de HQtrônicas (histórias em quadrinhos eletrônicas), pesquisa que serviu como base para o livro HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet publicado em 2005 pela parceria entre as editoras Annablume e a FAPESP. Em 2006 concluiu o doutorado em Artes na ECA/USP, foi professor dos cursos de Arquitetura e Urbanismo & Ciência da Computação da PUC-MG (Unidade Poços de Caldas) e atualmente é professor adjunto da FAV - Faculdade de Artes Visuais da UFG - Universidade Federal de Goiás, em Goiânia.

Como pesquisador de histórias em quadrinhos e arte-tecnologia já teve diversos artigos publicados em revistas e livros e tem apresentado suas pesquisas, há mais de oito anos, em congressos como Intercom, Lusocom, Compós e SBPC. Sua pesquisa de doutorado, *Perspectivas Pós-Humanas nas Ciberartes*, foi premiada no programa Rumos Pesquisa 2003 do Centro Itaú Cultural em São Paulo. Como ilustrador e quadrinhista possui dezenas de páginas publicadas em revistas do Brasil e exterior como: *Quadreca*, *Brasilian Heavy Metal*, *Nektar*, *Metal Pesado*, *Quark*, *Fêmea Feroz*, *Ervilha*, *Mephisto (Alemanha)*, *Dragon's Breath (Inglaterra)*, *Ah, BD! (Romênia)*, além dos álbuns solo *Agartha*, *Transessência* e *Elegia*, publicados pela Marca de Fantasia, e de *BioCyberDrama*, em parceria com Mozart Couto, editado pela Opera Graphica. Franco tem também experimentado criar trabalhos para suportes hipermediáticos, entre eles as HQtrônicas *Ariadne* e o *Labirinto Pós-Humano* participante da Mostra de Artes - Sesc SP/2005 e *NeoMaso Prometeu* que recebeu menção honrosa no 13º Videobrasil - Festival Internacional de Arte Eletrônica (Sesc Pompéia/2001). Também é autor do projeto musical industrial/ambient *Posthuman Tantra*.

Amaro Braga (Alagoas)

É Licenciado e Bacharel em Ciências Sociais (UFPE), Especialista em Ensino de História das Artes e das Religiões (UFRPE), Especialista em Artes Visuais (SENAC), Especialização em Gestão de Educação à Distância (UCB/Escola do Exército) e Mestre e Doutorando em Sociologia (UFPE). Atualmente é Professor Assistente no Instituto de Ciências Sociais (ICS) da Universidade Federal de Alagoas - UFAL. Tem experiência na área de Sociologia e Antropologia, com ênfase em Identidade Cultural e Representações Sociais, atuando principalmente nos seguintes temas: Histórias em Quadrinhos e Educação; Comportamento

e Sociedade; Identidade e Cultura Popular e Religião Comparada;

Valdomiro Vergueiro (São Paulo)

Universidade de São Paulo (1990), pós-doutorado pela Loughborough University Of Technology (1995) e pós-doutorado pela Universidad Carlos III de Madrid (2004). Atualmente é professor titular do Departamento de Biblioteconomia da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e Membro do Comitê Editorial y Científico da Universidad de Antioquia. Atua principalmente nos seguintes temas: Serviços de Informação – Qualidade. Depois de se graduar em Biblioteconomia, Vergueiro fez mestrado em Comunicação na área de HQ's, estudando o seu papel na indústria da comunicação de massa. Após o curso, foi contratado como professor da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, quando decidiu seguir a carreira acadêmica, sempre trabalhando os dois eixos. Ou seja, na área de serviços de informação no departamento de Biblioteconomia e HQ na área de Comunicação. E, então, atendeu ao doutorado, quando estudou a temática das coleções e a forma como essas são trabalhadas nas bibliotecas públicas, estas últimas vistas como centro de cultura e elemento de informação para todas as camadas sociais. E seus pós-doutorados, na Inglaterra e na Espanha, foram sobre a questão da qualidade no serviço de informação, apesar de continuar trabalhando paralelamente a questão dos HQ's na área de comunicação. Em 1990, criou o Núcleo de Estudos de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Trata-se de um centro de pesquisas sobre o tema a partir de diversas linhas de pesquisa das HQ's, sendo que um deles é especificamente sobre HQ's e sua utilização na Educação.

Octavio Aragão (Rio de Janeiro)

Designer gráfico, professor universitário e escritor brasileiro. Graduado pela Escola de Belas Artes da UFRJ, depois de trabalhar em várias agências de publicidade e escritórios de design, com uma rápida passagem como desenhista de produção de cinema, especializou-se durante a década de 1990 na produção de infografias, gráficos informativos veiculados em grandes jornais e revistas cariocas. Depois de passagens pela UniBennett e pelos cursos de extensão das faculdades Hélio Alonso – FACHA, foi empossado como professor do departamento de desenho industrial da UFES, Universidade Federal do Espírito Santo, onde lecionou História das Técnicas do Desenho Industrial, Projeto de Design e Tópicos Especiais (Arte Seqüencial). Hoje, depois de outro concurso, é professor adjunto da Escola de Comunicação da UFRJ, onde ministra as cadeiras de Jornalismo Gráfico 1 e 2. Foi coordenador de arte de O Globo, sub-editor de arte de O Dia e editor de arte da linha de revistas de informática da Ediouro Publicações. Em 1998 estreou profissionalmente como escritor, com o conto Eu Matei Paolo Rossi. Dois anos mais tarde, deu início ao projeto Intempol, portal temático na internet e ao álbum em quadrinhos The Long Yesterday. Intempol é um dos primeiros projetos multimídia de arte fantástica brasileira, pólo de produção cultural, principalmente no campo literário e da arte seqüencial. Foi citado por publicações francesas e norte-americanas como um projeto inédito e relevante no gênero, além de ganhar os prêmios Argos, do CLFC (Clube dos Leitores de Ficção Científica), e SBAF (Sociedade Brasileira de Arte Fantástica), em 2001 e 2003. Em 2000, retornou ao ambiente acadêmico para cursar a pós-graduação na mesma instituição onde se formou em 1987, a EBA. No Mestrado, pesquisou a vida e obra de Angelo Agostini, um dos pioneiros da chamada arte seqüencial ou histórias em quadrinhos no Brasil. Em 2005, participou da antologia de artigos Imaginário Brasileiro e Zonas Periféricas – Algumas

Proposições da Sociologia da Arte, editado pela professora doutora Rosza W. vel Zoladz, publicado pela editora 7Lettras e pela FAPERJ, além de assinar artigos acadêmicos nas revistas Arte/Ensaio, da UFRJ, e Nossa História. Em 16 de agosto de 2007, defendeu tese de doutorado, pelo Programa de Pós-Graduação da Escola de Belas Artes, UFRJ, sobre a charge política contemporânea nos jornais diários e sua influência na visão do público a respeito do presidente Luis Inácio Lula da Silva.

Paulo Ramos

Jornalista, doutor em língua portuguesa pela USP (Universidade de São Paulo), professor universitário (dos cursos de jornalismo e relações públicas da Universidade Metodista desde 2004) e consultor de língua portuguesa da Folha de São Paulo e do UOL. É ainda integrante do Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP. Sou co-autor do livro "Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula" (Editora Contexto) e assino um dos artigos de "Discurso, argumentação e produção de sentido" (Editora Humanitas). Tenho também textos publicados em congressos científicos, todos sobre Linguística. Na imprensa, já fiz de tudo um pouco: fui repórter, repórter especial, editor, editor-executivo, editor-chefe, âncora de telejornal. Passei pela Folha, TV Tribuna (afiliada da Rede Globo no litoral sul de São Paulo) e TV Cultura.

Atualmente é o editor de um dos principais blogs sobre quadrinhos no país:
<http://blogdosquadrinhos2.blog.uol.com.br/>

Carlos Holanda

Editor da revista *História, imagens e narrativas* (ISSN 1808-9895; <http://www.historiaimagem.com.br/>); Mestre em História Comparada – PPGHC/UFRJ e doutorando em Artes Visuais - Imagem e Cultura – PPGAV/EBA/UFRJ.

Gonçalo Junior

Jornalista e advogado, trabalhou no jornal Gazeta Mercantil, no Jornal da Bahia, no Bahia Hoje, Tribuna da Bahia, e colaborou em publicações como Folha de S. Paulo, Carta Capital, Bravo! e Imprensa. É autor dos livros País da TV (Conrad, 2001), Alceu Penna e as garotas do Brasil (Cluq, 2004), A Guerra dos Gibis - a formação editorial brasileira e a censura aos quadrinhos, 1933-1964 (Companhia das Letras, 2004), Tentação à Italiana - um perfil dos mestres do erotismo contemporâneo (Opera Graphica, 2005), O Homem-Abril (Opera Graphica, 2005) e Benício - um perfil do mestre das pin-ups e dos cartazes de cinema (Cluq, 2006). Publicou os álbuns de Histórias em Quadrinhos Claustrofobia (Devir, 2004), ilustrado por Júlio Shimamoto, e O Messias - um filme mudo em Quadrinhos (Opera Graphica, 2006), com arte de Flávio Luiz.

Maria Claudia Bolshaw

Atualmente é Professora e Supervisora do departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Tem experiência na área de Artes digitais, com ênfase em design e animação, Linhas de conhecimento: pesquisa sobre os meios de comunicação, projeto em design social, interdisciplinaridade e desenho animado. Coordenadora do Núcleo de Artes Digitais e Animação. NADA - PUC- RIO . Mestre (1997) e doutoranda em Design pela PUC/RJ (1997).

Marcos Magalhães

Possui Mestrado em Design pela PUC-Rio e graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1982). Atualmente é Professor Pleno de Animação no curso de graduação em Design e co-coordenador de Curso de Extensão a nível de Pós-Graduação na PUC-Rio. É fundador e diretor do Festival Internacional de Animação do Brasil - Anima Mundi.

Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Cinema de Animação, atuando principalmente nos seguintes temas: cinema de animação, desenho animado, computação gráfica, cinema experimental e animação.