# WOOF!

AGOSTO 2007/MAGAZINE N02

## expediente

editor
eduardo burger

co-editor
sandro bueno

revisão
geraldo escudero

## colaboradores

eduardo mattos | rubens oliveira | julieta petronilo | thiago meirelles | ricado yamamoto | roberto maxwell | spencer erhardt stachi | daniel reis | renato loose | luis stegmann |

A WOOF!MAGAZINE é uma publicação bimestral da WOOF!DESIGN

São Paulo - SP - Brasil
www.eduardoburger.com/woof.html

Todos os artigos aqui escritos são de responsabilidade de seus autores, sendo assim não refletem totalmente à opinião da revista. É expressamente proibido a reprodução parcial ou total de textos e imagens por qualquer meio, sem prévia autorização do editor da revista.

Para colaborar envie e-mail para:
woofmagazine@gmail.com

WOOF!MAGAZINE® é marca registrada.
Todos os direitos reservados.

# da ordem ao caos
# sãopaulo, uma metrópole

por eduardo mattos

Não Por Acaso, é o longa de estréia de Philippe Barcinski, premiado curtametragista. Um dos aspectos mais interessantes do filme é o papel dramático e determinante que a cidade de São Paulo exerce sobre o destino das personagens. Pedro (Rodrigo Santoro) e Ênio (Leonardo Medeiros), protagonistas do filme, nunca se encontram, mas a cidade, particularmente o seu trânsito, contracena de forma definitiva com as suas vidas. As duas personagens, cada um do seu modo, buscam lidar com a dificuldade que o caos e o acaso da cidade os submetem.

Mas nem sempre foi assim, a representação da cidade de São Paulo ao longo da história do cinema brasileiro sofreu uma série de modificações. Em São Paulo, Sinfonia da Metrópole, filme dirigido em 1929 por Adalberto Kemeny e Rudolf Rex Lustig, a cidade é vista como uma de metrópole organizada e civilizada. Ao longo do século XX, esta representação se modificou sensivelmente. Assim, em 2002, quando Beto Brant filma O Invasor, a idéia da barbárie é muito mais significativa do que a de civilização.

Neste percurso da ordem ao caos, vale lembrar uma série de filmes que lidam com a representação da cidade ao longo do século XX: Absolutamente Certo (1957. d. Anselmo Duarte); São Paulo, Sociedade Anônima (1965. d. Luís Sérgio Person); Anjos da Noite (1987. d. Wilson Barros); Alma Corsária (1993. d. Carlos Reichenbach); Cronicamente Inviável (2000. d. Sergio Bianchi).

Os filmes em questão, quando tomados cronologicamente, revelam de que forma as contradições sociais da cidade vão ganhando espaço na tela. A ordem da cidade codificada cede espaço para o caos urbano. Logicamente que esse processo está diretamente ligado às modificações históricas que a cidade sofreu ao longo do século, mas o determinismo histórico não dá conta do problema. Sejam por motivações ideológicas ou estéticas, o foco sob o qual o cinema se volta quando representa a cidade se modifica constantemente de modo que a idéia de civilidade urbana do filme de 1929 vai dando lugar a dialética entre civilização e barbárie já posta nos filmes mais recentes do início deste século.

O filme de Barcinski é mais uma excelente contribuição do cinema nesta trajetória de trazer para as telas a beleza e dor do caos que emana de uma das maiores metrópoles do mundo.

# RIO DE JANEIRO SÃO PAULO

**por** thiago meirelles

## COPACABANA SEM ENGANOS

Copacabana, Terra de contrastes.

Pense bem na próxima vez que for visitar o Rio de Janeiro, dentre vários lugares a escolher, fique em Copacabana. Não se hospede apenas. Fique literalmente. Não saia de lá. Há muitas coisas no Rio para se conhecer, mas não há nada nesta cidade como Copacabana. O bairro é a tradução mais fiel do que faz da cidade o que ela é: gente demais convivendo em harmonia no caos. Copacabana é o bairro mais democrático do Rio – tem favela ao lado de hotel de luxo, não tem estacionamento, todo mundo se esbarra, tem camelô por todo lado. Perder-se entre a Pedra do Leme e a Pedra do Arpoador é a maneira mais eficiente de entender a alma carioca.

Copa já foi o lugar dos melhores e maiores cinemas do Rio. No meio dos anos 1980, dividam o público o Condor Copacabana, o Art Palácio, o Bruni Copacabana, o Ricamar e o Jóia. O Condor, o Copacabana e o Roxy eram gigantescos, cinemões à moda antiga com, mais de 500 lugares. O primeiro virou uma loja de objetos domésticos, o segundo uma academia de ginástica e o terceiro se dividiu em 3 salas.

Era a maior concentração fora dos shoppings. Hoje, a maior parte de cinemas de rua do Rio foram tomados pelas igrejas evangélicas.

Houve uma vez uma esquina, Barata Ribeiro com Santa Clara, em que se apertavam as melhores lojas de disco do bairro. No fim dos anos 1980, quando CD ainda era para poucos, você encontrava a espantosa tecnologia na Modern Sound ou na loja ao lado, na Billboard. A Gramophone que ainda mantinha um belo arcevo de LPs, resistiu bravamente a troca de seus vinis. O tempo passou e a Modern Sound engoliu a concorrência. Hoje ocupa o espaço dela, das vizinhas e do cinema que ficava na galeria ao lado, o Bruni Copa-

O bairro é a tradução mais fiel do que faz da cidade o que ela é: Gente demais convivendo em harmoniano caos.

cabana. Não satisfeitos, abriram ainda o Allegro Bistrô dentro da loja, um espaço com bons sanduíches e música ao vivo de primeira na programação. Você escolhe seus discos de Hair Metal enquanto houve um baixista de jazz solando freneticamente no bistrô. A Satisfaction Discos é há quase 20 anos ponto de encontro de dinossauros fãs de Led Zeppelin. Lá, além do atendimento simpático, dá para descolar boapechinas na banca de vinis. Para quem prefere garimpar nos sebos, dois lugares são muito bons: o Baratos da Ribeiro e a Musicalle. Copacabana foi o *point* dos alternativos do Rio na segunda metade dos anos 1980. No inicio dos anos 1990, o Crepúsculo, onde hoje há o salão SempreBella tinha como carro-chefe caipirinhas que derrubavam qualquer um. Em 1993 o movimento foi para a Basement na galeria Alaska. A Bunker abriu no meio dos anos 1990 e continua firme e forte até hoje concentrando o público alternativo, roqueiro e eletrônico das redondezas. Marque presença no Bar e Restaurante Bem-Estar, o clássico boteco que fica na porta onde "confraterniza" os públicos da Bunker e da Le Boy. Se você quer tomar umas a mais, conhecer pessoas incríveis e mudar de programa, não se arrependerá.

Copa é Copa porque tem praia. Não uma praia qualquer. É na praia onde o pessoal se conhece, joga futevôlei, os estrangeiros confraternizam com as “primas”, como são chamada as nativas, e se bebe um chope com aquela brisa batendo na cara. Na faixa da areia, os quiosques funcionam até mais tarde e garantem uma vista deslumbrante. Mas em contra-partida, os preços são absurdos. Na faixa do meio rola uma tradicional feira de artesanato onde dá pra descolar desde camisa falsificada do Real Madrid a um recipiente em madeira para fazer caipirinha. Mas é na avenida propriamente dita que fica o movimento. São muitos bares

na Atlântica, quase um do lado do outro. Duas paradas são obrigatórias: o Terraço Atlântico, que fica colado na Help (que é, digamos, um grande ponto de encontro entre "cavalheiros" e "damas"). O outro ponto obrigatório é a Pérgula do Copa ou Bar do Copa. Copacabana Palace é o Hotel mais charmoso da orla. Com tudo isso, vale muito a pena reservar pelo menos uma semana para desfrutar o máximo da "Princesinha do Mar".

# VISITE

* ROXY
Av. N.ossa Senhora. de Copacabana 945 A
Copacabana
Telefone: +55 21 2461 2461

* Modern Sound – Mega Music Store
Rua Barata Ribeiro 502 – D
Copacabana
Telefone: +55 21 2548 5005
Segunda à Sexta, das 9 h às 21 h.
Sábado, das 9 h às 20 h.

* Satisfaction Discos
Rua Francisco Sá 95 loja K
Copacabana
Telefone: +55 21 2521 2893

* Baratos da Ribeiro
Rua Barata Ribeiro 354 D
Copacabana

* Bunker
Rua Raul Pompéia 94
Copacabana
Telefone: +55 21 22478724.

* LeBoy
Rua Raul Pompéia 92
Copacabana

* Copacabana Palace
Avenida Atlântica 1702
Copacabana
reservas@copacabanapalace.com.br
Telefone +55 21 2548 7070

# SÃO PAULO

**por** rubens oliveira

## UMA NOTA DISSONANTE

A São Paulo de hoje é um oceano turbulento de desperdício e contradição, onde com sua grande vitalidade enfrenta, como nunca antes, o desafio de problemas de desorganização político-social.

Segundo estimativas das Nações Unidas, São Paulo empata virtualmente com a Cidade do México e Bombaim no segundo lugar entre as cidades gigantes do mundo, embora ainda longe de Tóquio com seus 26 milhões de habitantes.

A desorganização política da Grande São Paulo toma corpo nos 39 municípios que se espalham sobre cerca de 8.000 km². No centro da metrópole está o gigante município de São Paulo, onde se aglomeram 10 milhões de habitantes. Ela é a capital do Estado de São Paulo, que abrange uma das mais ricas regiões agrícolas do mundo, além de ser o berço artístico-cultural da nação.

Nas últimas décadas, São Paulo conseguiu atingir excelência em finanças, comunicações de massa, engenharia, medicina, indústria, *marketing* e moda. Mas tal excelência está sendo minada por desmoralizantes episódios de corrupção, rebelião em presídios, falência da educação pública, roubos de cargas transportadas em caminhões, assaltos e homicídios nos sinais de trânsito. Enquanto o povo exige Justiça, têm crescido os problemas de escala e as pressões sobre as frágeis instituições políticas.

Ninguém vive e trabalha em São Paulo para se castigar nas filas, no trânsito, na poluição, na “desmoradia”, na violência.

Porém, hoje, quem caminha pelas ruas de São Paulo, percebe todos os contrastes possíveis de uma metrópole. Estas diferenças a transformam na “Manhattam” brasileira, no charme e simpatia que raras megalópoles conseguem transmitir: o dom de seduzir todos que cruzam seu caminho.

A quinta metrópole do planeta desconcerta e surpreende, pois a modernidade não abandona a tradição. A arte é a essência de São Paulo. Impossível disassociar uma coisa da outra. A capital paulista abriga mais de 60 museus, o que a torna um dos núcleos mundiais da arte, dona de um acervo de obras-primas únicas, produzidas por grandes mestres da pintura, escultura, fotografia e todas as tendências que se pode imaginar e sonhar. Destaques para o Museu de Arte Moderna, o MAM, que possui arquitetura assinada por Oscar Niemeyer, a Pinacoteca do Estado, instalada em edifício projetado por Ramos de Azevedo, em tijolo aparente, o Museu do Ipiranga, que abriga o famoso quadro “O grito do Ipiranga”, o Museu de Arte Sacra, o Lasar Segall, a Fundação Maria Luiza e Oscar Americano, o Museu da Imagem e do Som – MIS e o cartão-postal de São Paulo, o Museu de Arte de São Paulo, o MASP.
São Paulo também recebe inúmeros espetáculos de música, dança e teatro, sem falar na Bienal Internacional de Artes e das mostras de cinema. Por tudo isso é que São Paulo é considerada a capital cultural da América Latina.

Outro ponto e questionamento importante sobre esta selva de pedra: qual é a cara do paulistano? Qual a sua identidade? A própria história responde por meio da vida de cada indivíduo que ajudou a construir o dia-a-dia da cidade mais importante da América Latina. No início da imigração, homens e mulheres de mais de 60 países se estabeleceram em São Paulo, em busca de oportunidades e encontraram uma cidade de braços abertos.

Hoje São Paulo é uma cidade cosmopolita. É a terceira maior cidade italiana do mundo, a maior cidade japonesa fora do Japão, a terceira maior cidade libanesa fora do Líbano, a maior cidade portuguesa fora de Portugal e a maior cidade espanhola longe da Espanha. A mistura de raças, etnias e culturas moldaram e transformaram a vida cultural, social e econômica de São Paulo. A característica de recepcionar bem os visitantes, recebê-los de braços abertos, é uma marca paulistana. Por isso não é de se estranhar o fato de quem nos visita estar sempre voltando para matar a saudade.

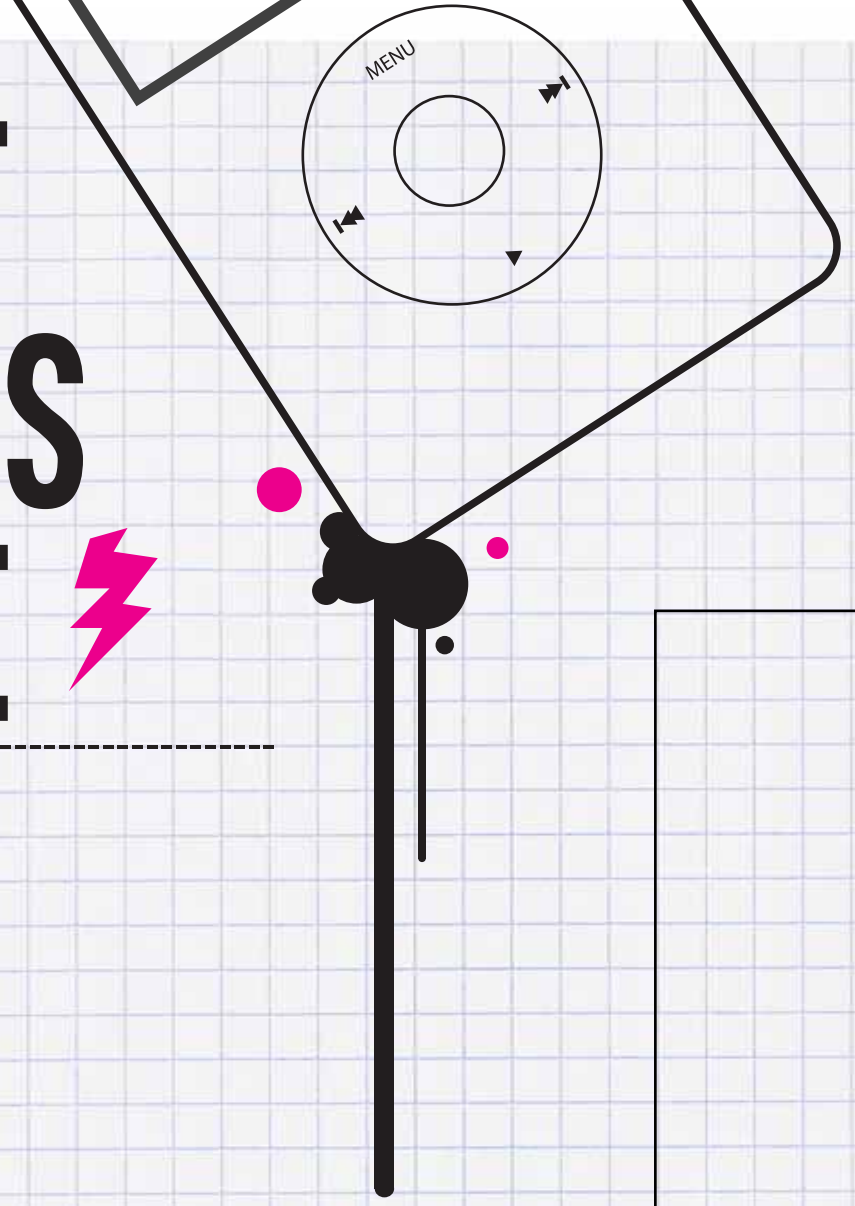
Para entrar no Brasil pela porta da modernidade é preciso aterrissar em São Paulo. Ela possui a "força da grana que ergue e destrói coisas belas", apesar da "feia fumaça que sobe apagando as estrelas", como canta Caetano em sua famosa canção.

Aqui, os deuses da chuva parecem abençoar este pedaço de Brasil que dá certo. Nessas ruas-artérias nas quais rodam 4,5 milhões de automóveis por dia, pulsa o sangue de muitos que vieram de cada canto, de cada pranto de outras cidades, e que aprenderam depressa a chamar-lhe de realidade.

Ninguém vive e trabalha em São Paulo para se castigar nas filas, no trânsito, na poluição, na “desmoradia”, na violência. O quadro da felicidade está bem emoldurado. Basta olhar para ver. Basta desejar para tentar. E todos acreditam que um dia a cidade oferecerá a sua oportunidade particular.

São Paulo é um pequeno país muito rico e, ao mesmo tempo, um grande país muito pobre. Essa proximidade tem as conotações sutis de um “muro de Berlim” sociológico, que ao ultrapassá-lo o mesmo, por sagacidade ou sorte, pode-se chegar lá. Todo mundo imagina que grandes coisas estão ao seu alcance desde que se viva em São Paulo.

# PLAYLIST PARA DIAS DE GREVE




001.You Are My Sister - Antony and the Johnsons
002.Hang Me Out to Dry - Cold War Kids
003.Broken Ship - Immaculate Machine
004.PDA - Interpol
005.Monsters - Matchbook Romance
006.Pulling Our Weight - The Radio Dept.
007.End Of the Beginning - 30 Seconds to Mars
008.Sober - Staind
009.I Feel So - Box Car Racers
010.Change(In the House Flies) - Deftones
011.Prozac - Denali
012.Here It Comes - The Doves
013.Soft Rock Star - Metric
014.Earth Intruders - Bjork
015.Sing For Absolution - MUSE
016.Gramarye - Remy Zero
017.Karma Police - Radiohead
018.Peeping Tom - Placebo
019.Coma White - Marilyn Manson
020.Megalomaniac - Incubus

u,u,d,d,l,r,l,r,a,b,select,start
deftones - saturday night wrist
*Clique no quadrado para assistir ao clipe

C

# UMA TÓQUIO HUMANA

por ricardo yamamoto (fotografias) e roberto maxwell (texto)

Comparada com outras cidades ricas da Ásia, Tóquio não é arquitetonicamente vistosa. As grandes construções que cortam a paisagem de Hong Kong, Shanghai e Kuala Lumpur, por exemplo, não têm muito espaço aqui. Tampouco, os grandes templos antiquíssimos fazem parte do que pode ser visto em um passeio pela cidade. Tóquio é uma cidade em constante processo de (re)construção. Por causa dos abalos sísmicos, a maioria dos prédios tem prazo de validade. O passado resta em pequenas frações, monumentos da resistência ao impacto do ambiente natural. O futuro, por sua vez, desponta em prédios de arquitetura arrojada, nem sempre ao gosto dos transeuntes.

A Tóquio pulsante que a maioria dos estrangeiros conhece pelas luzes devidamente bem registradas pelas lentes da diretora Sophia Coppola no filme Encontros e Desencontros (*Lost In Translation*) existe, na verdade, no aglomerado humano de mais de 12 milhões de habitantes, cerca de 10% da população do Japão. Tóquio não é um município como a maioria dos estrangeiros imagina. É uma província especial, com o mesmo *status* do nosso Distrito Federal. Os *kanjis* — ideogramas chineses usados na escrita japonesa — que formam o nome da província têm um significado simples: capital do leste, nome criado com claro objetivo de mostrar a mudança do eixo do poder no país, o qual se concentrava anteriormente na região central. Aos poucos, veio, também, a função de pólo irradiador e produtor da cultura e do modo de vida nacional. Cidade cosmopolita, Tóquio é o lar de grande parte das manifestações (contra) culturais do Japão contemporâneo. É o poder sedutor da metrópole e o anonimato que cria personagens como os *cosplay* — meninos e meninas que se travestem de personagens dos quadrinhos e desenhos animados japoneses — que adotaram como lar o famoso bairro de Harajuku.

Prédio da Asahi Beer, em Asakusa. Tóquio, 2006.

"Cosplays" em Harajuku. A moça alta vestida de forma peculiar de costas para a lente era, na verdade, um rapaz. Tóquio, 2006.

Supostos Yakuzas sobre o mikoshi durante o Sanja Matsuri em Asakusa. Tóquio, 2007.

Crianças na superlotada estação de Shibuya. Tóquio, 2006.

Todavia, e quem é bicho urbano sabe disso, não só de modernidades vive uma cidade. Esta é, de fato, colagens de tempos diversos que dialogam entre si, nem sempre harmoniosamente. Quase sempre inutilmente, como em todo grande aglomerado urbano, o Estado tenta controlar as manifestações populares. No caso do Sanja Matsuri, evento popularmente conhecido como "festival da *yakuza*, a máfia japonesa", a proibição de "surfar" nos andores em nome da segurança é solenemente violada pelos tatuados. Mesmo num dos países menos violentos do mundo são poucos os que ousam se meter com a máfia.

Em Tóquio são inumeráveis, os inúmeros outros papéis através dos quais seus moradores e os forasteiros criam e recriam a vida social, fazendo do espaço da cidade único e, ao mesmo, tempo global. Estudantes, donas-de-casa, gente comum, enfim, provam que, como em toda grande cidade do mundo, a vida é cheia de nuances.

## +INFO

Ricardo Yamamoto é fotógrafo. Um pouco de seu trabalho pode ser visto em <www.ricardoyamamoto.com>.

Roberto Maxwell é cineasta e escritor. Ele mantêm um *blog* sobre o Japão em <www.robertomaxwell.com>.

# GRAFITE X Games

por SPENCER ERHARDT STACHI
ilustração EDUARDO BURGER

"A arte imita a vida". Nunca isso foi tão real como nos dias de hoje. Mas, além de imitar a vida, a arte anda imitando a própria arte ultimamente: temas se repetem, se transformam, se reciclam. A aula de história do ginásio deu origem ao filme "Alexandre", que deu origem à série de jogos eletrônicos "Age of Empires". As notícias de roubos de carros deram origem ao game "GTA", que gerou o filme "60 Segundos".

Com o grafite, não seria diferente. Nos anos 80, as pichações poluíam visualmente as grandes cidades, estabelecendo território de gangues e servindo como forma de expressão de jovens que não podiam (e, muitas vezes, não queriam) usar outros meios. Se tornaram tão populares que foram usadas como pano de fundo para vários games best-seller, como "Final Fight", "Vendetta" e "Street Fighter". Hoje, já com o pomposo nome de graffiti (plural de graffito, marca ou inscrição em italiano), se tornaram tão sofisticadas que já inspiram criações do fashion designer Marc Ecko (que faz fortuna com sua urban wear a preço de Dolce&Gabbana) e títulos de games ainda mais célebres que aqueles de 20 anos atrás. Olha a "imitação" de novo...

## GRAFITE DIGITAL?

Imitação ou não, o casamento games-grafite tem dado muito certo, gerando títulos com visuais maravilhosos e produções primorosas. E muita inovação, algo raro hoje em dia na área de jogos.

Com Jet Grind Radio (Sega, 2000 – Dreamcast), a polêmica andou solta com o jogo sendo expressados com muito grafite. Inovador de muitas maneiras, JSR é o primeiro jogo a ter a

Imitação ou não, o casamento games-grafite tem dado muito certo, gerando títulos com visuais maravilhosos e produções primorosas. E muita inovação, algo raro hoje em dia na área de jogos.

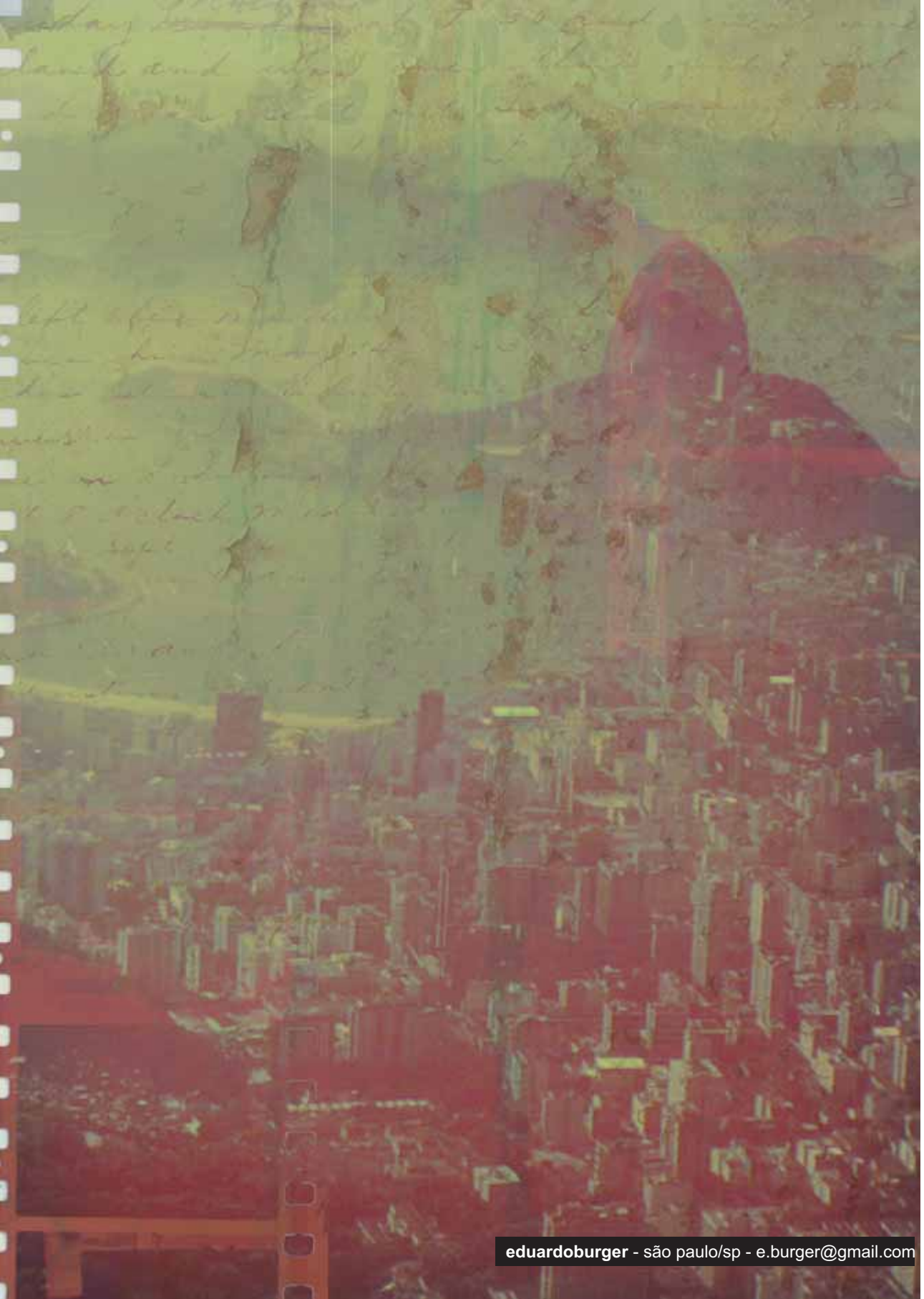
tecnologia de renderização cel-shading, que simula os "rabiscos" de cartoons, nunca vista antes e que gera um visual maravilhoso. A história é mais ou menos assim: você pertence a uma gangue de grafite e sua missão é colocar as tags da sua gangue por cima das rivais, até dominar completamente a cidade. Um destaque muito legal em JGR é que você desenha, literalmente, com o botão direcional do joystick e você ainda pode criar o seu próprio tag! Enquanto vai grafitando a cidade inteira em cima de patins in-line, você tem que fugir da polícia e dos membros das outras gangues e, claro, conforme as fases avançam, a polícia fica mais forte, as outras gangues ganham mais e mais membros e as tags rivais se tornam mais escondidas. Menção honrosa à trilha sonora do jogo, com música eletrônica bem alternativa, ao invés de hip hop ou rap.

Jet Set Radio Future (Sega, 2002 – XBOX), continuação de Jet Grind Radio, foi muito bem recebido quando lançado para o poderoso XBOX (à época) e também recebeu inúmeros prêmios, apesar de não ser tão inovador quanto sua primeira versão. Praticamente o mesmo jogo, mas se passando no futuro. A diferença de uma versão para a outra pesa muito na jogabilidade, JSRF é muito mais rápido e frenético e infelizmente a Smilebit simplificou a criação das tags, o que fez o game perder grande parte de sua graça.

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure (Atari, 2006 – Playstation 2, XBOX e PC), assinado por ninguém menos que Marc Ecko, que criou as roupas dos personagens e ainda indicou os melhores grafiteiros nova-iorquinos para criar os grafites do jogo. Vendeu bem e recebeu notas razoáveis; no geral, é um jogo bem interessante, mas peca muito na jogabilidade. Com ideais politizados, Trane (você) quer desmoralizar o governo da cidade e é ai que ele arruma uma boa briga. O jogo é basicamente porrada e grafite, seus inimigos são policiais, funcionários da prefeitura e isso vai piorando fase a fase. Além dos punhos, o que você encontrar pelas fases vira arma, como vassouras, latões e os clássicos tacos de baseball. A trilha sonora do jogo é muito boa, muito rap e hip hop underground nova-iorquino de qualidade.

**renato loose** - vitória/es - renatolooz@gmail.com

**luis stegmann** - são paulo/sp - loustegmann@gmail.com



**eduardoburger** - são paulo/sp - e.burger@gmail.com

**daniel reis** - salvador/ba - decristosk8@hotmail.com