

Nº 0

QUADRINHOS EM AÇÃO

**Guerreiros
da Tempestade**
Onde estão nossos heróis?



DEBATE:
Profissionais falam
sobre o gênero
"super-herói"
feito no Brasil

**Gedeone Malagola
e Eugênio Colonesse**
o adeus à
2 Mestres!

Capitão 7
Tudo sobre o primeiro
super-herói brasileiro!

RAFAEL
LANHELLAS
2002



CATAPÔU! CA-BRUMM!

Aqui, o espaço será de nossos “super-brazucas”! Nada de alienígenas de Krypton, vigilantes de Gotham City ou de uma realidade alienígena à nossa! Começa aqui um novo universo!

Nos anos 60, eles ainda eram muito influenciados e até copiados de suas matrizes norte-americanas, mas, nos dias atuais, eles gozam de mais personalidade e caracterização próprias. Nossos heróis são brasileiros e não desistem nunca!

Resgataremos clássicos como Capitão 7, Homem-Fera, Raio Negro, Judoka, Escorpião, Fikom assim como tb divulgaremos os atuais como Velta, Crânio, Cometa, Lobo-Guará, Penitente, Guerreiros da Tempestade, etc.

Seus autores e editores também terão seu espaço. Estes são os verdadeiros super-heróis brasileiros!

Queremos quebrar todo preconceito e barreira ao gênero “super-herói” feito no Brasil. Temos que valorizar o que é nosso e não fazer somente propaganda dos concorrentes dos EUA. Afinal, que empresário sério faz isso?

Só assim teremos um bom mercado, ainda que não seja como sonhamos, como uma indústria.

Os editores independentes estão crescendo e descobrindo novos nichos de venda e forma de alcançar seus leitores, se atualizando. Enquanto isso os grandes editores “republicadores” sofrem com a perda de seus leitores e fracas vendas, cansados de um material que não lhes diz nada e que se mostra repetitivo e maçante.

O leitor está cansado de crises, clones, realidades alternativas e afins.

O leitor quer algo novo, que ele se identifique mais, com nosso jeito de ser e ver.

Agora Chegou a nossa vez! Divirtam-se!

Quadrinhos em Ação - Nº 0
VENDA PROIBIDA

EXPEDIENTE

CARLOS HENRIQUE
Editor

BRUNO ROMERO
Diagramação

RAFAEL LANTHELLAS
ALZIR ALVES
Arte Capa

Contato:
henrystudio@hotmail.com

QUADRINHOS
em
AÇÃO

índice

Geodone Malagola	03
Heróis do Colonnese	06
Guerreiros da Tempestade	12
Os Super-Heróis de nosso céu azul anil	15
Debate	17
Nova	22
Capitão 7.....	24
Resenhas	36
Extras	37

"Não nós responsabilizamos pela opinião e nem de textos dos autores contidas nesta revista"

GEDEONE MALAGOLA

— OUTRO MESTRE QUE SE VAI —

Por Carlos Henry

No ano que passou, perdemos 2 mestres das HQs brasileiras: Eugênio Colonnese e Gedeone Malagola, que viveram a época de ouro dos quadrinhos tupiniquins, nos anos 60, quando HQ brasileira ainda era uma indústria.

Formado em Direito, apesar de ter chegado a cursar a faculdade de Arquitetura, Gedeone, ainda na infância, começou a aprender a arte do desenho com o pai, que era pintor. Seria, no entanto, como roteirista que conseguiria maior destaque em sua carreira iniciada na década de 40.

Ávido leitor, Gedeone Malagola tinha o hábito de pesquisar sobre os temas que escrevia a fim de se familiarizar com os assuntos e seus roteiros costumavam ser bastante detalhados.

Suas primeiras colaborações foram para o jornal A MARMITA, onde escrevia e desenhava e depois para O GOVERNADOR. Teve passagens pela Editora La Selva, indo posteriormente para a Vida Juvenil, onde sob a direção de Mário Hora Jr., produziu uma série de cangaceiros, chamada Milton Ribeiro.

Fundou a Editora Júpiter que contou com o trabalho de diversos desenhistas brasileiros. Na Editora Outubro, com Miguel Penteado, produziu histórias de terror, mas



também escreveu e desenhou histórias infantis, suas preferidas.

Gedeone trabalhou ainda com super-heróis, criando dentro do gênero os personagens Raio Negro- certamente seu personagem mais conhecido-, Hydroman e Homem Lua. Gedeone foi também um dos roteiristas do Capitão 7, e, no final da década de 60, desenhou

histórias dos X-Men na GEP (Gráfica Editora Penteado), onde foi editor da revista, além de publicar histórias do Raio Negro na revista dos mutantes que, no entanto, teve vida curta devido a questões legais entre a GEP e a EBAL de Adolfo Aizen.

Dentre os inúmeros títulos em que trabalhou, merecem destaque JUJU FAÍSCA, MEIO FIO, MILTON RIBEIRO, SANTOS DUMONT, CASTRO ALVES, RUI BARBOSA, UK E UKA, DRÁCULA, TARGO, HISTÓRIAS NEGRAS, ESQUIFE, COMBATE, CLÁSSICOS DO TERROR, HOMEM MOSCA, LILI e JUVÊNCIO, o



justiceiro do sertão. Produziu mais de 1500 roteiros para vários desenhistas.

Seus últimos trabalhos a alcançar certo apelo popular foram O LOBISOMEM e A MÚMIA, que datam da metade dos anos 70, para a Minami-Cunha Editores. O título O Lobisomem, produzido com o desenhista Nico Rosso, teria ao longo dos anos duas republicações, sendo a última da editora Opera Graphica em 2002.

Gedeone colaborou ainda com os jornais A Nação, O Esporte e Diário Popular onde publicava suas tiras.

Raio Negro tb já foi re-publicado pela Grafipar em uma coletânea do herói, além de novas HQs pela Metal Pesado e em revista própria pela ICEA.

Após enfrentar problemas de saúde durante vários anos, Gedeone Malagola veio a falecer às 14h do dia 15 de setembro de 2008, aos 84 anos, vitimado por uma grave infecção, que o manteve internado por mais de um mês, no Hospital São Vicente, em Jundiaí, SP.



Gedeone Malagola

★ 1924

† 2008

HOMENAGENS E CONTINUADORES

O mestre, assim como Eugênio Colonnese, foi homenageado por artistas da nova geração, como Allan Goldman, Daniel HDR, Bruno Sauderbronn, Omar Vinole e outros, na Internet através dos fotologues.



Aguarda-se uma edição especial, publicada pela editora Júpiter II (nome dado em homenagem à editora Júpiter, que Gedeone fundou nos anos 60), de um encontro de Raio Negro com Velta, feita por Emir Ribeiro. A Júpiter II já publica a revista Raio Negro, com republicações das HQs do herói, sendo parte das vendas repassadas para Gedeone, mostrando assim, grande respeito ao veterano quadrinista. Também o roteirista e desenhista Sandro Marcelo tem autorização de Gedeone para publicar uma HQ com Hydroman, Raio Negro e Homem Lua, com o seu personagem Conversor. A história está pronta e deve ser publicada na internet, no site HQNado, que publica HQs online.

Existem outros artistas produzindo material com estes heróis, autorizadas por Gedeone antes de sua morte. Portanto, nos próximos meses, aguarda-se muitas homenagens através de variadas publicações de HQs.





OS SUPER-HERÓIS DO COLONNESE

Por Rod Gonzalez



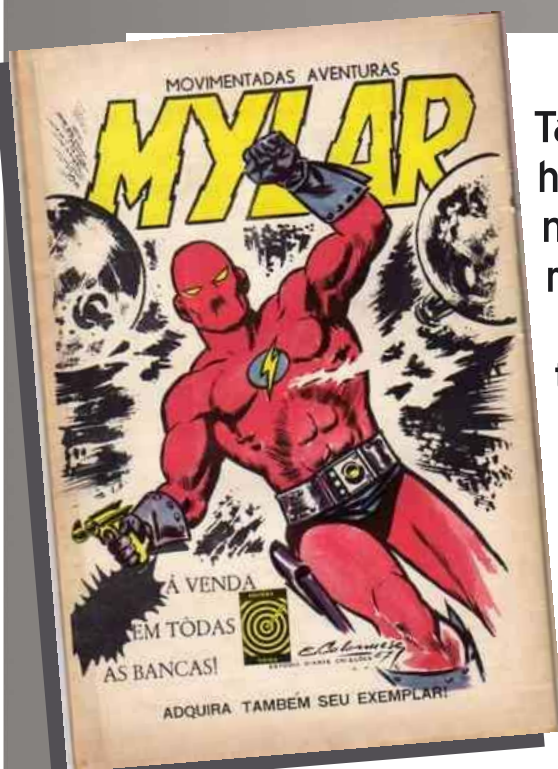
Exemplo de quadrinista brasileiro que teve grande sucesso profissional, Eugênio Colonnese, um dos maiores nomes dos quadrinhos brasileiros, faleceu recentemente, numa sexta-feira, 8 de agosto, após complicações decorrentes de um AVC que teve em junho, deixando cinco filhas e dois netos. Ele estava com 78 anos.

Nascido na Itália, filho de mãe brasileira e pai italiano, Colonnese mudou-se ainda criança para a Argentina, onde viria a começar sua carreira de quadrinista no fim da década de 40. Em 1964, de mudança para São Paulo, ele passou a fazer parte da indústria de quadrinhos de terror nacional, desenhando ao longo dos anos os mais variados gêneros: faroeste, guerra, romance, erótico, aventura, super-heróis, etc.

Colonnese seguiu produzindo quadrinhos e ilustrações ao longo das décadas de 70 e 80, mesmo durante os 20 anos que passou como diretor de arte na Editora Ática, de livros didáticos.

Nos últimos anos, além de colaborar com os quadrinhos italianos da Bonelli (onde desenhou Mister No), seu trabalho foi recuperado por editoras como a Escala, que publicou cinco edições de seu Curso Completo de Desenho, e, com mais destaque, a Opera Graphica, que republicou Mirza, O Morto do Pântano e vários trabalhos inéditos. A Mythos Editora também publicou Mirza - A Mulher-Vampiro - Especial 40 Anos. Atuava ainda como professor na ESA (Escola de Artes de Santo André) onde transmitia seu conhecimento e experiência aos seus alunos.

Acompanhe aqui, alguns heróis brasileiros que o mestre criou e desenhou:



MYLAR

Também chamado "o homem-mistério" pois nunca foi mostrado seu rosto.

É um extraterrestre e vive num esconderijo na ilha de Fernando de Noronha.

Possui um cinturão que o faz voar e o seu traje especial, que o permite en-



frentar perigosas organizações criminosas, sempre servidas de belas bandidas! Foram 8

números, de maio de 1967 a julho de 1968, pela editora Taika.

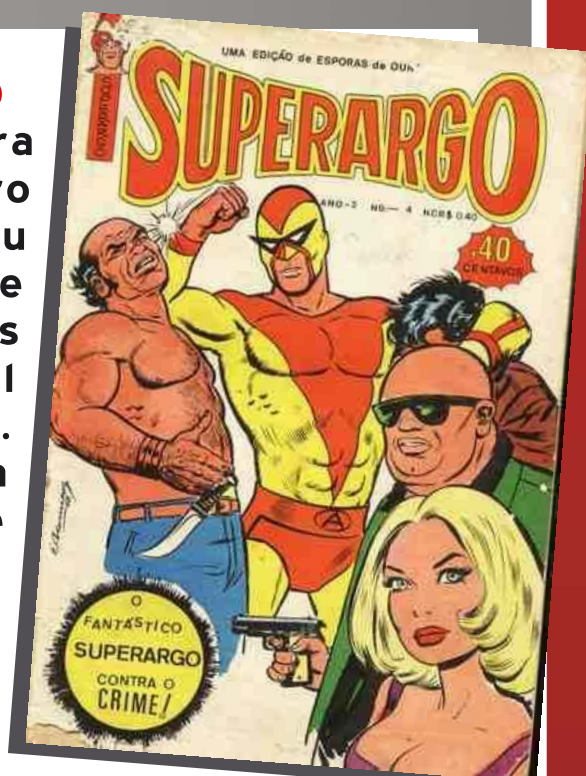
Recentemente foi produzida uma nova hq do Mylar, com roteiro de Roberto Guedes e arte de Emir Ribeiro. Não há previsão de lançamento dessa hq, SE É que será lançada.



SUPERARGO

O Superargo era o coronel Braga, membro da Polícia Federal. Com seu uniforme amarelo e vermelho, lutava pelos interesses do Brasil dentro e fora do país. O único que sabia da sua dupla identidade era seu superior, um velho general que teve a idéia do Superargo. Braga/Superargo

contava com vários apetrechos e armas, além de seu físico privilegiado, pois o herói era especialista em lutas acrobáticas.





GATO

Publicado em 1967 pela editora Jotaesse, o Gato é um agente que vive cercado de belas garotas, desenhadas com um sensacionalismo fora do comum: as pernas, os seios, as poses, as roupas, tudo isso feito de maneiras muito sensuais e ousadas para a época. Mais tarde ganhou poderes semelhantes a de felinos: garras, sexto-sentido e olfato aguçado.



PELE DE COBRA

Trata-se de um aventureiro que circula com sua moto pelas rodovias do Brasil. Como não tira sua jaqueta de "couro-de-cobra", é chamado por isso de Pele de Cobra. Publicado em 1967 pela GEP.

X MAN

Colonnese criou o "Xís-Man" (como o chamava) antes dos X-Men de Stan Lee, mas o personagem não foi aprovado pela editora inglesa Fleetway que publicou hqs de guerra do Colonnese. Álvaro de Moya ficou sabendo e decidiu publicar o X-Man em um jornal que editava, em 1967. Inclusive suas garras retráteis são anteriores as de Wolverine, que só surgiu em 1972!



GÊNIO

Também chamado de "Gênio de Petróleo" e "Gênio do Calhambeque", já que surge do tanque de combustível do carro. Ele acompanha um grupo de adolescentes. Publicado pela Ebal em 1974.

ÚLTIMA MISSÃO

Álbum lançado em 2005 pela editora Ópera-Graphica que reúne Mirza e Angélica, a filha de Satã (as principais personagens femininas de Colonnese para o gênero terror) com os super-heróis Mylar,

Superargo, o Gato e Pele de Cobra. O roteiro é de Franco de Rosa e a arte de Watson Portela. Nos fanzines, os heróis do Colonnese pareceram nas hqs do "Comando Justiça", de Darlei Nunez. Em "O Último Vôo Livre", lançado em 2006, Watson retomou o tema e criou versões femininas dos super-heróis do Colonnese: Mylarza, Gata, a Pele de Cobra e X-Girl.



Muito cultuados atualmente pelos artistas que exibem seus trabalhos nos fotologues do provedor Terra, Todos lá ficaram muito comovidos e prestaram homenagens através de ilustrações, como nesses desenhos da Mirza chorando, por Emir Ribeiro e o de Bruno Sauderbronn que traz Mirza e os heróis Gato, Mylar, Superargo e X-Man se despedindo de seu criador. Emir Ribeiro ficou duplamente entristecido, pois o último trabalho agendado de Colonnese seria justamente o encontro "Mirza & Velta", que já estava com editor e seria produzido pelo grande mestre.



Mas, com o falecimento de Colonnese, em uma homenagem póstuma, seus alunos produzirão o encontro.



Curiosidades

Colonnese também desenhou os super-heróis brasileiros Escorpião e o Judoka.

Outros trabalhos de Colonnese: Juvêncio; Caçador; Beto Carreiro e o Mestre Kim, um lutador de taekwondo que participava de um programa na extinta tv Manchete. Antes desenhou "O Homem do Sapato Branco", com hqs do falecido apresentador de tv.

Também são famosas as adaptações que fez da "Abolição da Escravatura", "Independência do Brasil" e "Proclamação da República" e as capas que fazia para os gibis do "Batman" e do "Superman" pela Ebal e do "Fantasma" para a editora Saber.



SEUS TRABALHOS MAIS RECENTES FORAM:

Shadow Lady e Bruuna: heroínas em aventuras eróticas; Mister No: para a Bonelli Comics (Itália) e as aventuras da caveira Eddy, mascote da banda inglesa de heavy-metal Iron Maiden.

Colonnese estava trabalhando na vida de Francisco Xavier em quadrinhos, mas não deu tempo dele terminar.

Apesar de não gostar de mangá, Colonnese produziu alguns trabalhos no estilo, quando assinou "Banzai". Também se utilizava do pseudônimo "P. Hall" quando fazia hqs de sexo-explicito, por isso também era chamado de "mestre das perversões".





Sucesso Relâmpago!

Por Marconi Lapada



Anísio Serrazul

Aproximadamente em maio de 2005 foi divulgado pela ND Editora & Publicidade, sediada em Goiânia/GO, o lançamento de uma nova revista em quadrinhos produzida no Brasil. Visando o público infanto-juvenil, e prometendo periodicidade mensal em 32 páginas coloridas, formatinho, capa e miolo em papel couchê, e ao preço de R\$ 4,90, "Guerreiros da Tempestade" era escrita, colorizada e desenhada por Anísio Serrazul.

Depois, Fábio Azevedo assumiu os roteiros.

Entrou para o grupo a partir do nº 6, o colorista Rafael Freitas. No nº 9, entrou também Igor Noronha, fazendo o colorido.

Por fim, o formato foi alterado para aquele tradicional das revistas antigas da EBAL, que a turma chama de "formato americano". Apesar de ser anunciado que Guerreiros da Tempestade estaria nas bancas de todo o país, eu tive dificuldades em encontrar, talvez pela péssima distribuição destinada a qualquer material nacional.

Até onde tive notícias, a última edição anunciada, e que não li, foi o nº 12, por volta de fevereiro e março de 2007.



Posteriormente, foi anunciado que os Guerreiros da Tempestade iria estrelar um desenho animado orçado em 5 milhões de reais e produzido pela Diler & Associados, que contava em seu currículo com as animações "Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço" e "Turma da Mônica em Uma Aventura no Tempo". A notícia previa que o desenho estaria nos cinemas neste ano de 2008, mas ou a coisa era teoria pura ou não engrenou, pois não se falou mais sobre filme.

Voltando às revistas, a 1ª edição iniciava a saga da nova equipe de super-heróis brasileiros, apresentando os personagens aos leitores e deixando ganchos com mistérios a serem revelados nos números seguintes. De imediato, se ficou conhecendo:

1) Gabriel, vindo do ano 2155, é um viajante do tempo, alterado geneticamente, com poderes de telepáticos, força extraordinária, vôo e domínio de uns braceletes de energia alienígenas.

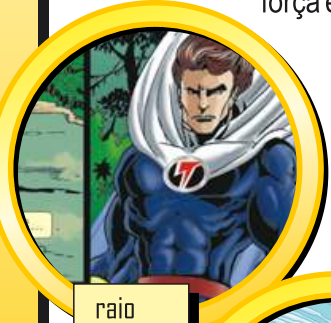
2) Rodrigo, que usa o nome de herói de "Raio", é ex-surfista natural de Petrópolis/RJ, também voa, tem superforça e alguns outros poderes não apresentados ou manifestados.

3) Fernando, ou "Tormenta", é da terra do seu criador, Goiânia/GO, e antes de se tornar um dos "escolhidos" era piloto profissional de corridas de moto e praticava artes marciais. Só que além dessas qualidades todas, o cara também tem superforça, voa, e assim como o "Raio", tem poderes outros não manifestados.

4) Thiago... isso mesmo, Thiago com "Th", ou "Trovão" é carioca da gema, e antes de também ter sido "escolhido", era surfista. Também tem superforça, voa, e tem poderes outros que não apareceram.

5) Major, é um cara misterioso, é assessor de um senador.

6) Senador Joaquim Paiva Filho, já em seu 2º mandato eletivo, é potiguar da capital (Natal), ex-esquerdista, formou-se em advocacia e, não se sabe como, sempre teve vida nababesca e altos cargos governamentais. O cara



raio



trovão



tormenta

defende a pesquisa com células-tronco e clonagem humana. É cheio da grana e tem grande influência política.

O nº 2 dos Guerreiros, continuou a chamada “saga dos escolhidos”, revelando alguns “mistérios” plantados no nº 1, e até um robô entrou em cena. Como se não fosse o bastante, apareceram outros supers de “uniformes” coloridos, capas, alegorias e adereços, como:

1) Adão VII, outro viajante do tempo vindo do futuro e manipulado geneticamente. Isso porque, no ano de 2055, manipulação genética é a maior moleza e as pessoas se tornam aquilo que querem. O Adão VII também tem superforça e voa.

2) Braceletes de Energia Cósmica são alienígenas cujos propósitos e origem são completamente desconhecidas.

3) Terra I, Um homem-máquina, também viajante do tempo, construído em 2055 para pesquisar e armazenar o conhecimento da história humana, ou seja, um computador ambulante. Seus poderes são: Alta capacidade de armazenamento de dados e algum poder bélico.

4) Adão XIII, outro viajante do tempo alterado geneticamente, no caso o 13º da lista, também tem superforça, voa, é telepata e controla os braceletes de energia cósmica.

No nº 3 da revista, surgiu outra super. Afinal, uma mulher no grupo:

1) Eva I. É viajante do tempo e irmã gêmea do Adão VII, tendo superforça, poderes eletromagnéticos, telepatia e também voa. A turma toda, com certeza, foi manipulada geneticamente no mesmo lugar e pelo mesmo cientista, pois receberam poderes praticamente iguais.

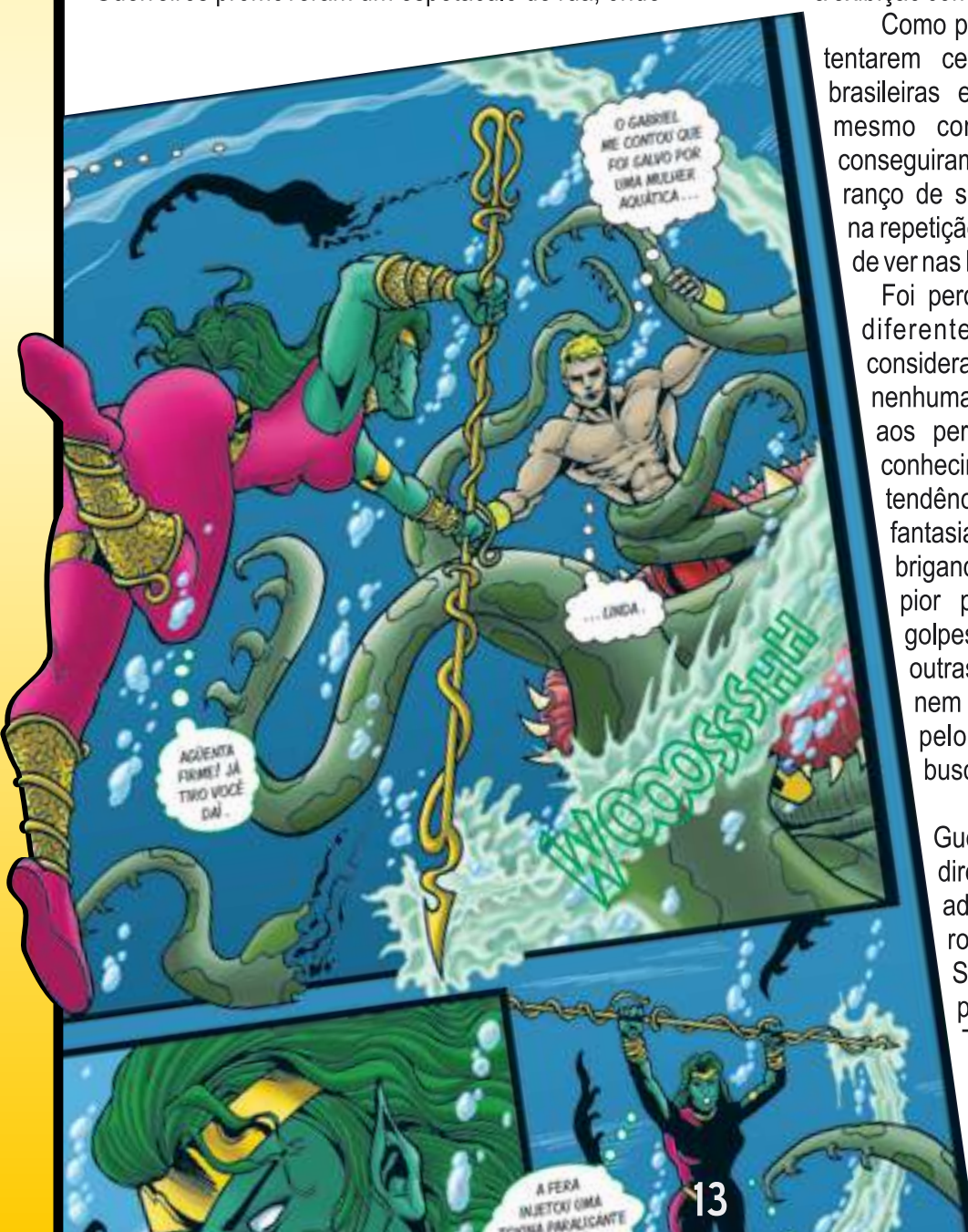
O grupo é tão poderoso que um dos heróis consegue ir para a Lua, sem foguete.

E também, assim sem mais nem menos, para mostrar para uma multidão curiosa a sua extraordinária força, os Guerreiros promoveram um espetáculo de rua, onde a exibição comeu solta.

Como parte positiva, cito o fato dos autores tentarem centrar toda a ação nas cidades brasileiras e usando nomes brasileiros. Mas mesmo com esses poucos artifícios, não conseguiram tirar de cima dos guerreiros aquele ranço de super-heróis gringos, principalmente na repetição dos velhos clichês que já enjoamos de ver nas Márveis e DCs da vida.

Foi perdida uma boa chance de se fazer diferente, principalmente levando em consideração que em mais de um ano não veio nenhuma nova edição para dar um novo norte aos personagens. Até a última que tive conhecimento, ficou mantida aquela mesma tendência ao clichê, com dúzias de fantasiados voadores com caras de maus brigando nos céus, gente enfrentando “seu pior pesadelo”, vilões descrevendo os golpes que receberam em plena luta, e outras mais. Faltou novidade e ousadia, e nem o desenho ajudou, pois não tinha pelo menos aquele diferencial que buscamos.

Fica aqui a minha torcida para que os Guerreiros da Tempestade voltem, mas direcionados para um público mais adulto, com uma revisão geral nos roteiros, e melhores desenhistas. Super-heróis infantis não colam, porque a criançada quer ler mesmo é Turma da Mônica.



Após a tempestade...

Por Alexandre D'Assumpção

Sucesso nos quadrinhos, os Guerreiros da Tempestade foram cogitados para um novo passo multimídia: Em outubro de 2006, seu criador Anísio Serrazul e o produtor *Diller Trindade da Diller e Associados (Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço e Turma da Mônica em Uma Aventura no Tempo)* assinaram um contrato que daria a todos os brasileiros seu primeiro longa metragem de super-heróis.

Dois anos e muito silêncio depois fica a pergunta: “O que foi feito deste tão aguardado filme?”

Ao ser questionado sobre o assunto, um funcionário do *Laborcine*, estúdio que seria responsável pela animação do filme, afirmou que apesar de todo o barulho, não houve nenhuma outra movimentação desde o dia em que todos posaram para as fotos e apertaram as mãos “firmando” o contrato. Mais detalhes sobre o contrato aqui:

<http://www.youtube.com/watch?v=9ZVYU0p-v58>

<http://www.youtube.com/watch?v=v4ejLEdOc3M>

Tentamos entrar em contato tanto com o criador dos personagens quanto com o estúdio, mas até o momento, ninguém se manifestou a respeito. Como nossa intenção não é difamar quaisquer criadores, manteremos os canais abertos para que se manifestem a respeito.



Os Super-Heróis de nosso céu azul anil

Por Franco de Rosa

"Quando garoto eu gostava de super-heróis, como todo moleque de minha idade. Mas também tinha um orgulho cívico. Gostava das coisas do Brasil. Sou brasileiro com orgulho e fé. Daí, quando surgiram os super-heróis brasileiros, por mais incoscientes que fossem eu, sempre os idolatrei. Até hoje olhos para eles com emoção. Tive todos os exemplares de Mylar, Escorpião, Superargo, Raio Negro, Judoka, O Gato, Pele de Cobra, Mistyko, Homem Fera, Golden Guitar, Bola de Fogo, Fantastic, Homem Microscópico e alguns outros que posso ter esquecido no momento.

O que eu sempre cultuei mais foi o Golden Guitar. Cheguei a comprar um carrinho de plástico em uma feira livre no bairro de Santana, quando criança (na época as feiras vendiam brinquedos baratos e fuleiros)... só porque o carrinho se parecia com o do meu super-herói tupiniquim favorito.

Adorava as aventuras do Homem-Lua que era publicado como complemento do gibi do Raio Negro. Achava o máximo aquele herói que vivia na floresta, debaixo do maior calor tropical, vestindo uma longa capa e com um aquário opaco na cabeça. Imagino hoje que a voz dele seria semelhante a do Darth Vader...

O Capitão 7 era um super-herói que eu só tinha visto em um evento infantil e um grande magazine. O atleta/ator Ayres Campo criou e incorporou o próprio Capitão 7. Ele participava de eventos e distribuía autógrafos em seu gibi em preto e branco. Encontrei-o já sessentão em um festival em Araxá, terra de seus avós. Pude ainda visitá-lo em seu apartamento no Brooklin, em São Paulo... a vida toda ele quis voltar com seu gibi. Eu e Seabra fizemos

uns estudos. Muitos outros fizeram em diferentes períodos. Mas o Capitão 7 só voou nos gibis dos anos 60. Com a origem desenhada por Julio Shimamoto, com roteiros de Helio Porto, e dezenas de aventuras desenhadas por Getúlio Delfin, Juarez Odilon, Sergio Lima e Osvaldo Talo. As capas magistrais do gibi eram de Jayme Cortez. Até hoje compro qualquer exemplar de Capitão 7 que encontro. Tive duplicatas. Mas jamais consegui ver a coleção completa... Creio que saíram mais de 40 edições.

Imagine minha satisfação quando passei a conviver com os criadores dos meus ídolos de infância. O primeiro que conheci foi Gedeone Malagola, que partiu ontem com seu anel de Lid, para a outra dimensão. Depois foi pude bater papo com Rubens Cordeiro (Homem-Fera). Em seguida Jayme Cortez (Zodiako) uma personalidade... autêntico pilar do nosso desenho. Mauricio de Souza, Alvaro de Moya, Reinaldo de Oliveira, Queiroz, Sergio Lima, Nico Rosso, Messias de Melo, Diamantino Silva, Lancelotti (com quem aprendi a desenhar copiando seus livros de folclore- autor de Raymundo, o Cangaceiro-), Primaggio Mantovi (Rock Lane), Valmir Amaral (O Fantasma), Rodolfo Zalla (Escorpião, Targo), Rubens Cordeiro (Homem Fera), Rivaldo Amorin (Golden Guitar), Nico Rosso (Capitão Brasil), Ayton Thomas, Luiz Sátiro, Paulo Fukue (Super-Heros e Pabeyma), Fernando Ikoma (Fikon), Minami Keizi (Tupazinho) e o insuperável Claudio Seto (o Samurai, Flavo, Karate 09). Toni Duarte, o grande artista gráfico das revistas infantis foi uma das figuras com quem pude conviver muito. Assim como os mestres Jayme Cortez e Flávio Colin. No entanto a intimidade que

tive com Eugênio Colonnese rendeu até uma super-heroína, que tenho que publicar em álbum qualquer dia: Shadow Lady. Curioso é que eu boleei e desenhiei a personagem para Rubens Cordeiro. Mas Colonnese chegou primeiro e desenhou 3 das quatro aventuras que escrevi.

Os super-heróis dos amigos e colegas de minha geração, como os criados criados por Watson Portela (Leiser), Seabra (O Vingador Mascarado), Itamar Gonçalves, Bonini, Bené Nascimento, Gian Danton, Jean Okada, Roberto Kussumoto, Mozart Couto, Ataíde Braz, Wilson Fernandez, Roberto Guedes (Meteoro) e Dario Chaves- por melhor que sejam - não tem a mesma importância para mim que os clássicos dos anos 60.

Ainda me divirto ao folhear as páginas do Suplemento Quadrinhos e ver o X-Man colorido do Colonnese andando de helicóptero. Assim como o Mylar fulminando os inimigos com um raio que sai de seu cinto. Ou ainda rir ao ver o Capitão 7 tirar seu uniforme de dentro de uma caixa de fósforo...

Uma certeza tenho. Quem quiser saber de super-heróis brasileiros é só buscar o livro do Roberto Guedes... estão todos lá. E estão muito bem no filme.

Em tempo. Soube ontem a tarde sobre o passamento de Gedeone Malagola. Portanto, neste momento, escrevo estas linhas visualizando nitidamente na minha frente, abraçados, os mestres Colonnese, Toni Duarte e Gedeone. Estão sorrindo como sempre os vi. Divertem-se com a velha anedota dos desenhistas: pena ou pincel? Impossível conter as lágrimas. Que descansem em paz.



Meteoro, Raio Negro, Velta, Capitão 7, Ultrax e Judoka. E aí, Liga da Justiça... vai encarar? Arte de Mozart Couto



Arte de Rudimar Patrocínio - Cêres de Gabriel Rocha

DEBATE

ARTISTAS NACIONAIS FALAM DOS SUPERHERÓIS DO BRASIL



Marcelo Campos - roteirista e desenhista, criador de Quebra-Queixo

Super-heróis é um gênero. Acho que como todo gênero ele pode ser criativo e interessante em qualquer país. Apesar de ser um gênero criado numa época específica, por uma cultura muito específica em um momento histórico muito específico também, não acho que isso implique em uma proibição de qualquer outra cultura de brincar com isso. Seria como dizer que não podemos fazer Westerns, histórias de samurai, terror, ficção científica, mistério, vampiros, aventura... etc. Talvez haja um problema nisso, que é fazer super-heróis como os norte-americanos fazem... Talvez alguém encontre uma maneira legal de fazer histórias

de super-heróis com um toque diferente, que tenha um pouco mais a ver com a gente aqui... E talvez isso não queira dizer que só vai funcionar se for uma "tiração de sarro" no gênero.



Marcelo Marat - Roteirista de A Incrível História do Garra Cinzenta

O Brasil é um país sem heróis. Nossos heróis ou são perdedores, com final infeliz, ou representam o militarismo travestido de civismo. Somos ricos, sim, em anti-heróis, marginais, rebeldes. Como transpor isso para a ficção dos quadrinhos? A contradição do super-herói brasileiro é o uniforme, nesse calor tropical. Supervilão brasileiro não tem respaldo para dominar o mundo. Restam os políticos corruptos e os marginais pés-de-chinelo. É pouco para o glamour que o gênero exige. Mesmo assim, os super-heróis resistem - e também alguns heróis sem poderes, mais críveis. A Mônica tem superpoderes? A Mirza é uma heroína? O principal inimigo ainda parece ser, para os mascarados e fantasiados brazucas, a falta de identidade: soam todos cópia dos USA. E mesmo assim resistem.

O mais próximo que vejo de originalidade no Brasil, nesse gênero, está no humor: O Galha, Quebra-Queixo, Mulher-Estupenda... Mas quando se leva a sério, sempre vira uma cópia mambembe dos originais norte-americanos.



Bené Nascimento (Joer Bennett) - autor da Família Titã e Esquadrão Amazônia .



Eu acho que herói no Brasil na verdade acaba sendo algo meio deslocado. Lembro que na década de 70 e na de 80 o que era mais brasileiro nas bancas era o terror e o erotismo; Eu acho que é isso mesmo... nosso povo vive entre a alegria de ser sensual e o horror da violência do dia-a-dia. Herói é coisa de gringo... agora ler e desenhar heróis é a maior curtição!

A Família Titã foi uma homenagem à Família Marvel. Eu e o roteirista, Gian Danton, colocamos tudo num contexto muito brasileiro. Tanto que a história termina muito mal.. quando você faz uma história de um herói nacional, mas usando os arquétipos americanos, tipo: agências governamentais estilo Shield, multimilionários que viram heróis... fica muito estranho. Se colocares a história num contexto brasileiro, tudo acaba ficando muito forçado se insistires em ficar alongando a trama. Acho que obrigatoriamente tens que determinar um fim. Agora, claro isso é minha humilde opinião.



Tony Fernandes - criador/desenhista de Fantastic Man, que voltará em nova série

O Brasil é o segundo país do mundo onde se vende mais HQs de heróis, perde apenas pros Estados Unidos. No entanto, o leitor brasileiro parece preferir heróis que vivem em Nova Iorque. Dificilmente um herói, cujo pano de fundo seja o país pode dar certo. Há, ainda, muito preconceito em relação aos heróis tupiniquins. Entretanto, acho válido em insistirmos nesse seguimento. Uma hora a mentalidade muda e o personagem emplaca.

No passado tivemos vários heróis made in Brazil, como: Raio Negro (do falecido Gedeone), Capitão 7, Pabeyma, Mylar, Escorpião, Supér Heros, etc.

Atualmente, não tenho acompanhado as novas criações desse gênero, nas bancas. Parece que muito pouco se fez. O que vejo é muita gente mostrando personagens (heróis) na WEB. Pergunta: será q. esse galera tem gás pra manter uma revista de 48 págs mensais nas bancas? espero q. sim, pois precisamos de sangue e idéias novas no mercado.



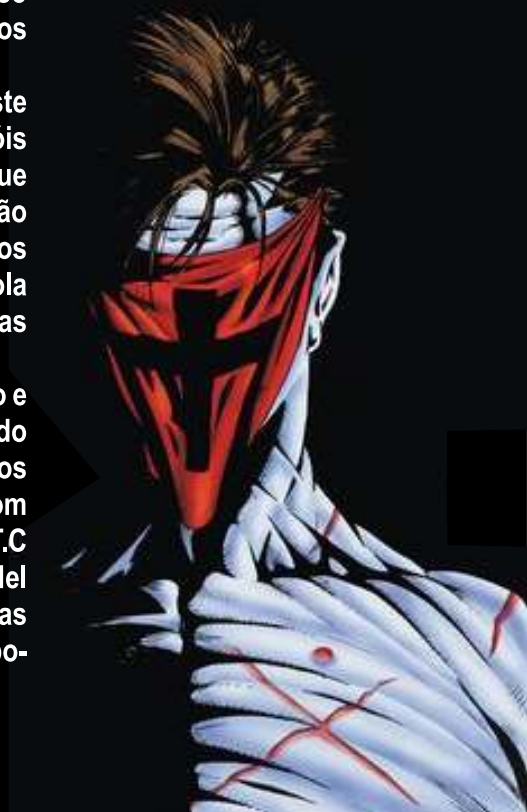
Lorde Lobo (roteirista/criador do Penitente)

Super-heróis no Brasil sempre deram certo! Isso é fato! Basta lembrar que, depois dos EUA, somos os maiores consumidores deste gênero!

O que depois de um tempo passou a existir é este preconceito babaca para com os super-heróis BRASILEIROS. E veja bem que eu disse que "passou a existir" porque por um tempo isso não acontecia! Basta lembrar que a maioria dos personagens do recém falecido Gedeone Malagola faziam muito sucesso por aqui. Isso até as editoras americanas passarem a invadir o nosso mercado

Mas ainda bem que pessoas como Emir Ribeiro e tantos outros continuaram persistindo, servindo de inspiração para todos nós que hoje estamos nessa luta. Atualmente, além do próprio Emir, com

sua Velta; temos Samicler Gonçalves (Cometa), Diogo T.C (Guardião), Gabriel Rocha (Lagarto Negro), Estevão Ribeiro (Tristão), Nel Angeiras (Noturnos), Rafael Tavares (Invictos) e tantos e tantos outros colegas que estão na luta! Isso sem esquecer o meu companheiro de alcatéia, o Lobo-Guará!



José Valcir - desenhista da revista Prismarte

Essa de fazer ou não fazer superser ou algo nacional é e sempre será uma polêmica. Até certo momento fui contra os superseres, mas hoje mudei minha postura.

Quer fazer super-herói? Faça, mas, antes, tente entender que nossa cultura e visão de mundo é diferente dos gringos. Wellington Sebrk fez o Solar, um super-herói muito poderoso, seguiu a cartilha e ainda acrescentou pitadas de nacionalidade.

Jean Okada - Slane, Exploradores do Desconhecido

Não sou contra super-heróis brasileiros. Sou fã da Mulher Estupenda e do Judoka. a maioria dos "Supers BR" é desinteressante por ter sido mal escrita, feita por gente que não gostava do gênero e foi mal orientada pelos editores da época.

Eu só não gosto muito desse negócio de uniformes berrantes. Os defensores dos heróis brasileiros sempre dizem que o gênero foi inventado na Antiguidade, provavelmente pelos gregos. Concorde, em parte. Acho que o que os Gregos inventaram foi o conceito do super-humano. Mas a idéia do cara se vestir como uma "embalagem de bombom" é tipicamente americana. Será que nós teríamos inventado os "heróis-bombom" se os americanos não os tivessem criado primeiro?

Vejo muitas críticas aos supers BR por causa desse detalhe. Então, por que não tirar o detalhe que incomoda? Os americanos têm amarras que os impedem de fazer isso. Nós não temos amarra alguma, podemos fazer um tipo de quadrinho adequado ao leitor daqui. Pegamos o que serve pra nós, o que não serve, joga fora.

O Gian Danton escrevia, em prosa, a série "Anjos", que foi pra mim uma das melhores adaptações do conceito do super-herói pra realidade brasileira. Além dele, teve tb o livrinho "Spharion", da Coleção Vagalume. Por que não substituir o super-herói pela figura do paranormal? A base é a mesma: uma pessoa com poderes. A diferença é que os paranormais são algo mais "aceitável" pro público daqui do que os super-heróis de capa e cuequinha.



Klébs Júnior - desenhista/roteirista de (Enoma, Força e Tropa de Choque)

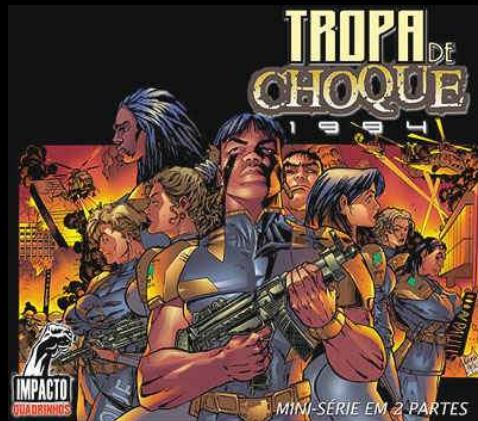
Meus personagens me acompanham desde a adolescência, Enoma, Força e tantos outros.

Eu cresci, evolui e eles tiveram que me seguir como bons filhos. Quando publiquei o Enoma na Metal Pesado e Força, na Brazilian Heavy Metal, senti que eles estavam quase prontos. Quase. Mas o caminho estava correto. Tive que me afastar um pouco deles para trabalhar com o mercado de quadrinhos dos EUA.

E acabei por ajudar na criação da escola e Estúdio Impacto. Continuei trabalhando estes heróis, refletindo a realidade do nosso país, trabalhando cada vez mais a identificação dos

quadrinhos com o leitor. Agora, técnica e estruturalmente, posso chamar meus personagens de novo e convidá-los para brincar.

Gosto do O Judoka (pela originalidade e longevidade - até filme teve!) e Homem Lua (do saudoso Gedeone Malagola, pela inovação). Dos atuais, nenhum me agrada. O Judoka foi o mais próximo de um herói mainstream que tivemos na década de 70, com ambientação nacional. Acho a ideia, design e execução bem legais. Algo entre a DC antiga e a Marvel da década de 60. O Homem Lua era um herói que usava um globo na cabeça, é muito divertido... quase uma cópia do Fantasma, mas totalmente nonsense. Algo que hoje o Grant Morrison e Garth Ennis fazem em suas HQs. Por isso o Homem-Lua foi inovador! A solução pra HQ no Brasil seriam HQs de ação e aventura.



Arthur Garcia - roteirista/desenhista de Pulsar, Metahumanos e Força Ômega

De tempos em tempos ouço esta pergunta ser repetida como se houvesse embutida nela uma dúvida quase secular. A mim, no entanto, parece que se gasta muita elucubração com uma questão bem simples de ser respondida: é claro que o gênero "Super-Herói" pode ser desenvolvido no Brasil como de resto, em qualquer ponto do globo.

O fato de um gênero artístico ter a sua origem em um determinado país não inviabiliza a sua realização em outras plagas. Se assim fosse, não teríamos o rock inglês com os Beatles (entre outros) e o brasileiro com a Legião Urbana (por exemplo).

O caso de algumas pessoas serem conservadoras e apreciarem certas manifestações apenas quando vindas do país original de seu nascimento, mostra uma opção presa estritamente a conceitos geográficos, menosprezando outros critérios, sejam eles estéticos, econômicos, etc. Se conseguiremos, no entanto, produzir revistas brasileiras com Super-Heróis Brasileiros, viáveis economicamente (pois, não se enganem, o mercado editorial é um mercado comercial), é uma dúvida que pode ser compartilhada com todos aqueles que anseiam por fazer uma revista de HQ brasileira, seja ela do gênero que for...!



Carlos Henry - Roteirista/Desenhista de Lobo-Guará, Panteão

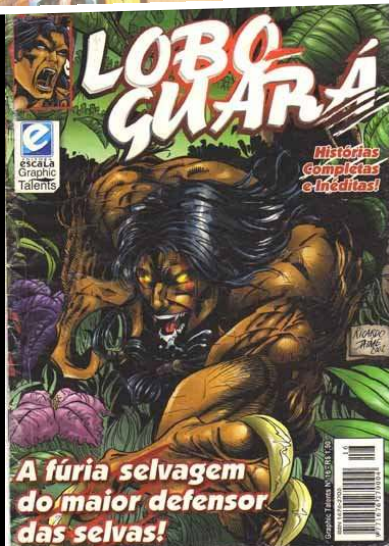
Super-Herói é um gênero, assim como o infantil, o terror, humor, etc.

É um preconceito bobo achar que só os norte-americanos podem fazer seus fantasiados heróis, até, porque você vê o Maurício de Souza. Antes dele, quadrinho infantil era Disney! Assim como terror era EC Comics e suas revistas, humor era MAD, e temos ótimos representantes aqui, nestes seguimentos.

Acho que se colocarmos os super-heróis socialmente, culturalmente e psicologicamente dentro de uma realidade brasileira, se pode criar algo novo e de qualidade. Um exemplo são os heróis da Sergio Bonelli Editore, como Tex, Nathan Never, Júlia, que são clichês e arquétipos norte-americanos, mas com uma visão gráfica e contextual dos italianos!

O brasileiro é muito solidário e disposto a ajudar o próximo. Vimos a catástrofe de Santa Catarina; quantas pessoas se mobilizaram no país para ajudar, horas e horas a fio, semanas e semanas. Verdadeiros heróis! Será que não poderíamos passar estes valores para uma HQ e personagens do gênero super-herói, feito aqui?

Ainda mais hoje em dia, em que valores morais estão tão distorcidos, nos supers norte-americanos, onde não se sabe quem é o vilão ou herói, pelas suas atitudes.



NOVA

Por Rod Gonzales e Carlos Henry

O uso de personagens robóticos ou com membros e partes mecanizadas no corpo nunca foram e nem são novidades. Assim como dificilmente, qualquer autor que pretenda criar uma personagem, deixará de utilizar elementos já usados em outras criações. Portanto, o diferencial só poderá ser dado na personalidade e na construção da estrutura da personagem, mostrando seu desenvolvimento ao longo do tempo e elementos inseridos na sua vida.

Foi pensando nisso que o roteirista, desenhista e artefinalista Emir Ribeiro criou Nova, cuja origem é comum no imaginário dos quadrinhos: um cientista que salva a vida de uma mulher condenada, transplantando alguns de seus órgãos para um corpo robótico. Mas, diferente do que vogava na época da sua concepção (maio de 1976), Nova já nasceu afrontando o politicamente correto, no meio de tantas heroínas “comportadinhas”, e na predominância de homens musculosos como protagonistas. Mesmo tendo apenas 14 anos na época que criou sua mais conhecida personagem, Velta, Emir tinha um certo espírito contestatório. Gostava de fazer o contrário do que era vigente, de quebrar essas regras tolas que eram impostas.

A personalidade da Nova é bastante forte com relação a ir contra o politicamente correto, em especial pela sua clara predileção pela pena de morte para castigar bandidos perigosos. Ela já surgiu como uma espécie de vilã, lutando contra a Velta, que era a queridinha da época. Mas, no final, como ambas lutavam por algo em comum, somente diferindo nos métodos e nas motivações, acabaram amigas.

Na segunda história, Nova abandonou a fantasia espalhafatosa e passou a usar roupas comuns. Isso para fugir do habitual e da mesmice que se via nas revistas em quadrinhos da época. Para Emir, o conceito de “uniforme” era algo muito infantil, quando o personagem central veste a mesma roupa o tempo inteiro. Com Velta, variou nas roupas, mantendo apenas as cores fixas, enquanto com Nova, a mudança foi completa: nada, nem de cores fixas.

Outra curiosidade é que uma cena de uma das histórias da Nova foi feita quase idêntica no filme “O Exterminador do Futuro II”. Foi em 1977, quando numa das tiras publicadas num jornal, Nova reencontrava sua mãe, a quem não via desde que mudou de corpo. Quando ela foi contar toda a verdade, é claro que a mãe dela não acreditou. A solução encontrada pela ruiva foi de cortar a pele do braço esquerdo com a unha, puxar a pele e exibir para a mãe o interior do seu braço robótico.

O original da tira não existe, pois o jornal perdeu quase todos. Mas existe o exemplar do jornal nos arquivos, que Emir tem a série inteira publicada.

Sobre dar mais atenção a personagem, Emir afirma que tudo precisa ser reciclado. Assim como na vida real, a vida de uma personagem de quadrinhos não pode permanecer estática. É preciso haver mudanças. A edição “35 anos de Velta – Tomo 1” foi um marco para essas mudanças, quando Velta rompeu, ao mesmo tempo, com dois personagens fortes de sua vida: o pai e o namorado, e além disso, deu indicativos de que pretende mudar de profissão. Assim, seria uma ótima ocasião para dar um tempo na cronologia normal da Velta, e passar a trabalhar mais em Nova.

Esta reformulação de Nova se dará na HQ “A amiga da faculdade.” Nela, Nova reencontrará uma antiga colega do curso de direito, e na conversa, sua origem será recontada de forma resumida. E, é claro, haverá uma quadrilha de bandidos bem maus e perigosos para ela combater. Isso com, muita violência, mortes e sexo. Isso porque, ao contrário de Velta, Nova é mais adulta e não tem muitas amarras morais. Ela faz o que precisa ser feito, e de forma mais objetiva possível.

Emir desenhou e artefinalizou seis páginas, mas já faz algum tempo. O autor costuma consultar os originais, pois costuma datar o início do trabalho, que deve ter sido feito em 2005 ou

2006.

O roteiro foi passado para Sebastião Seabra (roteirista e desenhista do Vingador Mascarado), que se interessou em continuar o trabalho também nos desenhos. À partir da página sete, teremos, além do roteiro, o lápis de Seabra, e Emir continua apenas na arte final, sua especialidade.

Este especial de Nova deverá estar sendo impresso por volta de 2010 ou 2011. Mais sobre a personagem pode ser visto em

http://www.ligazine.com.br/quadrinhos/producao/pdf/01_Emir_nova_01.zip

E a edição impressa que dá um resumo da origem da Nova é a "30 anos de Volta", da Opera Graphica. Para quem não conseguir comprar pelas gibiterias, o autor ainda dispõe de alguns exemplares para venda.

Criada em 1976, Nova Bruno Soares, Secretária de um escritório de importação e exportação e filha de um deputado federal, estava condenada à morte por um câncer pulmonar, quando, em viagem ao exterior para tratar da enfermidade, conhece um cientista chamado Zeiss Zenkiev, que trabalhava na construção de um andróide de aparência feminina. Desenganada pela medicina, Nova autoriza o transplante de seu cérebro e coração para o corpo sintético. A experiência dá bom resultado e Nova passa a viver no corpo mecânico, imitando um ser humano normal, só que com força de 10 toneladas, visão noturna e audição ampliadas. De início, tentando imitar Velta, ela usa um provocante "uniforme" verde com uma capa amarela; mas na 2ª aventura, passa a usar roupas comuns.

Deve ter sido umas das primeiras (senão a primeira) personagens da linha fantasiosa e inspirada no gênero de super-heróis a abandonar o que se chama comumente de "uniforme" para usar roupas comuns. Aliás, as soluções apresentadas nas HQs de Nova acabaram - COINCIDENTEMENTE ou não - aparecendo nos personagens estadunidenses, tanto dos quadrinhos, como das séries de TV e de filmes de cinema. Quem ler (ou quem leu nos anos 70) as aventuras de Nova vai identificar no ato.

Obs.: O termo "ginóide" parece ter sido criação do saudoso mestre Gedeone Malagola (criador do Raio Negro), que designaria um andróide feminino (visto que "andro" significa "homem").



CAPITÃO 7



Agradecimento ao mestre Getúlio Delphim, que nos brindou com esta arte exclusiva do capitão 7.

ONTEM E HOJE!

Em junho de 2006, o Capitão 7 voltou Quadrinhos. A Marisol S.A. adquiriu os direitos do personagem, publicando uma série na revista mensal Triplik, revista oficial das marcas Lilica Ripilica e Tigor T. Tigre, da Editora Profashional, com tiragem de 90 mil exemplares. Foi na edição de número 19 onde, na trilogia O Garoto Que Queria Voar, se mostrou um encontro com os personagens infantis Os Escolhidos (Luk, Liu, Lan, Vice e Mei) e o herói.

Depois de 2 anos desta publicação, que quase não foi noticiada, Danyael Lopes, roteirista e ilustrador da série, conta alguns detalhes da produção. "Conheci o Sr. Ayres Campos que infelizmente faleceu antes de terminarmos a história. Como meu estilo de fazer HQs era algo novo, resolvi pegar um personagem brasileiro e meio 'esquecido'. Trazer uma 'coisa' antiga com tecnologia atual".

Danyael, designer de profissão, utilizou técnica mista para a realização das páginas, englobando o 3D.

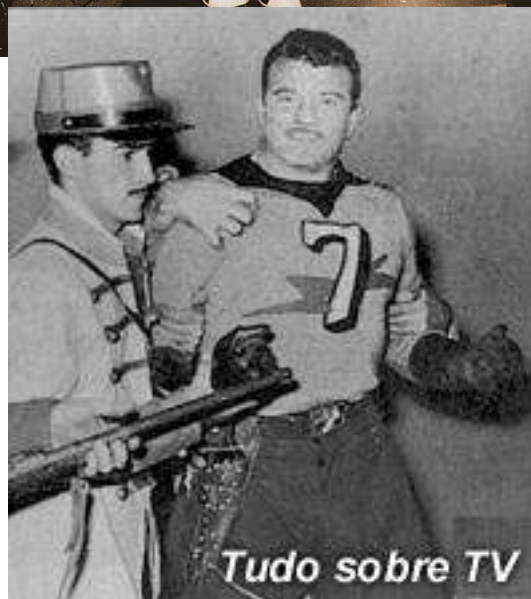
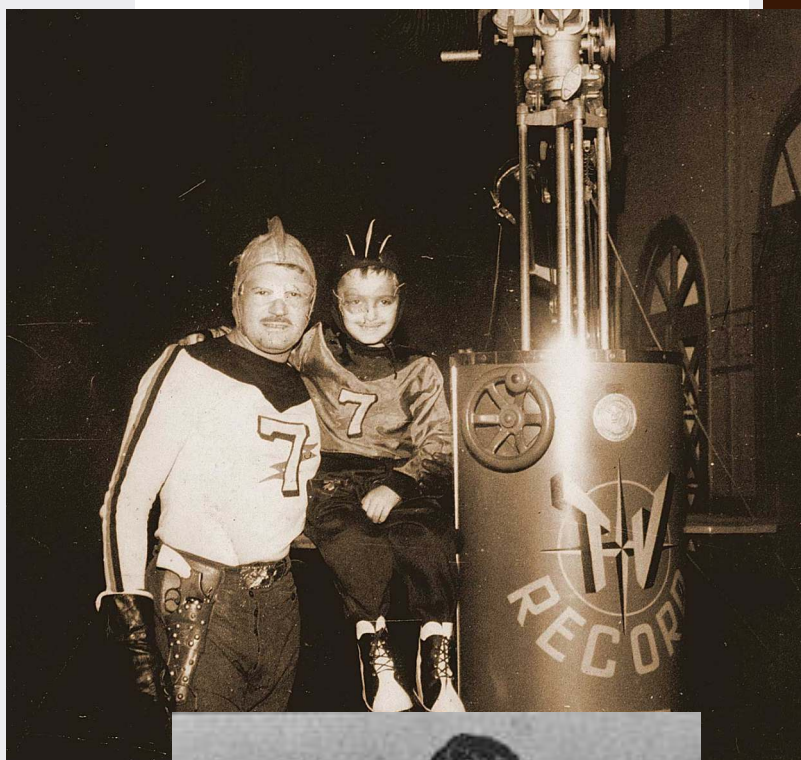
Capitão 7 nos Quadrinhos e na TV

O Capitão 7, não surgiu nas páginas de uma revista de Histórias em Quadrinhos, mas em um programa de TV. Em 1954, Rubem Biáfora criou o seriado Capitão 7, nome que foi conferido ao personagem por ir ao ar na TV Record, Canal 7. A série estreou em 24 de outubro de 1954, tendo o ator mineiro Ayres Campos (1923–2003) no papel do herói.

A revista em quadrinhos surgiu em 1959 pelas mãos de Jayme Cortez e Júlio Shimamoto, sendo depois desenhada por inúmeros outros quadrinhistas (Getúlio Delphin, Juarez Odilon...) e com roteiros de Helena Fonseca, Hélio Porto e Gedeone Malagola. Publicado pela editora Continental/Outubro, Capitão 7 em quadrinhos teve 54 edições lançadas até 1965 e a série de TV foi levada ao ar ininterruptamente até 1966.

O nome verdadeiro do Capitão 7 é Carlos. Ele vivia numa cidade interiorana do Brasil, com sua família. Um dia eles ajudaram um alienígena, que em retribuição levou a criança para ser instruída num planeta distante, mais evoluído que a Terra. Carlos voltou à Terra com super-poderes, como super-fôrça, super-inteligência e capacidade de voar. Possuía um uniforme possante capaz de resistir a qualquer coisa. Passa então à enfrentar bandidos na Terra, no mundo subterrâneo e no espaço sideral. Tinha uma espaçonave, de onde ficava a observar os humanos na Terra. Quando não tinha alguma missão a cumprir, Carlos voltava a sua vida "normal", como um químico que namorava Silvana, filha de um funcionário da Interpol.

Lider de audiência absoluto, foi o primeiro herói brasileiro a ter seus produtos licenciados, chegando a vender mais que seus concorrentes gringos, Batman e Superman nas HQs.



Seguem os depoimentos de 2 mestres da HQ brasileira que desenharam o Capitão 7 original, falando sobre esta nova versão e curiosidades do herói.



Depoimento de Getúlio Delphim

Ayres campos era boa praça e encarnava mesmo o Capitão 7.

Eu visitava a editora Outubro 1 ou 2 vezes por mês. Tinha um bar que o Ayres, eu, Juarez Odilon e Aylton Thomaz freqüentávamos e, numa ocasião, de brincadeira, falamos que o dono do estabelecimento não acreditava na força física do Ayres. Não deu outra. Para provar que era forte mesmo, o Ayres pediu uma lista telefônica e rasgou-a ao meio! O dono do bar ficou doido!

Em outra ocasião, dentro da editora Outubro, falamos ao Ayres que o Jayme Cortez, editor, não acreditava em sua perícia como faquista. Resultado: o Ayres arremessou e acertou as facas na porta do banheiro da editora, que ficava num corredor. O Jaime Cortez quando viu aquilo falou que ia descontar do pagamento dele! rs,rs...

Sobre esta nova versão do Capitão 7, eu não gostei. Não acho que o 3D seja apropriado para HQ, fica sem vida. Uma pintura realista, na linha de Alex Ross, isso sim, cairia bem!

A bem da verdade, eu gostaria muito de voltar ao Capitão 7 e desenhar uma nova aventura dele, para fechar minha carreira com chave de ouro.



Depoimento de Júlio Shimamoto

O Jayme Cortez me convidou para tocar a quadrinização do Capitão 7, que teria roteiro de Cláudio de Souza, mas, não me empolguei. Topei quando me disse que faria apenas o número inaugural, para outros artistas iniciarem.

Jitahí (ou Gitahí) foi meu continuador, e se não me engano, Getúlio Delphin e Juaréz Odilon também desenharam.

Estou totalmente por fora da nova versão de Capitão 7, e nem sabia dessa história. Eu que tinha aversão ao micro, só comecei a usar em agosto do ano passado, acredite. Preciso achar essa revista perdida no meu baú. Acho que a desenhei 49 anos atrás.

O Jayme Cortez pediu-me para assemelhá-lo com a cara de Flash Gordon de Alex Raymond.

Nunca mais desenhei super-heróis, e nem acompanhei esse nicho.

Não vejo nada contra a nova versão do Capitão 7. Até acho que está dentro do contexto em que a técnica digital está inserido no universo gráfico contemporâneo.

Entrevista com DANYAEL LOPES

Quem faz parte da equipe? Quem já tinha experiência com Quadrinhos?

- Heh, equipe? Bom, acho que vou te decepcionar neste quesito, não existe equipe. Fiz tudo sozinho. Quanto a Experiência com HQs, eu cheguei a publicar numa revista pequena que a editora Vidente lançava, acho que no final da década de 80, início de 90. Mas nada profissional, digo profissional fazer quadrinhos com um editor exigindo de você.

Como vocês tiveram contato com o material do Capitão 7 original?

- Eu via o Capitão 7 nas bancas de quadrinhos usados quando era moleque, queria saber quem era o personagem e a idéia foi conversando comigo. Daí eu comecei a procurar o Sr. Ayres Campos, rodei São Paulo inteiro, conversei com gente antiga das produtoras de TV, liguei na Record, mas ninguém sabia o paradeiro dele. Até que eu fui na Comix, a loja da alameda Jaú, a galera me passou o telefone do Jornalista André Torelli, que o havia entrevistado a pouco tempo. E assim eu conheci o Sr. Ayres.

Quando e porque pensaram em reformular o personagem? O que tem ainda da antiga série e o que foi adicionado?

- Acho que foi no final de 2001 que eu comecei a pensar no Capitão 7. Na realidade eu queria fazer uma coisa adulta com ele, sei que pode soar pretencioso mas eu queria fazer o meu Miracleman. A Editora Thanos lançou Miracleman na década de oitenta e aquilo me impressionou profundamente. Alan Moore é Deus. Cada vez que leio algo dele tenho ótimos insights. A função da arte é esta, dar insights, motivar outras pessoas a fazerem algo. As coisas que eu coloquei da série antiga são citações, uma vez que (na minha versão) o personagem é tratado como um personagem de Quadrinhos mesmo que veio para a vida real.

Como se deu o contato com o autor, Ayres Campos e como ele recebeu a proposta?

- O André Torelli que me deu o telefone dele. Já o Sr Ayres, bom, ele não era um entusiasta das Revistas em quadrinhos, ele queria o personagem vendendo pra fazer dinheiro, ele era um empresário e pensava sempre no lado comercial. Acho que é isso que me falta e falta na

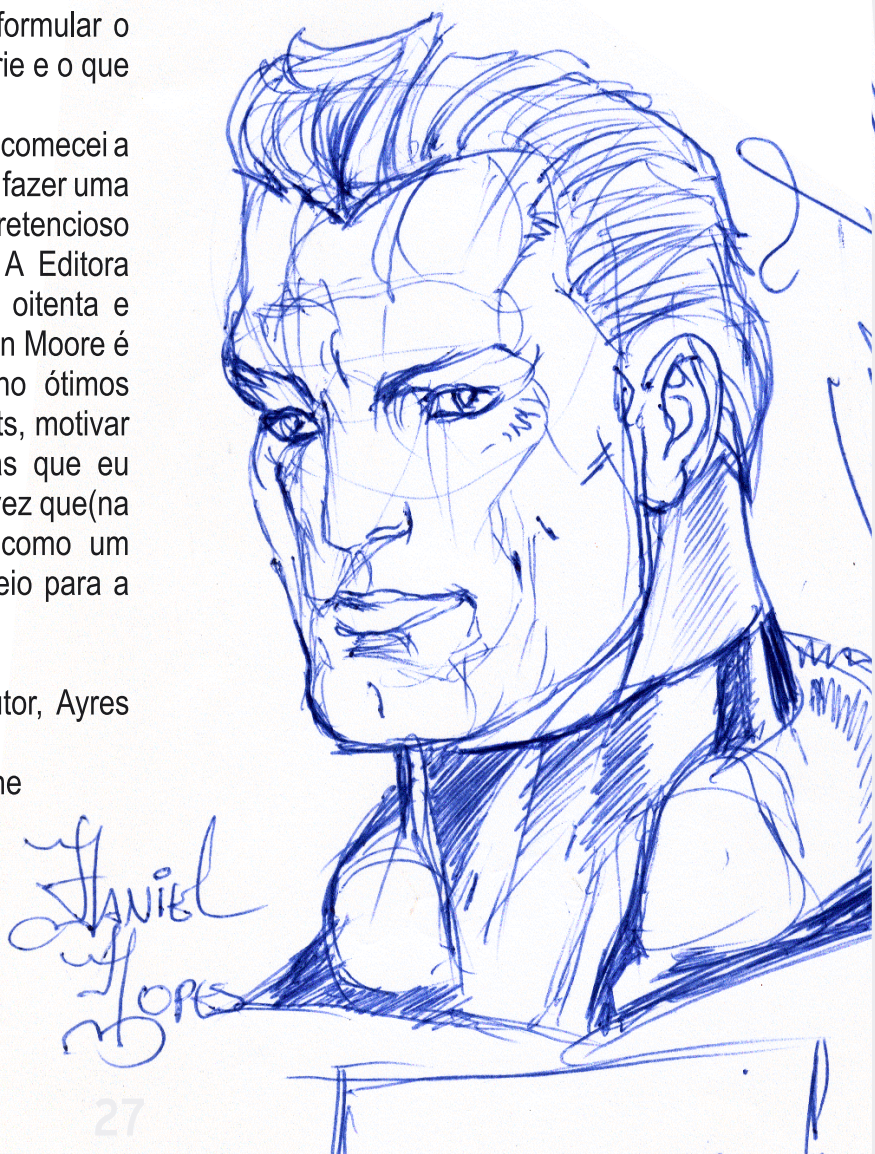
galera que faz HQ no Brasil. Eu faço por paixão, faço porque gosto, o Sr Ayres já pensava em capitalizar a coisa toda. Ele abraçou a proposta mas já estava bastante idoso e logo acabou falecendo.

porque optar pelo 3D? O Ayres concordava?

- Porque 3d te abre um leque de possibilidades. Quadrinho é uma Arte Gráfica e o computador foi feito exatamente pra ajudar os Artistas gráficos produzirem mais rápido. A Pintura digital já é o meio mais usado pra colorização de HQs no mercado americano. O comando Undo te agiliza muito a vida. Quem já fez aerografia sabe do que eu estou falando. Quanto ao Sr Ayres, ele adorou a idéia do 3d.

Quem criou o design da nova roupa?

- Acho que você está falando da HQ que foi publicada na Mundo dos Super-Heróis! Eu criei, o Sr Ayres aprovou (Tenho até a assinatura dele num desenho uniforme me autorizando mudar.)



Mas depois de um tempo eu olhei o uniforme antigo e ele me pareceu muito mais atraente. Usei o Design do uniforme novo para o vilão na HQ que está no meu site, "O garoto que queria voar".

Como tem sido a recepção dos leitores e crítica?

- Olha, não tenho muito contato com quem lê as minhas HQs, isso quando me sobra tempo para fazê-las. Algumas pessoas que me retornaram falando que o trabalho estava sensacional. Outro dia vi uma molecada descendo o sarrafo na HQ que saiu na "Mundo dos Super-Heróis" num blog. Pô, eu nem ia publicar aquilo, como eu já disse era um teaser, mas o Manuel de Souza, editor, deu download no meu site e me pediu pra publicar e isso me deixou bastante contente. Na HQ que está no meu site "O garoto que queria voar" usei vários elementos incubados desta que saiu na Mundo.

Veremos a continuidade deste trabalho, numa versão mais "adulta", como você queria, em uma revista impressa? Seria num estilo "arte pintada realista", similar a Alex Ross?

- Puts, eu gostaria mas eu não saberia pra quem vender isso, não sou um businessman. Desenhei uma HQ a mão pro Edson Aran (autor de livros geniais como Conspirações, O Imbecilismo etc...) estes dias, o cara escreve muito. A HQ vai ser online e os desenhos já estão prontos. O Aran só está revisando o roteiro e eu conversei sobre fazer algo com o Capitão 7 outro dia com ele. A gente tem uma linha de pensamento parecido no sentido de querer fazer HQ. Quanto a desenhar este ano só fiz trabalhos de ilustração a mão, usei o micro só para colorizá-los. Fiz ilustrações pra revista Superinteressante, pra revista Mundo Estranho, acho que é realmente mais artístico que o 3d, hoje eu teria feito as HQs do Capitão a mão. Quanto a linha Ultimate, acho que isso tudo que se faz hoje é uma releitura de Watchman / Mirtacleman, coisa que o Alan Moore pensou nos anos 80 e a industria de Quadrinhos atrasada, copia à exaustão. Gostaria de fazer algo como o Tom Strong ou o que Grant Morrison faz no Superman All Star, sou fascinado em Planetary, toda essa linha de quadrinho retrô e pulp. este tipo de HQ me diverte e foi isso que eu tentei fazer na HQ do Capitão 7 que está no meu site: "O garoto que queria voar".



Pág. 12



Na Internet, duas partes da HQ, com um total de 23 páginas, estão disponíveis para download (em PDF) no site Retrô-grafia, onde também pode ser encontrado um perfil do Capitão 7; o Arquivo Secreto, com fotos e capas de edições da revista em quadrinhos, e A História do Personagem. Veja em:

<http://www.retrografia.com.br/>



WHERE AM I?

YOU ARE
TALKING TO
YOUR SOUL!!

MY SOUL??
YOU...

THE CHILDREN
THAT YOU ARE
LOOKING FOR ARE
IN A ROOM BEING
SUFFOCATED
RIGHT NOW IN
7TH PLANET!

YOU HAVE
TO FIGHT TO A LOT
OF ROBOTS TO
SAVE THEM.

SO, END
WITH THIS
SOON.



HEHE,
MY SOUL IS
A CARTOON.

SON, WHAT
YOU HAVE BEEN DONE
ISN'T FUNNY.



NEXT STEP,
7TH PLANET!



7 Samurai
(Akira Kurosawa's movie)

I CAN'T

THEREFORE, I
HEARD A STRONG
NOISE, CAPTAIN 7
CAME!!!

AND I CAN
BREATHE NOW.

POW!
KOOOM!

HEY KIDS, I KNOW
THAT YOU ARE TIRED,
BUT NOW I NEED
YOUR HELP.

ROBOTS ARE
COMING AND WE
NEED TO DEFEAT
THEM.



The 7 Seas

SOME TIME LATER.

WELL PEOPLE, I HAVE TO GO. HERE IS A LOT OF WORK TO EVERYBODY. YOU CAN RECONSTRUCT THIS PLANET AND MAKE A GREAT COLLEGE AGAIN.

WE ARE TAKING CARE OF EVERYTHING. WE TOLD OUR PARENTS THAT WE'LL STAY HERE MANY DAYS.

MAYBE PEOPLE IN PARADISE FORGIVE ME SINCE I COULD DO SOMETHING POSITIVE AND I'LL GET BACK TO HELP IN 7TH PLANET RECONSTRUCTION.

THE 7TH PLANET WAS IN A DARK LIGHT, SO I COULD ONLY SEE A BLACK HOLE.

I'M GLAD TO MEET YOU. SMALL PEOPLE, BUT BIG HEARTS.

WAS A HONOR TO US. GET BACK SOON.

I'M HAPPY SINCE WE MEET A REAL SUPER HERO!!

SEE YOU SOON, KIDS!!

OH NO!! I FORGOT TO ASK CAPTAIN ONE THING!!

WHAT WAS??

WHY HE USED TO BE DARK HAired IN TV SERIES AND BLOND IN COMICS??

LET'S MAKE THIS PLACE HAPPIER AGAIN!!

The 7th Art (Cinema)



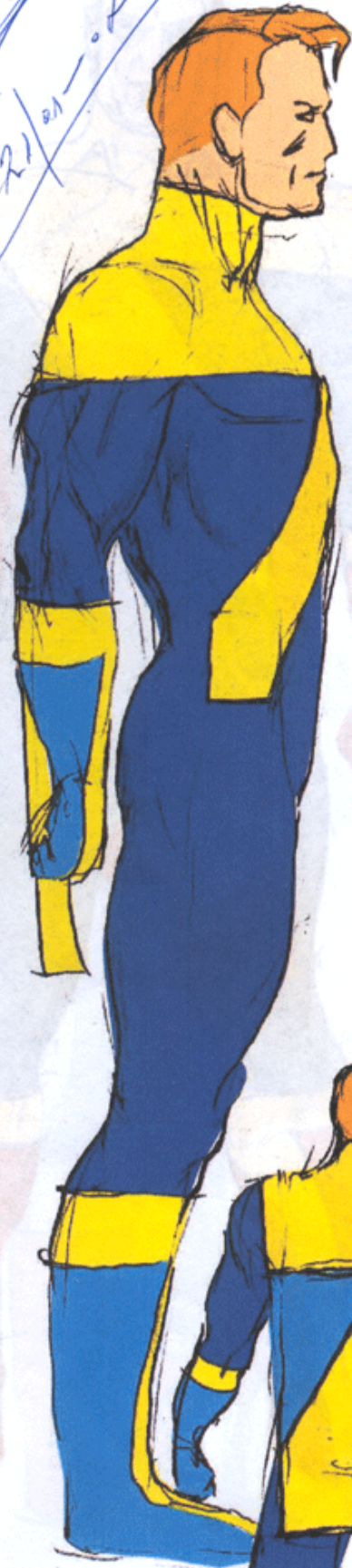




BILLY 07

Tony 2007

© BRASIL TAMBÉM TEM SEUS HERÓIS...



DESTACAR
+ 07

AR

Handwritten notes:
 - *Passing*
 - *Acad.*
 - *Porta abria*
 - *is*
 - *capit*

Handwritten notes:
 - *21/01-02*
 - *21/01-02*

RESENHAS



Blenq (Editora Júpiter II)

Herói-surfista criado-roteirizado por Rod Gonzales, que atua na Amazônia, defendendo a ecologia, em sua estréia, teve uma impressão de qualidade razoável e boa aplicação de tons de cinza na HQ. Capa competente de Emir Ribeiro, mas o logotipo ficou "serrilhado", dando uma aparência amadora. O slogan "Salvem o bicho preguiça" nos deixa a par do que esperar no miolo.

A HQ "Devastação Florestal" tem roteiro eficiente, colocando super-heróis num contexto bem brasileiro. Já a arte de Darlei Nunez tem desenho incipiente, fraco.

Passatempos e textos sobre ecologia deixaram a revista com teor institucional demais, o que não é bom. O entretenimento vem em 1º lugar. Só ocupou espaço.

A HQ "S.O. S Bicho-Preguiça" também não faz feio e a arte de Ôqui casa bem com o personagem. Só deveria seguir algo menos caricatural. Este devia se tornar o desenhista fixo.

Eu apenas estranho um surfista na Amazônia, usando um colant, num calor infernal daqueles. Acredito que se a atuação dele fosse numa praia, como Ipanema ou Floripa, sem sair do tema ecologia, daria uma identificação maior com leitores jovens, que estão meio distanciados dos gibis hoje em dia. Seria bem original!

Luã é descartável! Visual e perfil vazio e desinteressante. Conselho: deixe na gaveta, de onde não deveria ter saído.

Resumindo: o personagem tem carisma e potencial. É só não carregar na mensagem ecológica, de forma politicamente correta demais - o que a torna piegas - e escolher um desenhista competente.

Capa colorida e miolo P&B

Formato 15x21 cm, 28 páginas

Preço de capa: R\$ 3

Contato para compra: smeditora@yahoo.com.br

Misturando ficção fantástica com um trágico fato real ocorrido em 1966, no Brasil, que ficou conhecido como o "Caso das Máscaras de Chumbo", Emir Ribeiro, além de desenhar, nos brinda com um roteiro bem escrito e conduzido, numa "realidade alternativa", onde sua personagem Velta se encontra com outro clássico superherói brasileiro, o Raio Negro, do mestre Gedeone Malagola (falecido em 15 de setembro de 2008). Ainda conta com a participação especial de Nova, outra personagem de Emir.

Um homem misterioso marca um encontro com a jornalista Sandra Bruno Soares (Nova antes de sua transformação), para revelar um furo de reportagem. Sandra liga para Velta, pedindo ajuda para esta agir nas sombras. Ao mesmo tempo, militares brasileiros convocam Raio Negro para investigar o caso.

O encontro entre os 3 só acontece depois da metade da revista (por questões e espaço disponível na história), dando gancho para um 2º encontro, que Emir planeja fazer. Completa a edição, 2 textos interessantes: "O Conceito da Realidade Alternativa", onde muitos irão se surpreender ao ver que Emir não se baseou nas bobagens da DC ou Marvel e sim em uma obra tupiniquim que trata do assunto bem antes dos gringos e "Velta e Raio Negro: idéia Começou em 1989", sobre as tentativas



Velta e Raio Negro (Editora Júpiter II)

anteriores de se fazer o encontro dos 2 personagens, em conversas com Gedeone Malagola.

Um grande mérito é a forma que o autor consegue unir nesta realidade os 2 coadjuvantes dos 2 universos, tão distintos; o Doutor Zenkiev, das Hqs de Nova e o vilão Capitão Op-Art, das Hqs do Raio Negro, por conta de um interesse comum.

Os desenhos também estão competentes, com tons de cinza, para dar um clima retrô, já que a história se passa em 1966. Emir conseguiu desenhar um Raio Negro atlético e não muito musculoso - como Gedeone queria..

O único vacilo foi com a roupa de Velta, comprida demais e antiquada até pra época. Poderia ser um short ou mini-saia jeans, com um "top", tão em voga nos anos 60. Visualmente ficou com design estranho.

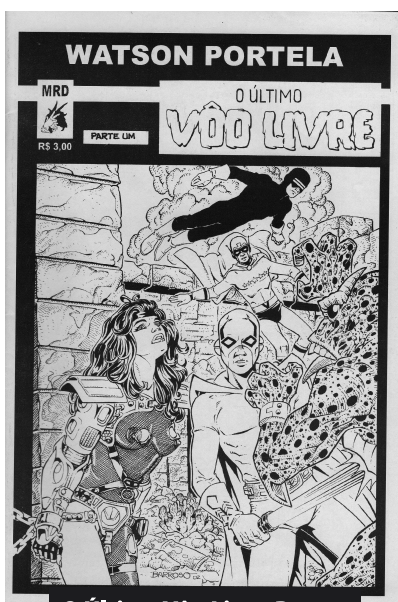
Nada que tire o prazer da leitura. Vale a pena conferir.

Capa colorida e miolo P&B

Formato 15x21 cm, 32 páginas

Preço de capa: R\$ 3

Contato para compra: smeditora@yahoo.com.br



O Último Voo Livre-Parte 1
(MRD Editora)

Num futuro apocalíptico, o "Mestre" e seu laçao Trevoso estão tornando as cidades desertas, "sumindo" com a população, para conquistar a Terra, através de seus soldados. Para defender o território terrestre, são convocados vários super-heróis brasileiros dos anos 60 e 70. Escorpião, Judoka, Hydroman, Home-Lua, Mystiko, Homem-Força, Superago e tantos outros são homenageados nesta mini-série de 2 edições, pelo autor da obra, o festejado veterano Watson Portela.

Os heróis interagem bem entre si, mesmo divididos em 2 equipes. Também aparecem na Hq personagens de Watson, de outras obras suas, como o elfo de Xanadu, Cabeça de Ferro, de Paralelas, Rita, de Dragões Urbanos, etc.

O problema é que, como em boa parte de sua obra, Watson cria para um universo muito pessoal, contextualmente e visualmente falando. À começar que os personagens ali mostrados não são os super-heróis originais, e sim, pessoas comuns que assumiram 50% dos poderes de suas contrapartes heróicas. O autor também toma certas "licenças poéticas", como versões

femininas de Gato, X-Man, Pele de Cobra e Mylar. Inclusive, a Pele de Cobra e a "Mylarza" são lésbicas e tem um caso, sendo a primeira, casada com outro herói brasileiro, Visg!

Como curiosidade, a participação de Hydra, uma parceira de Hydroman, criada para esta HQ, a explicação de como funciona o globo que o Homem-Lua usa na cabeça e a participação de um gordo Old Rocker, personagem de Alberto Crusius, publicado na revista independente Historieta, do falecido Oscar Kern.

É uma leitura divertida, com estilo de desenho que remete ao quadrinho europeu (Moebius), mas que, na verdade, é apenas uma homenagem de um mestre aos personagens que admirava como leitor. Apenas isso.

Capa couchê e miolo em P&B

Formato 15x22 cm, 60 páginas

Preço de capa: R\$ 3

Contato para compra: Caixa Postal 216, Araguari-MG/CEP 38440-970 ou pelo email mrdeditora@ig.com.br





homenagem de
Sandro Marcelo

PESQUISA

1)Fale sobre você. Quantos anos tem,o que faz da vida,onde mora, se joga videogame,se tem computador e acesso a Internet em casa, quais são seus interesses.

2)Que quadrinhos compra e quais gostaria de comprar? Qual o seu gênero favorito? Vai à banca com que frequência?Ou prefere comprar na Internet?

3)Acompanha as notícias do meio?

4)Lê quadrinhos na web? Baixa scans?

5)Curte desenhar ou roteirizar HQs?

6)Dê sua opinião sobre as matérias desta revista (Boas, fracas, regulares ou péssimas).

7)Qual personagem que apareceu nesta edição você mais gostou?

8)Qual o o melhor e pior super-herói brasileiro na sua opinião?

9)Qual o melhor desenhista de super-herói brasileiro?

10)Na sua opinião,o que está faltando na revista?

11)Quais personagens você conhecia,desta edição?

12)O que achou da idéia de uma publicação sobre super-heróis brasileiros?

Envie para um e-mail para: henrystudio@hotmail.com

FARRAZINE



ANGELLO



