

**A TÉCNICA
UNIVERSAL
das
HISTÓRIAS
em
QUADRINHOS**

**tudo
sobre
hq**

fernando ikoma

**tudo
sobre
hq**

fernando ikoma

Atenção:

Este livro encontra-se definitivamente esgotado, tendo-se tornado raridade um exemplar impresso.

A presente versão em PDF visa propiciar sua leitura aos interessados em HQ e está protegida contra alterações. Sua distribuição deverá, portanto, ser **gratuita**, vedando-se seu uso comercial.

20.00

W43095508-8

A TÉCNICA UNIVERSAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

composto e impresso em
oficinas próprias.

EDITORA EDELFILDA.

Avenida Celso Garcia, 1.608 - São Paulo

C.G.C. 81.624.620/001

**composto e impresso em
oficinas próprias.**

EDITORA EDREL LTDA.

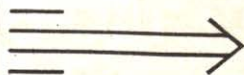
Avenida Celso Garcia, 1.608 - São Paulo

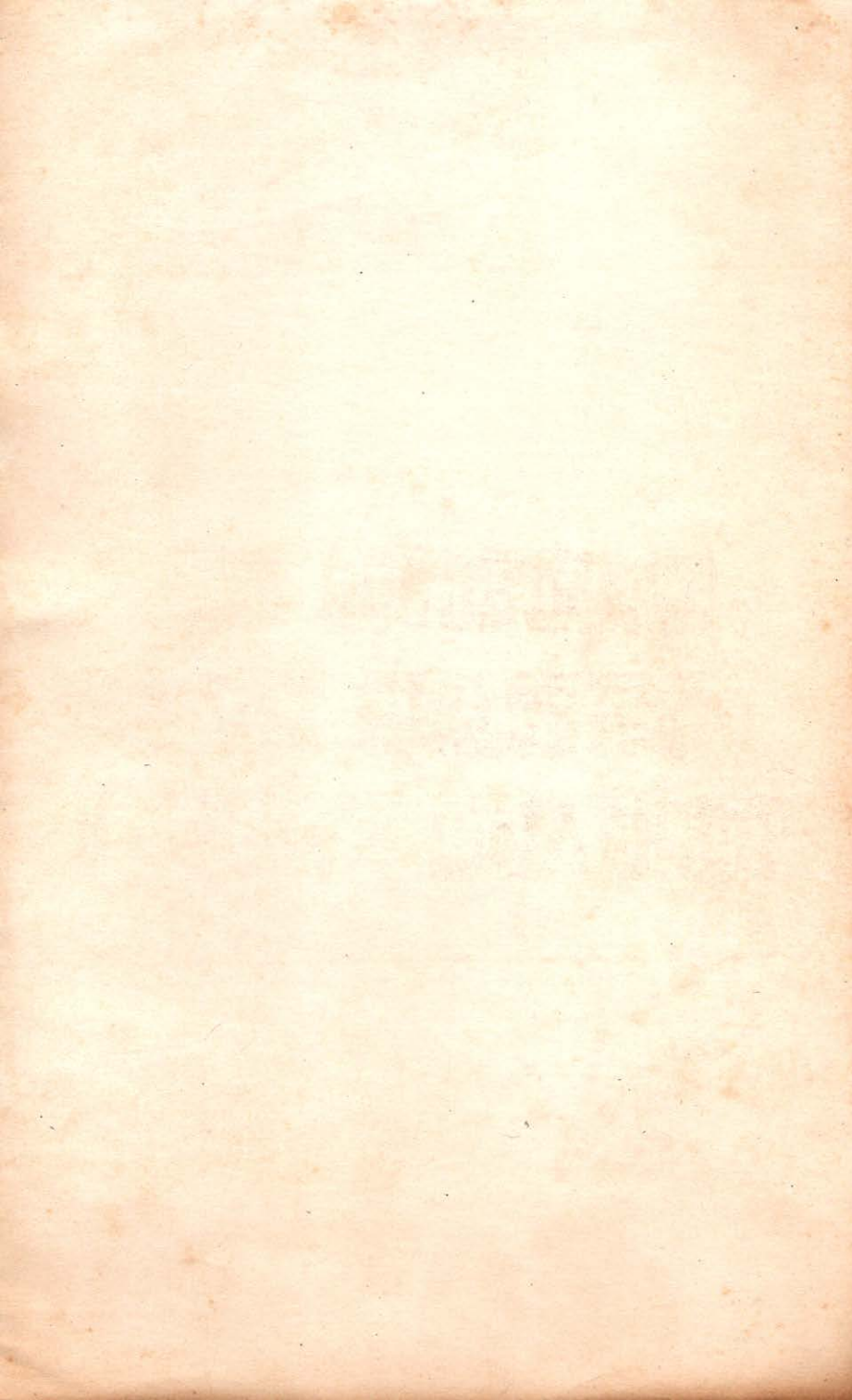
C.G.C. 61.654.620/001

A TÉCNICA UNIVERSAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



POR
fernando ikoma
CRIADOR DOS
SEGUINTE
PERSONAGENS





CIBELE

A ESPIÃ DE VÊNUS



NAS SEGUINTE AVENTURAS:

O FIM DE VÊNUS
OS POVOS DE SANDOR
EM BUSCA DOS PAIS
AS MULHERES QUE SE MULTIPLICAVAM
A EXPERIÊNCIA SEXUAL
NA TERRA DOS HOMENS ALADOS
O POVO DAS CAVERNAS
O MUTANTE
E OUTRAS ESTÓRIAS.

NAS SEGUINTE AVENTURAS:

O MEDALHÃO ENCANTADO
O FEITICEIRO
AS DEUSAS DE RIKEMBUR
O RIVAL
A VINGANÇA DE MUKIFA
OS ÚLTIMOS DIAS DE POM-BÉIA
A DUPLA VINGANÇA
A TRANSFORMAÇÃO
NA TERRA DOS COMEDORES DE GENTE
OS POVOS INIMIGOS
O ANÃO MISTERIOSO
E OUTRAS ESTÓRIAS.



FIKOM

A GANG COM AS AVENTURAS DE PLAYBOY



COM AS SEGUINTE AVENTURAS:

SEQUESTRO
O MEDALHÃO
A TURMA DO DUNGA
A ESTÓRIA DE PLAY-BOY
O RAPTO
O SEDUTOR
VOCÊ QUER SER ARTISTA DE CINEMA?
UM NOVO HOBBY
O CARA DE ANJO
UMA AVENTURA NO SUL
A GAROTA DA PRAIA
O MANÍACO SEXUAL
AMOR OCULTO
E OUTRAS ESTÓRIAS.

satã

a alma penada



COM AS SEGUINTE AVENTURAS:

A PRIMEIRA MISSÃO
A FALSA LENDA
O ROUBO DA SOMBRA
O ROGADOR DE PRAGAS
O HOMEM QUE BEBIA
UM TOQUE DE AMOR
A GAROTA QUE ENXERGAVA TUDO
ERRADO
O NINHO DA BONECA
A FEITICEIRA DO MAL
E OUTRAS ESTÓRIAS

PAQUERA

O PAQUERA TEM ATÉ O MOMENTO DA CONFEÇÃO
DESSE LIVRO (setembro de 1971) MAIS DE 40 ESTÓRIAS.
EIS ALGUMAS DELAS.

O SALVA VIDAS
EM BUSCA DA CARA METADE
UM UMBIGO PRA FRENTE
O HIPPIE QUE NÃO TOMAVA BANHO
A ILHA DAS ILUSÕES PERDIDAS
O VIZINHO CIUMENTO
UMA VISITA DO OUTRO MUNDO
A GATA VENENOSA
CONSELHEIRO MATRIMONIAL
A TÉCNICA DA PAQUERA
OH! MAS QUE CALOR
POR TI VOU ATÉ O INFERNO
O DOUTOR QUE GOSTAVA DE PAQUERAR A MULHER
DO PRÓXIMO
O PACIENTE IMPACIENTE
O LOCUTOR CHIFRUDO
PRESTAÇÃO ATRASADA
O REI DO RÍTMO
E OUTRAS ESTÓRIAS



ZÉ EXPERIMENTADINHA



COM AS SEGUINTE ESTÓRIAS:

O QUE É MEU É TEU E ASSIM
POR DIANTE
O TRANSPLANTE
O DIA DO JUÍZO FINAL
O MEU O TEU O NOSSO
AS PUPILAS DO SR. HEITOR
E OUTRAS ESTÓRIAS

MARIA ESPERÂNCOSA

COM AS SEGUINTE AVENTURAS:

O homem louro que tinha 32 pintinhas
no lado esquerdo da face
Ou da ou desse
Um pulinho ao passado
O dia dos cadáveres
Um professor p'ra frentex
O maníaco que era doido por bagulhos
E outras estórias



TURMA DA COVA

COM AS SEGUINTE AVENTURAS:

O japonês que tinha macaquinhos no
sótão
O defunto "fresco"
O cara que era doido por pequenês
E outras estórias.



E AS SEGUINTES ESTÓRIAS AVULSAS

A ÁRVORE DA VIDA (ficção)
 O RELÓGIO DO TEMPO (ficção)
 O CAÇADOR DE DOTES (terror)
 EU SOU O VAMPIRO (terror)
 O SÚICÍDIO (ficção)
 O OUTRO MUNDO DE CALADÃO (ficção)
 O MAIOR SUCESSO (ficção)
 A RATOeira (terror)
 CASEI-ME COM UMA VAMPIRA (terror)
 PERDIDOS NA ILHA (ficção)
 UMA ESTRELA PARA CINDERELA (ficção)
 O MORTO (ficção)
 O PASSADO NÃO PERDOA (drama)
 VIAJANDO COM A MORTE (terror)
 A PROSTITUTA FRIA (drama)
 DUAS VIDAS (drama)
 ÉCOS DO PASSADO (não publicado)
 A MONTANHA SAGRADA (ficção)
 A MOÇA DA JANELA DA FRENTE (ficção)
 O CIENTISTA SOLITÁRIO (ficção)
 O HOMEM QUE NÃO TINHA FILHOS (ficção)
 O MENTIROSO (drama)
 TRAÇÃO FATÍDICA (terror)
 GÊNESIS (ficção)
 O SALVA VIDAS (ficção)
 DOIS MUNDOS (drama)
 TARDE DEMAIS (drama)
 A GRANDE CHANCHADA (sátira)
 O HOMEM QUE NÃO RIA (terror)
 TEM UM VAMPIRO EM CASA (terror)
 OS SERES DA OUTRA GALÁXIA (ficção)
 O HOMEM QUE VIVEU DEMAIS (ficção)
 A MERCÊ DO VAMPIRO (ficção)
 O MENINO VELHO (ficção)
 O ANTIBIÓTICO (ficção)
 A FILHA DO MAGNATA (terror)
 QUEM TEM MEDO DA "VAIDADE"? (sátira)
 O HOMEM QUE ADORMECIU (ficção)
 TERRÍVEL ENGANO (sátira)
 ETC...



1ª PARTE

- 1 - Materiais
 - 2 - Arquivo
 - 3 - O argumento
 - 4 - O lay-out
 - 5 - A arte final
 - 6 - Retoques e macêtes
 - 7 - Paginações, ângulos,
cortes e letreiramentos
-

OS MATERIAIS

Se dependesse dos materiais, fazer Histórias em Quadrinhos seria coisa facilíma, já que os gastos de materiais de um desenhista, não são tão dispendiosos como o de outros profissionais liberais. Veja-se o exemplo da dificuldade de um dentista para montar o seu consultório, ou de um fotógrafo com seu estúdio e equipamentos caros e assim por diante.

1º — A rigor o que é preciso?

Para o principiante além de talento e muitas idéias, é preciso uma prancheta de mais ou menos 80 por 100 centímetros, um vidro de nanquim preto, um vidro de guache branco, 1 caneta de pau, 3 penas;

1 = número 4

3 pincéis: 1 = número 6

1 = número 8

papel Westerport ou então papel sulfite 60 Kig, lápis, borracha, 1 esquadro e 1 régua, 1 tira linhas, 1 compasso, esses últimos podem esperar um pouco pois o seu uso é bastante limitado, e alguns outros materiais complementares.

Quando o artista é principiante e está dando os seus primeiros passos, os rascunhos podem mesmo ser feitos em cadernos escolares e a tinta não precisa ser de primeira qualidade. Posteriormente, quando, devido o seu talento, tornar-se um profissional, e seu trabalho for a base de sua sobrevivência, daí sim, quanto melhor for o acabamento e o material, a sua arte será mais valorizada.

O ARQUIVO

O arquivo é a sombra do desenhista. Sem arquivo não existe o bom desenhista, mas deve-se evitar tornar escravo do arquivo.

Há no Brasil muitos desenhistas que não conseguiram libertar as suas idéias criadoras e caíram no lugar comum do plagiar tudo que vê, "chupar" na gíria do artista. O arquivo é importante e importante também é saber usá-lo, de modo a não roubar idéias de outras pessoas, pois assim fazendo estará roubando a si mesmo a liberdade de criar. E a criação é a meta de todas as artes.

COMO MONTAR UM ARQUIVO

O arquivo não custa nada, só nos rouba tempo no início, mas esse tempo que nos toma é devolvido em dobro pelas utilidades posteriores que elas nos prestam.

Ao iniciar o arquivo é preciso separar e qualificar as coisas dentro de seu campo. É preciso pegar as revistas, os gibis e tudo o que houver de fotografias aproveitáveis e separá-las em grupos diferentes.

Então o que deve fazer o artista?

— Recortar as revistas inteiramente e separar as fotografias e os desenhos cada qual em seu lugar.

Exemplos:

Animais domésticos	Expressões	Cenas de crime
Animais Pré-Históricos	Luz e sombra	Brigas e Violência
Animais felinos	Cenas de rua	Laboratórios
Animais selvagens	Cenas de quarto	Espaços
Repteis	Cenas de sala	Etc...

Dentro desses desmembramentos e separações existem mais de 500 itens e temas. Por isso o arquivo não é feito do dia para a noite, é preciso tempo e paciência. Nunca devemos dizer que o arquivo está pronto pois sempre devemos anexar coisas novas a ele. Enquanto isso o desenhista vai executando e aproveitando o que já tem.

Recomendamos colar sempre os recortes numa folha de mais ou menos 30X40 cm. à fim de não se extraviar.

Existem certos gibis executados de uma forma tão artística que não devemos picá-lo pois as obras de arte devem ser guardadas. Dentro desses gibis, geralmente há um tema principal e que serve de consulta também.

Exemplo: — Flash Gordon: Tema de espaço, foguetes, naves espaciais etc...

Tarzan: Tema de nativos, arvores, animais etc...

Thurok: Pedras e animais Pré-Históricos (que são otimamente desenhadas) e assim por

diante.

Para o desenhista que se preza recomendamos não fazer uso de artifícios que ao contrário de fazê-lo progredir artisticamente só o fará retroceder.

O desenho torna-se mais espontâneo, mais original, mesmo copiado de outro, se essa cópia for livre com traços livres de quem a copia sem fazer uso do projetor que é a arma principal para o estacionamento de diversos artistas.

O projetor facilita as coisas, mas tira a personalidade do artista que ao contrário de se tornar um criador torna-se um copista, sem méritos, pois passar o risco religiosamente sobre o risco já feito não é arte alguma.

Observação: Para toda regra há uma exceção. Muitas pessoas usam o projetor, principalmente os ilustradores e alguns sabem usá-lo, aproveitando somente as posições e criando novas coisas sobre o que já foi feito. Isso também não é muito louvável, mas é admissível.

O ARGUMENTO

Raros são os desenhistas que criam e escrevem suas próprias histórias, mas existem alguns que são bem sucedidos. Se o desenhista pretende também ser argumentista é preciso ser honesto consigo mesmo, ter ideias próprias e procurar fugir sempre ao lugar comum de certos temas batidos demais, para agradar o público. O público é a principal causa do sucesso ou do descrédito do desenhista por isso é preciso não enganá-lo.

Copiando Histórias, mesmo estrangeiras, conseguir-se-á enganar alguns leitores, mas nunca terá o prestígio dentro de seu meio, pois é bem mais difícil enganar aqueles que também fazem Histórias em quadrinhos.

Como devemos começar um argumento?

1º A ideia

2º O conteúdo dessa ideia.

3º A maneira como contar essa ideia

4º O desfecho

Às vezes a ideia é boa, mas é mal aproveitada. Siga por exemplo a história de um homem que matou a mulher na cama com o amante.

Aquele que não sabe coordenar as ideias contará tudo o que viu desordenadamente tirando-lhe o colorido e o interesse pelo assunto.

Existem milhares de formas de contar como foi o crime e sempre é mais ouvido aquele que sabe dramatizar e fantasiar o que viu. É assim que tem que ser o argumentista. A arma principal de uma História é o suspense. Deve-se deixar o leitor curioso e o desfecho deve agradá-lo à fim de não o deixar frustrado.

Do que uma boa história com o final ruim é preferível que falte a última página.

UM ESTILO DE ARGUMENTO

1º Personagem Gilberto — Alto, loiro, cabelos compridos, sobrelhas quase invisíveis, etc...

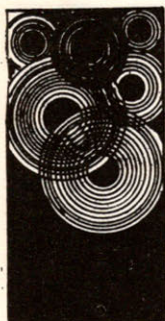
2º Personagem Luciana — Mulher morena, com sardas sobre o nariz, olhos grandes e brilhantes, boca pequena e cabelo preso por uma fita.

3º Personagem Bidú — Guri banguela de camisas listradas etc... E assim por diante.

Argumento para História em Quadrinhos não é um romance por isso pode ser simplificado. Ex: Na outra página.

Vamos aproveitar uma das passagens da História do personagem Play-Boy na História intitulada "UMA AVENTURA NO SUL" publicada em Estórias Adultas. (Cena após o acidente)

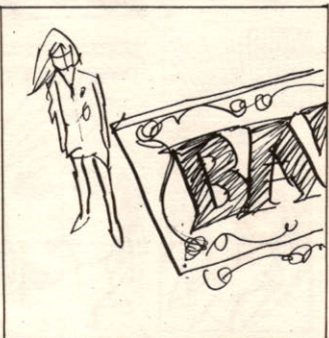
Play-Boy recupera-se primeiro e avista o corpo inerte de Sabrina. Ao ter uma imagem trágica dela chama-a pelo nome.	Sabrina
E enquanto insiste em chama-la, começa novamente a perder a consciência.	Sabrina
Depois de um emaranhado de confusões.	Sem legenda.
Começa a despertar e ainda zozno divisa a imagem de uma enfermeira. Solta um gemido mas sem aparecer o próprio rosto.	Oh!
Um pouco melhor, mas ainda zozno pergunta.	— Enfermeira o que aconteceu com a garota?
Só o rosto da enfermeira, ainda nublado.	— Ela...
Play-Boy pergunta à enfermeira que lhe responde sem aparecer no quadro.	— Morreu? — Não mas está sofrendo uma ...
Enfermeira ainda fora do quadro à Play-Boy que tenta levantar.	— Não pode sair da cama. — (Play-Boy) Mas preciso vê-la.
Enfermeira.	— Não pode. São ordens médicas e você terá que ficar aí.
Play-Boy recostando-se na cama ainda zozno.	— Meu Deus! Porque tudo isso teve que acontecer? Parecia ir tudo tão bem.

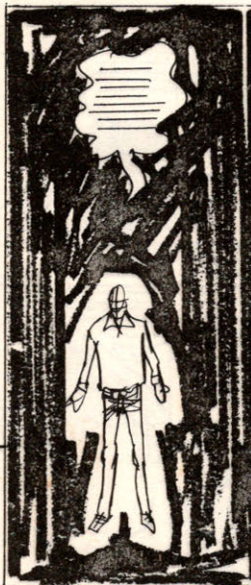


LAY-OUT

FEITO O ARGUMENTO, ESBOÇA-SE O LAY-OUT OU SEJA O RASCUNHO OU O ESTUDO DO QUE VAI SER FEITO (FAZER À LÁPIS). EXEMPLO DE UMA HISTÓRIA DE SATÃ, A ALMA PENADA, INTITULADA "O HOMEM QUE BEBIA" FEITO O ARGUMENTO EIS O LAY-OUT, NA OUTRA PÁGINA.







ARTE·FINAL

É o acabamento do Lay-Out. É feito à nanquim, usando-se alternadamente o pincel e o bico de pena. Eis o acabamento do Lay-Out anterior, vire a página.



POBRE, GAROTINHA, ELA SEMPRE LE-
VA PARA CASA, FIVELAS PARA PINTAR.
DIZEM QUE O PAI É UM BÉBADO E
ELA O SUSTENTA.

O PIOR DE TUDO... A VIDA É
DO E QUE ELE ASSIM MES-
GASTA QUASE MO' UNS
TODO O ORDE- TEM A FI-
NADO DELA EM LHA QUE
BEBIDA.

NÃO MERE-
CEM.



QUE HO-
RAS SÃO?
FILHA.

MEIO-
DIA.



O ALMOÇO
ESTÁ PRONTO?

NÃO.



AINDA NÃO?
POR QUÊ?

NÃO TEMOS
COMIDA. AVI-
SEI-O ONTEM.



MAS VOCÊ
NÃO ENTRE-
GOU AS
FIVELAS?

ENTREGUEI. MAS
JÁ HAVIA RETIRADO
UM VALE ANTES, E
NADA RECEBI.



AH! ESSES CAFAJES-
TES APOSTO QUE A
ESTÃO TAPEANDO.
NÃO TEM VERGO-
NHA DE ROUBAR U-
MA CRIANÇA.



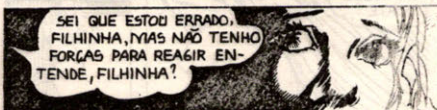
SE VO-
LÊ TRABALHAS-
SE, TUDO PODE-
RIA SER ME-
LHOR PARA
NÓS.

SIM, SIM...
VOU PROCURAR
TRABALHO.



ÓTIMO, PAI... MAS É ME-
LHOR QUE FA- PRECISA
LA A BARBA
PRIMEIRA?





RETOQUES E MACÊTES

ÀS VEZES A ARTE FINAL NÃO FICA COMO DESEJÁVAMOS QUE FICASSE. PARA ISSO EXISTEM OS RETOQUES E OS DIVERSOS RECURSOS PARA APRIMORAR O DESENHO.



DESENHO SIMPLES



DESENHO RETOCADO COM
GOUACHE BRANCO.

DESENHO SIMPLES



O desenho de baixo foi retocado
manchando o papel com os dedos sujos
de tinta.



DESENHO SIMPLES

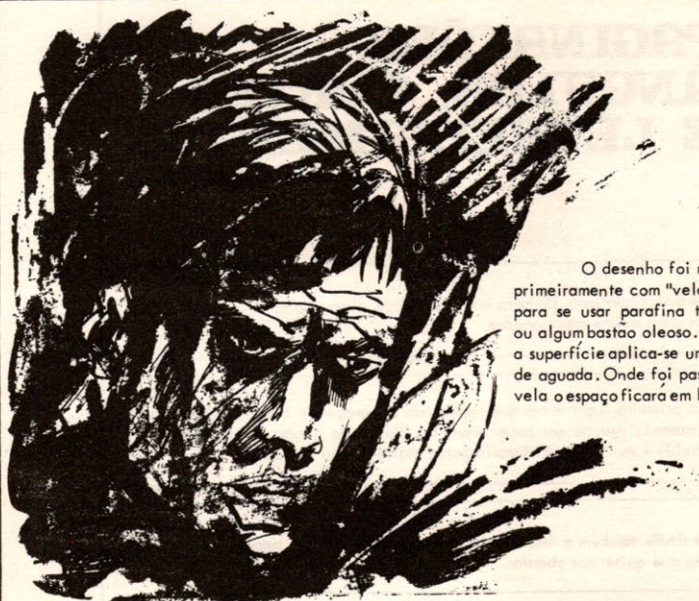


O mesmo desenho com a aplicação de LETRATONE. (LETRATONE é uma aplicação simples e está à venda nas boas papelarias).



O desenho de cima é simples e sem retoques. Já o mesmo desenho visto embaixo sofreu a aplicação de RETÍCULAS INSTANTEX (seu uso, embora dispendioso, é fácil e consegue-se o efeito que desejar decalcando a folha sobre o desenho). Existem vários tipos e números de RETÍCULAS, mas o ideal é o número 12.





O desenho foi riscado primeiramente com "vela". Da para se usar parafina também ou algumbastão oleoso. E sobre a superfície aplica-se uma mão de aguada. Onde foi passado a vela o espaço ficará em branco.

Os efeitos ao lado foram conseguidos, molhando-se primeiramente um papel com aguada e aplicando-o sobre um outro seco. Posteriormente dá-se alguns retoques e finaliza-se com traços a pena e pincel.



PAGINAÇÕES, ÂNGULOS, CORTES E LETREIRAMENTOS

Para se fazer uma História em Quadrinhos é preciso saber como proceder com os itens acima mencionados.

Em primeiro lugar temos que pensar nas paginações e nos letramentos. O letramento assume um papel especial dentro do quadrinho, pois se é mal distribuído e mal feito, a História perde muito do seu colorido.

O título também é importante, pois devemos usar um tipo de letra para o assunto que quisermos abordar.

Os cortes e as angulações são também bastante importantes, pois se fizermos todos os quadros sem estética, nunca teremos uma boa História.

E sem falar nos desenhos que devem ser os melhores possíveis.

Vamos começar pelas paginações.

Paginar uma revista é saber distribuir a matéria dentro de um esquema "X" que a revista permite.

Vamos supor que temos que colocar uma estória "X" dentro de 10 páginas. No entanto a legenda e o assunto é tão pouco que seria totalmente dissecado em 5 páginas, mas a ordem é colocá-lo em 10, num esquema de 6 quadros por páginas para poder completar um almanaque.

Nesse caso adotariamos um sistema em que o desenho fala por si, prolongando a estória com poucas legendas e evitando que ela caia na monotonia. Vejamos abaixo um bom exemplo.

Nessa estória de Paulo Fukue não entra a legenda. Toda essa cena poderia ser contada em dois quadros somente, mas ao alongar a estória, Paulo deu-lhe uma continuidade cinematográfica e sequência em si, que prende o leitor à estória sem que o mesmo se canse.



O mesmo processo se aplica de modo inverso às histórias compridas que tem que ser esprimidas em poucas páginas. Nesse caso a história se torna mais cansativa, pois muita legenda e pouco desenho não encoraja as pessoas a lerem tais revistas. Eis um exemplo deles.

Finalmente teve que confessar-se que aquelas palavras do ferreiro ressoavam agradavelmente em seus ouvidos. Sim, era muito provável que em toda a cidade não houvesse outra mulher capaz de endireitar um tipo como Sandy. No começo do verão, os alunos, como sempre nessa época, começaram a alvoroçar-se. Aproximava-se o fim do curso, e, portanto, o piquenique que Mary organizava anualmente para eles.

Um mês mais e Mary partiria de férias e não a veriam até o outono. Uma certa manhã...



Trouxeram suas cestas?

-Sim, senhora! Já podemos ir! Era o momento do piquenique planejado. Carregando suas cestas, os alunos partiram para o campo, capitaneados por ela...

Temos que subir a colina... Iremos a Buckeye Hill.



Buckeye Hill era um lugar muito pitoresco, numa parte elevada do bosque. Para lá chegar tiveram que caminhar bastante, mas finalmente encontraram um lindo lugar, debaixo de frondosas árvores e atapetado por muitas flores silvestres. Os pássaros voavam no alto, parecendo outras flores aladas. Mary ordenou que parassem numa clareira e...

...Dan, o cabeça de fogo e o pequeno Tommy, foram os encarregados de reunir as cestas. Logo Mary sentiu-se contagiada pela alegria do grupo...

Vamos correr!... Vamos ver quem me pega primeiro!



Nesse piquenique só tomavam parte os alunos pequenos, de modo que era muito difícil que alcançassem Mary. O maior dos seus perseguidores não chegava aos doze anos. Os garotos corriam atrás de Mary com uma gritaria infernal, e esta internou-se pelo bosque adentro, feliz como uma criança.



Mas, de repente, ao virar bruscamente para tomar um pequeno atalho entre as árvores, viu surgir algo na sua frente e antes que pudesse evitar...



Mary instantaneamente percebeu que tinha chocado contra Sandy. Este a tinha segurado pelos braços e Mary, depois de um momento de confusão, desembrasou-se e...

Ao falarmos em ângulos para estórias em quadrinhos, é o mesmo que falarmos em ângulos fotográficos ou mesmo cinematográficos. O desenho pode ser bem feito, mas se a tomada da cena não for boa, ela perderá 50% do seu valor. Vejamos um exemplo:



Já, nos dois quadrinhos abaixo, vamos modificar-lhe o ângulo afim de dar mais movimento e mais vida ao personagem.



Os desenhos do lado esquerdo, não estão bem distribuídos. As angulações não permitem uma visão agradável, dando uma ideia de amontoamento, já à direita elas foram melhor distribuídas.



TOMADAS DE CENAS

Dependendo do tipo de estória e do suspense que desejamos dar, não podemos aplicar sempre uma só tomada de cena, pois ela ficaria monotona.

Veja a cena de cima dessa sequência, só de closes e quase sem vida, e veja as mesmas cenas abaixo, com um pouco mais de angulações que permitiram melhorar a tira.



OS CORTES

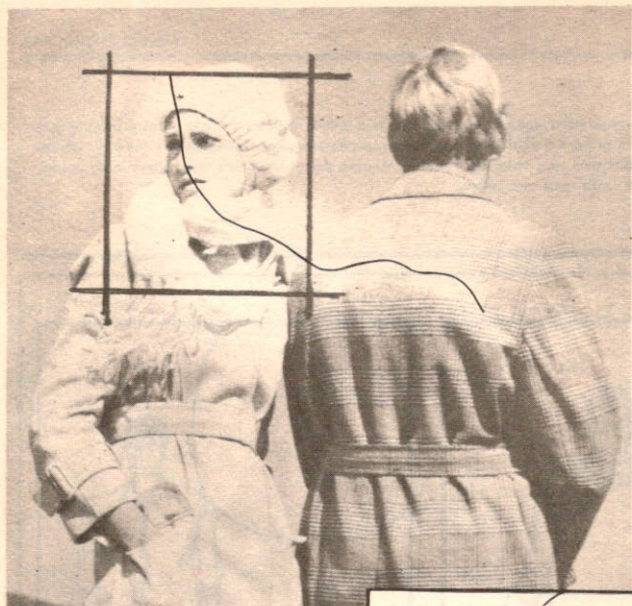
Às vezes fazemos uma cena inteira e ela não fica bem equilibrada. É como o fotógrafo que ao ampliar um negativo aproveita somente a base interessante, pois é mais fácil cortar no filme do que encaixar a cena desejada diretamente na máquina fotográfica.

Devemos lembrar que ao cortar uma figura de corpo inteiro é sempre preferível cortá-la por baixo do que por cima. Uma figura é mais aceita se cortarmos a perna e deixarmos a cabeça do que cortarmos a cabeça e deixarmos o resto do corpo.

Ha raras exceções aplicadas em publicidade, mas nunca devemos adotá-la nos quadros.

CERTO**ERRADO**

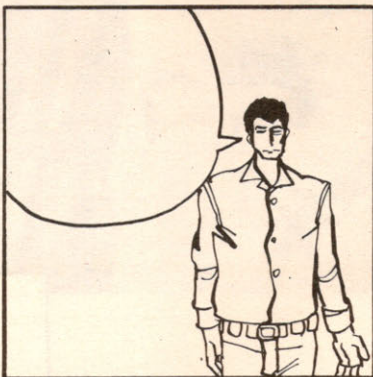
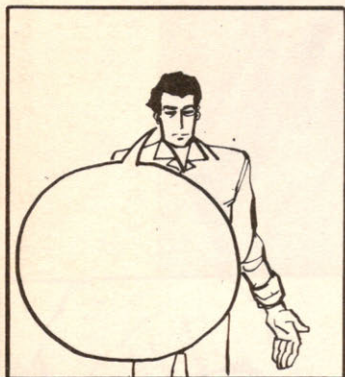
Nessa foto vamos fazer um corte e aproveitar somente o que nos interessa.



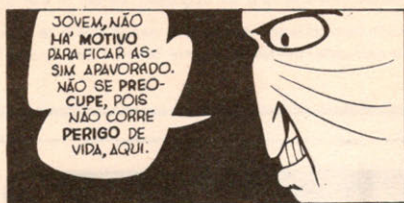
O desenho ao lado foi baseado no corte que fizemos na foto acima. O desenho é simples e a ausência de detalhes marca o desenho comercial típico para estórias em quadrinhos.



O balão é a bola onde vai a legenda, e embora não seja levada muito em conta pelos principiantes, é um fator preponderante para o equilíbrio do quadro, um desenho com letras bem feitas e um balão esteticamente colocado, dão mais valor ao trabalho. Abaixo damos um bom e mau exemplo de balão. Os balões à esquerda estão maus colocados.



Nesta página, observamos alguns bons exemplos de balões, vejamos como eles estão bem equilibrados com os desenhos.



DOPADA? COM TODA A CER-
TEZA NEY, ONTEM ELA
SAIU PARA IR AULA, NÃO
FOI E TE CHAMOU. EU NÃO
SABIA QUE ELA ERA DADA
AO TOXICO. ACHO MUITO
NATURAL, ENTÃO O QUE
FIZESTE!



É! EU TAMBÉM, UMA
VEZ QUE NÃO SABIA COMO
TU NÃO SABIAS, QUE ELA
NÃO ESTAVA DE SE
CONSCIÊNCIA.
ESTAVA ERA ALUCINADA
PELO EFEITO DA DROGA
QUE DEVE TER
INGERIDO E...

ESPEREM, UM POUCO DOUGLAS E
NEY, A CULPA É MINHA E DO MA-
GRO. DEVERÍAMOS TER FALADO
PARA VOÇÓS, MAS NÃO QUERÍAMOS
PREOCUPÁ-LOS COM MAIS
UM PROBLEMA.
SE TU SOUBESSES PODERIAS
TER EVITADO, MAS...
NÃO SABIAS, PORTANTO!



O letreiramento e o título devem ser de acordo com o tema à ser abordado. Vejam os exemplos.

Esse título abaixo com o modelo de letra muito bem aplicado não teria o mesmo efeito se o título fosse para um tema de amor, e o modelo de letra aplicado num tema de amor também não ficaria bem num tema de terror.



AMOR

PATINHO FEIO

NEGRO

Veja como o título "NEGRO" foi bem empregado, com letras grandes e pesadas. E embaixo uma letra irregular, mas que caiu como uma luva ao tema exposto.

ÔPA



2ª PARTE

OS DESENHISTAS NACIONAIS E SUAS OBRAS

AQUI VAI UM APANHADO GERAL DE ALGUNS
BRASILEIROS QUE CONSEGUIRAM PUBLICAR
SEUS TRABALHOS NA DIFÍCIL ARTE DA HISTÓRIA
EM QUADRINHOS. NESSA SEGUNDA PARTE,
MOSTRAREMOS O AUTOR E SUAS OBRAS COMO
TAMBÉM ALGUMAS CRÍTICAS E COMENTÁRIOS
SOBRE OS MESMOS.

seto UM ESTILO MISCIGENADO



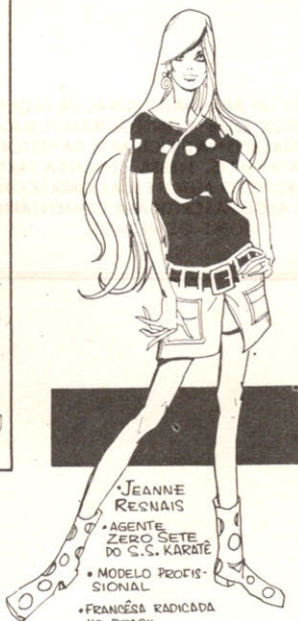
CLAUDIO ALBERTO CHUJI SETO TAKEGUMA, ou simplesmente CLAUDIO SETO DA EDREL, aprendeu desenhar travando contatos com os maiores nomes dos quadrinhos japoneses, após ingressar no mundo profissional, sofrendo as poucas a influência do estilo tradicional, daí unindo as duas escolas nasceu o estilo SETO que podemos chamar também um estilo MISCIGENADO.

Embora de grande espírito artístico, levando em conta seu "modus vivendi" (boêmias, bebidas, viagens, garotas, serenatas e diga-se de passagem nunca usou relógio em sua vida e vive cercado de amigos loucos por uma baguete) é vereador na cidade de GUAIÇARA, onde reside, presidente da associação local e estudante da Faculdade de Filosofia de Lins.

Bastante comunicativo, amigo de todos, desenvolve em suas histórias uma visão bastante realista, ora com sarcasmo ora com bom humor, mas o que realmente marca seu trabalho é o sentimento que traz cada um de seus personagens.



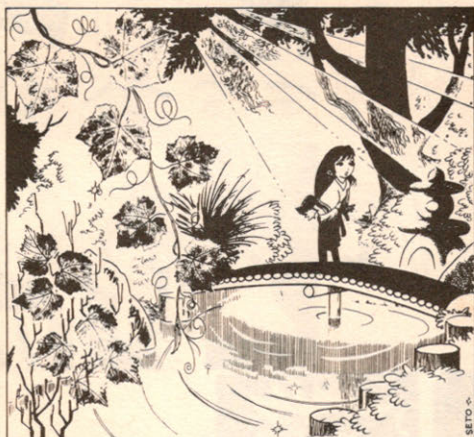
KARATÊ 09 - KARATÊ 07 - e KARATÊ 013, são os personagens da Série Karatê, desenhados por C. SETO num estilo moderno e atual.



• JEANNE RESNAIS
• AGENTE ZERO SETE DO S.S. KARATÊ
• MODELO PROFISSIONAL
• FRANCÊSA RADICADA NO BRASIL.



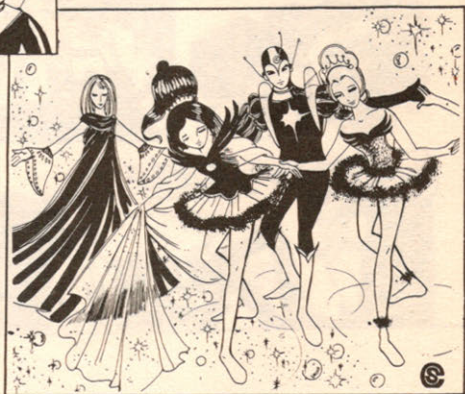
SENTIMENTO E TERNURA NOS QUADRINHOS INFANTIS



Os ambientes das histórias infantis de **Claudio Seto** geralmente ocorrem lugares maravilhosamente fantasiados, aqui, duas cenas da revista **NINJA**.



Os desenhos harmoniosos de **FLAVO** (revista idola juvenil) faz os leitores viverem um conto de fada numa era espacial.



AS GATAS DO SETO E OS BICÕES DOS QUADRINHOS

MARIA ERÓTICA E BETO SONHADOR são personagens conhecidos dos leitores das revistas: O PAQUERA, MIL PIADAS, AS MAIS QUENTES PIADAS DA EDREL, E MARIA ERÓTICA.

Eis algumas cenas da estória: "UMA EXPERIÊNCIA FORA DE SÉRIE", publicada na revista MARIA ERÓTICA Nº 1.



34 - O PAQUERA

SETO PRODUÇÕES ARTÍSTICAS



MATA-SETE, o anti-herói criado por C. SETO, é uma sátira de histórias policiais, suas aventuras são repletas de movimento e ação, os desenhos estilizados, modernos, com maravilhosas cenários executados pelos desenhistas da Equipe-Seto.

Ao lado, parte da "UM MÁGICO MUITO LOUCO", publicada na revista O PAQUERA.

samurai



CUMPRIR O
PROMETIDO.

Claudio Seto, nascido em 1.944, quando as águas do Pacífico barulhavam fervendo a 2a. Guerra Mundial, e cresceu vendo a família chorar a morte de seus parentes, em cada notícia de após guerra aprendeu logo a encarar a vida com realismo.

Descendente de Samurai, ouviu de seu avô as histórias de seus antepassados. Estes dois fatos justificam sem dúvida alguma, a razão pela qual a Série SAMURAI é bastante autêntica. O que caracteriza melhor as histórias desta série são: a violência o realismo, e um grande sentimento de solidariedade que era próprio dos destemidos samurais.

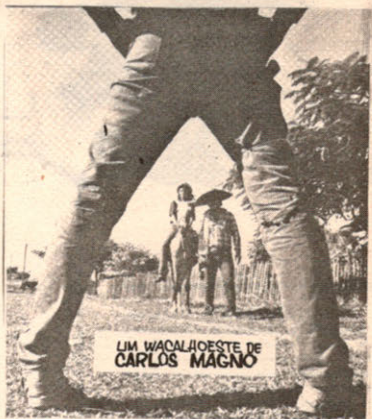


FIM



FOTONOVELAS

Esse grito de Tarzan partiu do estúdio de fotonovelas do **SETO** Produções Artísticas. Eis algumas cenas dirigidas por **CLAUDIO SETO**, em suas fotonovelas realizadas para várias revistas da Editora **EDREL**.



O roteiro e os ângulos colhidos para as fotonovelas, seguem o mesmo esquema das histórias em quadrinhos do autor.



SETO

SÉRIE PSICOLÓGICA



QUADRINHOS COM DESENHO EM TRAÇOS GEOMETRICAMENTE PLANEJADOS. Usada para dar destaque a cenas em que se deseja maior ênfase.



TRAÇOS CORRIDOS, executados a bico de pena, ao lado parte da estória: "O MENINO E A BORBOLETA" (in ESTÓRIAS ADULTAS Nº 15). Abaixo cenas de "PAPAI QUER MATAR A MINHA FLOR".





UM NOVO GÊNERO

É necessário algo de novo, diziam os editores, os leitores já estão cansados de terror, guerra, far-west e super-heróis.

Foi quando SETO resolveu lançar a Série Psicológica, devarador de livros de psicologia, filosofia e psicanálise, o autor almejava fazer um quadrinho intelectualizado, mas alertado pelos dirigentes do mercado de revistas teve que moderar seu aprofundamento nos temas, para a não decadência do consumo.

Mesmo assim as histórias psicológicas da Seto produções artísticas persiste até hoje, nas páginas de ESTÓRIAS ADULTAS concatenando aos poucos mais e mais leitores para o novo gênero.



A SÉRIE PSICOLÓGICA não só exigiu do autor novo enredo, como também novas técnicas visuais. Este desenho foi feito em laboratório fotográfico e esquematizado em pranchas.

(capa de "ESTRANHIA PATOGENIA DE UMA MENTE HIPER EVOLUÍDA", ESTÓRIAS ADULTAS Nº 7)

PSICOLÓGICA
:6



GISE MOORENO-71

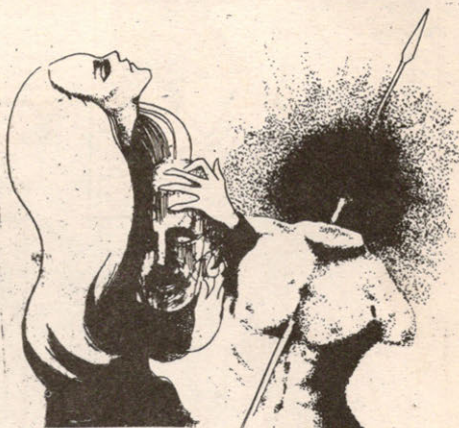


Efeitos conseguidos a crayon em papéis importados do Japão. Cenas de: "DINHEIRO TOCA NO CORPO MAS NÃO COMRA A ALMA".

ARGUMENTO
E ARTE FINAL:
ELÁUDIO
SETO —
LAY-OUT :
WALDEMAR
COLABORAÇÃO:
KINUE

SETO**SÉRIE PSICOLÓGICA**

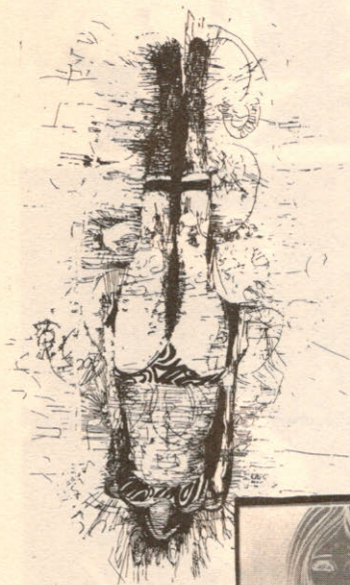
Ao lado, apresentação de HILÉIA (in YOUNG COMIC nº 2, ed. EDREL) embaixo; interpretação fotográfica, técnica do pincel e utilização de pontilhados a bico de pena. Este tipo de ilustração, enriquece bastante os trabalhos apresentados.

**ALBERTO!****FOGO!**



SÉRIE PSICOLÓGICA

Depois de inúmeras histórias da Série Psicológica, surgiu PSIKUY, uma personagem fixa para a série. MOACY CIRNE (autor de "O BUM!") classificou em RESENHA DO ANO (1.970) no JORNAL DAS LETRAS de janeiro de 71, PSIKUY entre as melhores Histórias do ano. Aqui, três técnicas diferentes aplicadas na mesma história. 1 - traços livres com pincel, e o fundo a bico de pena. 2 - traços finos a bico de pena em sistema progressivo, trabalho metódico e espontâneo. 3 - bico de pena, e fundo com sistema de marmorização e acabamento-fotográfico.



A IMPORTÂNCIA DO ROTEIRO

A vantagem de ser fotógrafo e desenhista é indiscutível, SETO fotografou uma torneira onde um pingo de água estava batendo. Partindo daí balou a estória "A VIDA COMO UM PINGO D'ÁGUA NUMA TORNEIRA VELHA" para a série psicológica, (publicada em ESTÓRIAS ADULTAS Nº4).

No início da Estória, a torneira fotografada e o pingo batendo, na meio, o pingo quase caindo, e no fim quando a personagem parte para a morte, o pingo espatifando no chão. Logicamente não houve necessidade de desenhar ou escrever que a herói morrera, esse simbolismo usado pelo autor é evidente e foge agradavelmente do convencional.



© - GIBI MODERNO



MINHA MENTE
É LUM
LARGUINHO
CONFUSO...
E MELH
QUANDO
CONHECEM
TODOS OS
SOLUS EM
RONCO DE
TURBINA -
JATO.



FIM.

PAULO I. FUKUE PRODUÇÕES O NEOQUADRINHOS NACIONAL EM RÍTMO 2000



PAULO I. FUKUE, outro que está abandonando o quadrinho, pois guindado à categoria de diretor e paginador das revistas da EDEL, não tem mais tempo para esse meio. Conforme nos confessou uma vez, ainda não se encontrou o si mesmo nessa arte, pois passa por transições e estagios em técnicas diferentes sem se encontrar com aquele que se adaptasse com sua personalidade. É com meritos que hoje é um dos diretores da Editora EDEL, pois foi um desenhista que lutou muito e foi com amor a arte e perseverança que galgou os degraus do sucesso. Seu currículo apresenta obras de grande nível e médio nível. Mas nenhum de péssimo nível artístico. Entre suas obras mais conhecidas estão **HEROIS E PABEYMA**, esse último criação de sua estória, "EU SOU UM MONSTRO?", e "PABEYMA E RAINHA DOS URAIS", onde empregou uma técnica americana.



A HISTÓRIA
EM QUADRINHOS
BRASILEIRA
NO TEMPO
E NO ESPAÇO



Nessa cena de "VIRUS, O SENHOR DO MUNDO", PAULO emprega uma técnica inédita no Brasil, juntamente com Seto, são os dois únicos profissionais brasileiros que conseguiram aperfeiçoar essa técnica.

PAULO E FUKUE - PRODUÇÕES O NEO-QUADRINHOS NACIONAL EM RITMO 2000-ESQUIMA II

APRESENTA:

O AGENTE FANTÁSTICO

ESTÓRIAS ADULTAS - 5

"Muito Perigosa!"



ESTA SUPERPRODUÇÃO FOI POSSÍVEL GRAÇAS AO TALENTO DA EQUIPE ARTÍSTICA COMANDADA POR ALFUKUE.

RESPONDE PELA LEGENDA, ROBERTO FUKUE, O ARTISTA PRODIGA DO IMB.

A ARTE FINAL RESULTOU DO TALENTO VERSÁTIL DE PAULO E ROBERTO.

O MÉRITO DO ARGUMENTO CORRE A WILSON HISAMOTO, O GÊNIO QUE, DESPOIS, FAZ O SAÍDO DOS LEITORES ÁVIDOS DO FANTÁSTICO!

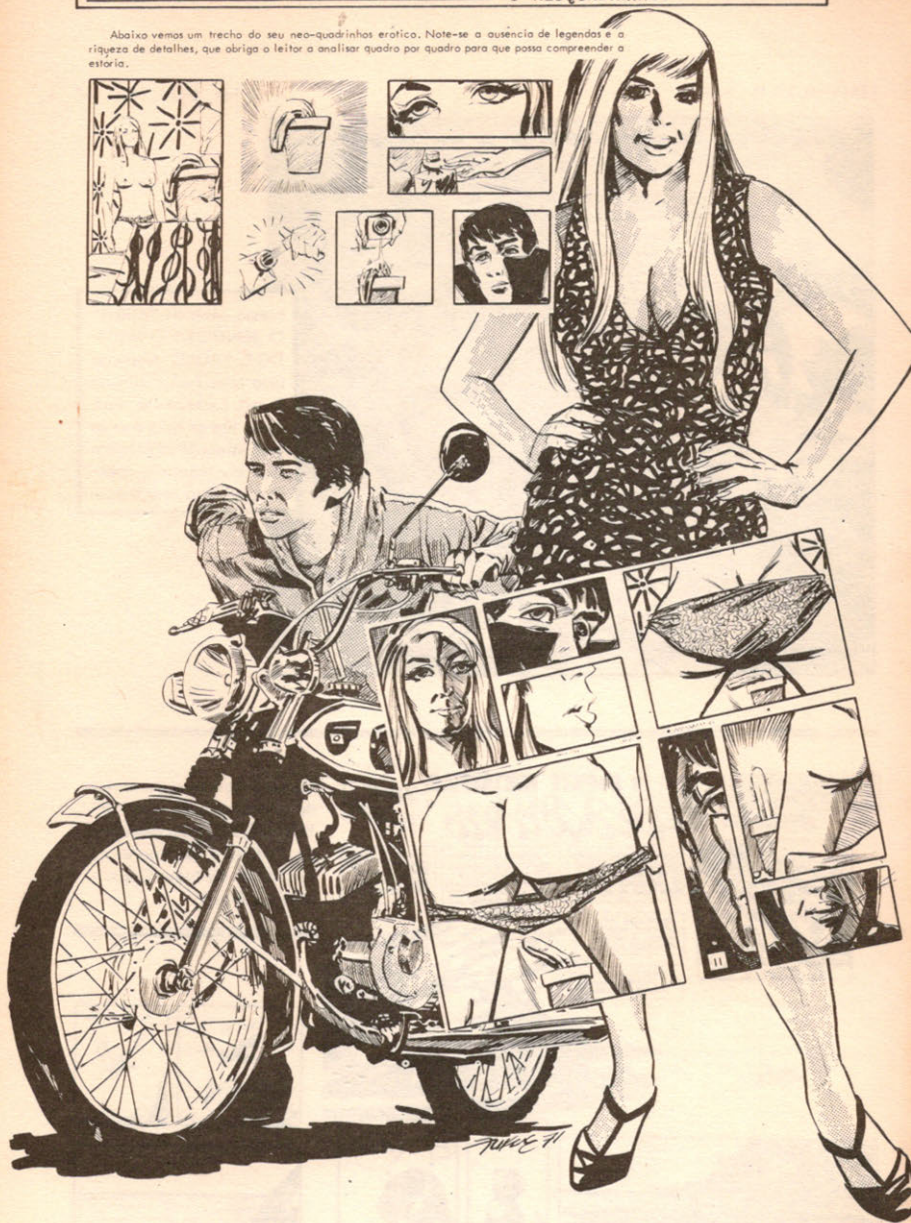
O ENFOQUE ENCONTREMO EM MARIO FUKUE, PELA SUA PRECISÃO CINEMÁTICA!

Eis aqui mais uma passagem de uma estória de WILSON HISAMOTO, com desenhos de FUKUE e sua equipe, o introdutor do Neo-Quadrinhos no Brasil.



PAULO I. FUKUE PRODUÇÕES O NEOQUADRINHOS NACIONAL!

Abaixo vemos um trecho do seu neo-quadrinhos erótico. Note-se a ausência de legendas e a riqueza de detalhes, que obriga o leitor a analisar quadro por quadro para que possa compreender a estória.

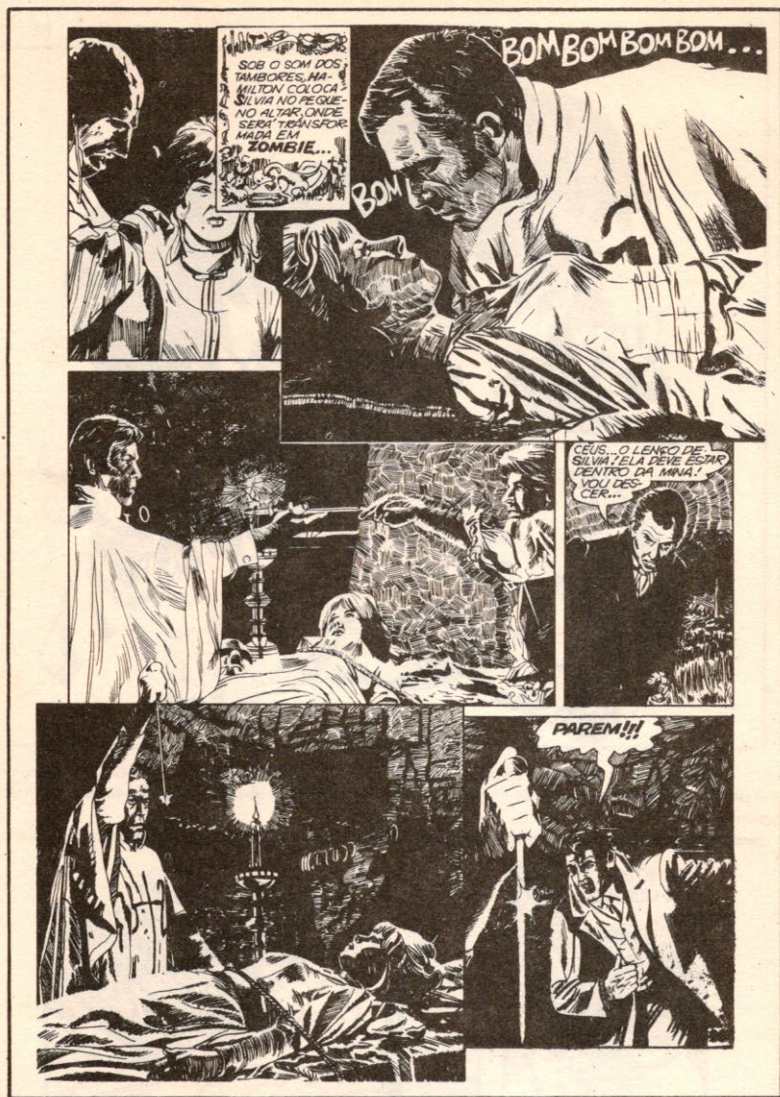




Nesta página vemos acima um pedaço da história "MONSTROS FISIOLÓGICOS". Mais abaixo o personagem mais conhecido de FUKUE, que é SUPER HEROS, e abaixo um apanhado de uma estória avulsa sua.



"A EPIDEMIA DOS ZOMBIES", foi a obra prima de PAULO I. FUKUE, veja os detalhes dos desenhos.





FABIANO

FABIANO J. DIAS = Criador de Fab e desenhista de algumas estórias conhecidas como Tupazinho e outros. Seu forte é o DESENHO INFANTIL,

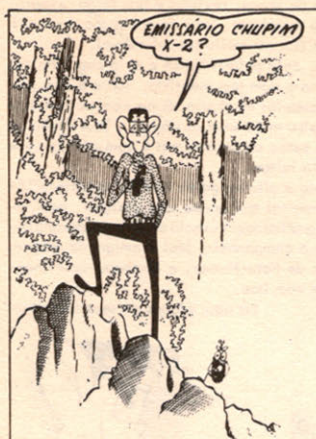
onde aparece com trabalhos muito sugestivos. Já ilustrou várias capas de livros, revistas e tem larga experiência no ramo de estorietas. Seus desenhos são bastante conhecidos, pois tem um estilo inconfundível.

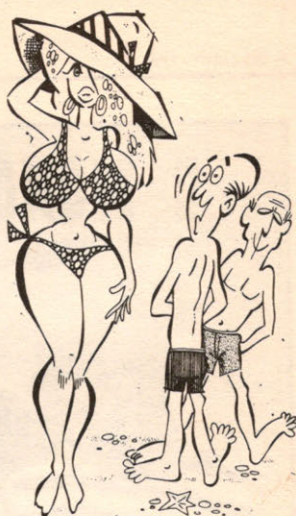
Como desenhista, zela pela limpeza e pelo capricho dos originais, mas não é bom argumentista. Tanto é que geralmente faz as estórias em dupla. Entra com os desenhos enquanto o parceiro entra com as ideias. Seus desenhos para o crítico já estão superados, mas é bom salientar que é bem aceito pelo leitor.

Ocupa atualmente o alto cargo de diretor na Editora "EDREL". É com méritos que ocupa essa posição pois, além de profissional consciente de suas responsabilidades e o companheiro leal e amigo de sempre. Foi ator de Foto-Humor, e destacou-se brilhantemente com isso.

Eis aqui alguns de seus trabalhos.







O MONO LISO

roteiro.....nelson c.y.cunha
 direção.....jinki yamamoto
 fotografia.....mike
 produção.....marcílio valenciano
 montagem.....jose carlos crispim
 participação do elenco da Equipe A
 COPYRIGHT EDITORA EDEL



ROF

ROBERTO FUKUE é irmão de PAULO FUKUE e faz parte da equipe do mesmo. Mas tem suas idéias próprias e quando em quando, lança seus bonecos que levam a sua assinatura.

Seus desenhos feitos com poucos traços são muito expressivos e bastante comunicativos.



É PRECISO ACABAR COM O CONGESTIONAMENTO DO TRÂNSITO.

MAS **QUEM** VAI ACABAR COM O CONGESTIONAMENTO DO TRÂNSITO?



É PRECISO ACABAR COM A GUERRA.

MAS **QUEM** VAI ACABAR COM A GUERRA?



É PRECISO ACABAR COM A POLUIÇÃO.

MAS **QUEM** VAI ACABAR COM A POLUIÇÃO?

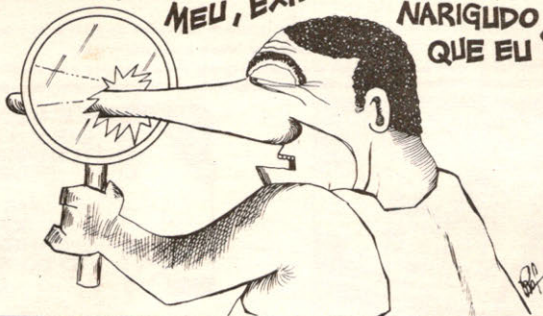


NÃO SEI, EU SÓ ESTOU DANDO AS DICAS.

CC



**ESPELHO, ESPELHO
MEU, EXISTE ALGUÉM MAIS
NARIGUDO
QUE EU ?**



ANTEONTEM FUI
ROUBADO... TIRA-
RAM-MEA CAR-
TEIRA...



ONTEM ACONTECEU
A MESMA COISA...



HOJE PREPAREI UMA
CARTEIRA ESPECIAL
CONTRA ROUBOS...
MAS NEM TENTARAM
ME ROUBAR...



ESTOU FRUSTRADO...

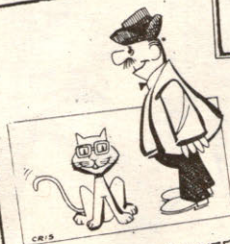


**GOZADO! DEPOIS DE
COMER A VELHINHA
É QUE O LOBO
VAI PRA CAMA!**



CRISPIM

JOSÉ CARLOS CRISPIM, como se vê, é um jovem valor que tem muito ainda à mostrar. Desenhou várias histórias em parceria com o FABIANO J. DIAS. Mas o seu forte mesmo são as piadas. Vejam algumas delas.



NICO ROSSO

É um dos mais famosos desenhistas que o Brasil já conheceu. No entanto, hoje seus desenhos não apresentam nenhuma inovação. Marcou época com suas histórias de Terror. Geralmente tem como argumentista HELENA FONSECA uma das poucas mulheres que se enveredaram para esse campo e conseguiram êxito, apesar de pecar pelo lugar comum e pela falta de originalidade. NICO é sem dúvida o artista que vem transpondo os anos sem fugir dos quadrinhos. Além de desenhista fez ilustrações de várias capas para livros, sempre no seu estilo característico. Apesar de ser um dos mais respeitáveis profissionais nesse campo, peca quando empresta o seu nome aos colaboradores de sua equipe que ao contrário de enaltecê-lo, só o prejudica com obras de nível abaixo da crítica. NICO foi um dos poucos que conseguiram exportar seus desenhos para o exterior.

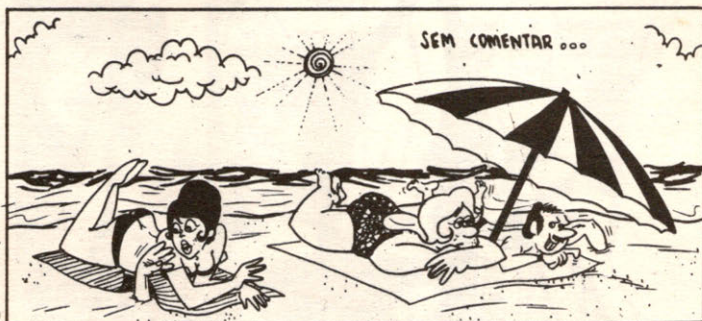
Acima vemos um trecho de uma estória sua da **DRÁCULA** e abaixo uma estória de **SIVANARA**.



KIMIO SHIMIZU



— COMO O SR. VÊ, DOUTOR!
SINTO COMPLEXOS DE
INFERIORIDADES...



Deu seus primeiros passos como auxiliar de FERNANDO IKOMA, e hoje além de grande colaborador da equipe B, liderada por CLAUDIO SETO, é um chargista de bons predicados, eis aí algumas de suas piadas.

LIESENFELD

Oriundo do Rio Grande do Sul, é um dos poucos desenhistas "POP" de histórias em quadrinhos. Seus trabalhos são mais artísticos e menos comerciais mas consegue agradar aos que gostam desse estilo.



MAG... QUANDO TUDO SE APRESENTAVA COLORIDO, CHEIO DE GORRISOS.

ESPEREM, UM POUCO! QUERO DIZER ALGO A VOCÊS.



AMANHÃ PARTO COM PAPAI PARA A EURORA, CONVERSAR COM ELE COMO NUNCA CONVERSAMOS E CONTEI TUDO A ELE. PROMETEU-ME AJUDAR E ME DAR MAIS ATENÇÃO DAQUI POR DIANTE. ESPERO NÃO TER ACORRETADO PROBLEMAS ENTRE VOCÊS. NEY, LEVA-ME PARA CASA? TCHAU!

TCHAU CLARA. TORCEREMOS PARA QUE TUDO SAIA A CONTEITO. VOLTE LOGO SIM!

EU ACHO QUE AGORA A FESTA TERMINOU! TAMBÉM JÁ SÃO UMA HORA DA MADRUGADA, VAMOS LIGAR A TV E VER SE TEMOS ALGUMA NOVIDADE COM RELAÇÃO

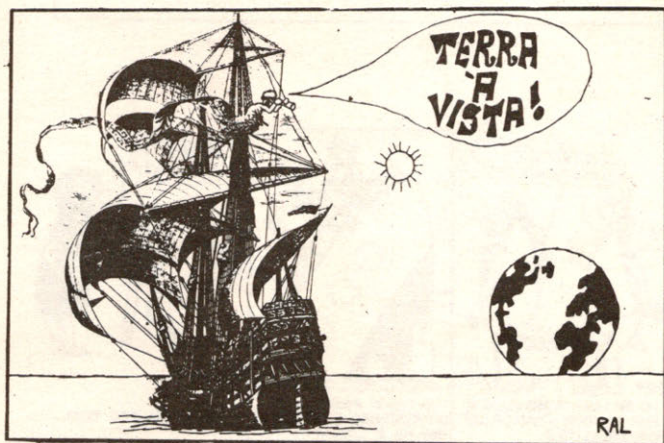
APOLLO 13!



...FALTANDO DOZE HORAS PARA O LANÇAMENTO DO APOLLO 13, TODOS OS PREPARATIVOS ESTÃO OK. JÁ FORAM INICIADOS OS TRABALHOS DAS OPERAÇÕES FINAIS PARA O LANÇAMENTO. O ABASTECIMENTO DE OXIGÊNIO, LÍQUIDO E O DE GÁS HÉLIO DO ENIGMÁTICO SATURNO JÁ...

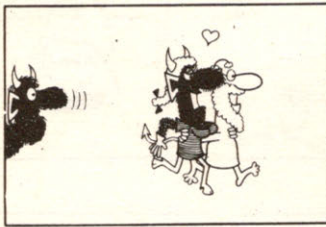
RAL

ROMILDO ARAÚJO é um artista muito jovem e embora seus traços não revelem muita categoria é um piadista nato. Tem muito senso de humor e suas piadas são originais e engraçadas.



LUCAZ

LUCÍLIO C. ZAWADZKI — É um chargista de bons predicados técnicos. Foi o aluno que mais se destacou no Curso Comics e por isso teve seus trabalhos aproveitados pela Editora Edrel.



fernando ikoma

Nasceu em Martinópolis, Estado de São Paulo, a 22 de janeiro de 1.945. Educou-se em Presidente Prudente e aos 15 anos fixou-se em Curitiba, onde iniciou os seus primeiros passos nos desenhos. Mas foi somente em fins de 1.968 que ingressou nas histórias em quadrinhos, tornando-se logo um argumentista e desenhista de grande talento e versatilidade.

A rapidez com que bola suas histórias e as desenha marcando-as com traços livres e originais, fizeram-no figura muito solicitada, tanto nos comics como na publicidade, tendo sido diretor de arte em várias agências.

Além de ilustrar capas de revistas e anúncios para publicidade, é um romancista de fértil imaginação e um estilo impar de narrar suas Histórias, sempre usando temas originais e nunca caindo para o lugar comum.

Enfim, IKOMA é um artista de grande talento e inúmeros recursos. Sua juventude e perseverança fizeram-no vencer em todos os caminhos que enveredou, mas nos que o conhecemos de perto, sabemos que ele irá muito mais longe.

O EDITOR

Nas páginas seguintes, IKOMA nos apresentará algumas de suas criações, mas ele mesmo irá contar alguma coisa sobre seus personagens.

SATÃ

"a alma penada"



É uma personagem que vive na penumbra entre a vida e a morte.

Foi uma bela mulher em vida, que levou muitos homens à perdição e destruiu a felicidade de inúmeros lares.

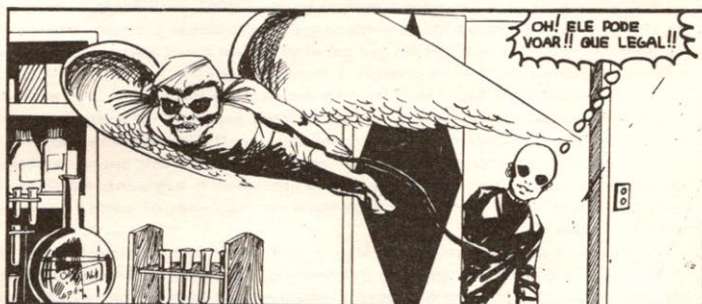
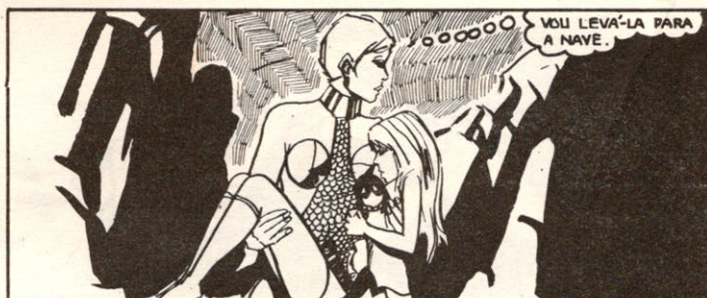
Mesmo após a sua morte seu corpo foi salvo da fogueira pelo seu criado corcunda e sem língua que escondeu-se entre as ruínas do Castelo mal assombrado, onde nenhum habitante supersticioso daquela localidade ousavam entrar.

Julgada pelos juizes do além, recebeu como castigo pelo mal que fizera, viver nas trevas até pagar pelos seus atos; e de dessa forma incumbida à cumprir as 100 missões das quais não poderá falhar uma sequer, do contrário sua alma nunca mais encontrará paz.

Tem por seu companheiro o mesmo criado que fora assassinado pelos moradores do povoado logo após ter retornado do Castelo assombrado. Ele também é condenado à mesma sorte, pois fora um criminoso e delator que teve o corpo disforme e a língua cortada em sinal de represália à sua denuncia.

A personagem Satã é uma espécie de fantasma que agora começa a praticar o bem combatendo a feitiçaria, as doenças psíquicas os dramas internos de pessoas desajustadas e até mesmo atuando como um contrapêso às injustiças de que certas pessoas são vítimas.

Tem alguns poderes sobrenaturais como o caso de se materializar e também de tomar o corpo de outra pessoa inconsciente.



ORIGEM DE SIBELE

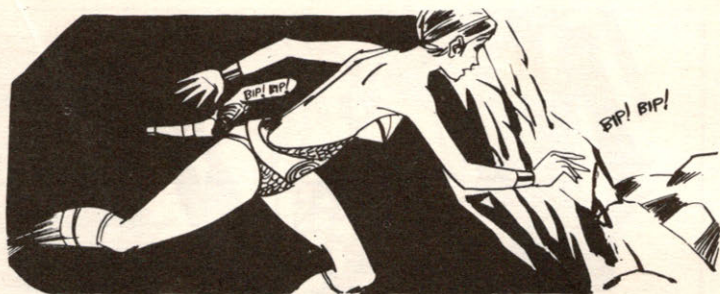
A milhares de anos, a Terra e Vênus estavam muito próximos um do outro. Tinham a mesma rotação, a mesma translação, o que fazia então que a Terra, mesmo sendo maior, nunca recebesse a luz solar, já que Vênus, sempre à sua frente, tapava-lhe o sol fazendo-lhe sombra. Enfim, a Terra vivia nas trevas.

Vênus era um planeta adiantado, e a Terra, uma colônia sua. Na Terra, viviam os animais gigantes e seu povo era muito primitivo, e devido à sua ignorância eram facilmente escravizados. A Terra, por ser um planeta tão escuro e triste servia de exílio aos criminosos de Vênus.

Os povos venusianos eram extremamente belicosos e suas constantes guerras internas, acabaram por minar a atmosfera e afetar o próprio sistema de gravidade, fazendo com que seu planeta desprendesse de sua antiga posição e começasse a rumar para o sol. Isso causou um pânico em seus habitantes, mas aproximou os dois grandes generais inimigos, que juntamente com a orientação dos juizes de Vênus, resolveram emigrar todo o povo para a Terra e o fizeram em enormes e potentes espaçonaves que conseguiram escapar à sucção do planeta que afundava para o sol.

Sibele nasceu numa dessas espaçonaves e era filha de um dos generais.

Na Terra, em homenagem à Atlanta, mãe de Sibele, fundaram a Atlântida e como era de se esperar prosperou rapidamente.



Um belo dia, Vênus sofreu nova alteração em seu sistema gravitacional e deixou de ser atraído para o sol, estancando-se então na posição que hoje se encontra. Mas estava tão distante da Terra e com sua posição tão alterada que nunca mais fez sombra para a Terra. E foi então que a Terra começou a receber a luz solar.

Tendo o exemplo de Vênus bem clara em sua mente os juizes resolveram que todas as suas armas nucleares, e bombas, construídos de forma impossível de serem desarmadas seriam enterradas num poço muito fundo localizado no alto de umas montanhas.

Mas com o calor intenso que a Terra recebia do sol, fez com que seu núcleo se esquentasse e com sua enorme pressão interior, provocou o surgimento dos primeiros vulcões na Terra, e um deles surgiu justamente no poço onde as armas e explosivos foram enterradas.

Os dois generais, agora amigos, não haviam concordado com as decisões dos juizes, quanto à destruição das espaçonaves, justamente prevendo emergências como essas e haviam ocultado uma pequena mas possante nave e é nessa nave que os pais de Sibebe, juntamente com ela (ainda criança), o outro general e esposa e mais Pino, uma criança, filho de escravos, que conseguem escapar à tremenda explosão que destruiu por completo todo o continente da Atlântida.

O abalo de tremenda explosão afetou a rota da nave que perdeu o rumo no espaço e após vagar pelo espaço e enfrentar inúmeros perigos e dificuldades conseguem pousar em Saturno, que surpreendentemente, ao contrário do que pensavam é habitado por seres de todos os tipos.

Os anéis de Saturno filtravam e aumentavam o calor e a luz solar fazendo com que o planeta ao contrário de ser gelado tinha uma atmosfera semelhante ao de Vênus.

Nesse planeta, são capturados por povos hostis que os escravizam, mas Pino e Sibebe que se achavam em lugar seguro são recolhidos pelos povos sem mãos, que apesar de suas notáveis inteligências, viviam primitivamente, pois não tinham a habilidade manual para levar a cabo as suas concepções.

Com o crescimento de Pino e Sibebe, tal se torna possível e logo com as construções dos primeiros robôs os povos sem mãos prosperam rapidamente, tornando-se alvo das cobias de outros povos.

Sibebe que era de Vênus tinha o organismo mais forte que o de Pino que era da Terra e se adaptou melhor com a atmosfera de Saturno. Por isso ela reinava simbolicamente, ao mesmo tempo em que fazia o reconhecimento de Saturno tentando um entrelaçamento entre os povos e é aí que surgem as suas aventuras.

Com o passar do tempo, surge a companheira Karla, o mutante, o animal Grou que tornam-se seus companheiros de jornada.



PLAYBOY

Desse personagem tenho pouco a falar, ... pois nada tem de extraordinário que marque o seu surgimento, exceto que era um rapaz rico do interior que foi estudar no Rio e lá conheceu toda a sorte de dissabores.

Após completar o curso volta à sua cidade natal e por infelicidade, sofre a perda dos pais de modo trágico.

Abalado com a tragédia e procurando esquecer as lembranças funestas, volta ao Rio com seus irmãos.

Porém, com a herança recebida, e com a tarimba que adquirira em sua passagem pela cidade grande, torna-se um verdadeiro Play-Boy (daí o seu apelido) e forma aos poucos a sua gang atual, podendo então se vingar dos "filhinhos de Papai" que lhe fizeram mal e o humilharam quando vivia de mesadas e vestia-se como um matuto.

Apesar de suas histórias serem picantes e de suas extravagâncias, sua gang não é corrompida pelo vício, graças à moral dos elementos que a formam.



FIKOM

Era um sujeito feio e desengonçado, chamado Mukifa, que durante uma excursão escolar, teve que servir de parceiro a Karla, uma garota que igualmente como ele, era a mais feia e mais desajeitada da região.

Ambos se ANTIPATIZARAM à primeira vista e se suportaram mutuamente. Durante essa excursão, sob uma macieira, ao morder um de seus frutos, ele encontrara misteriosamente em seu interior, um medalhão muito bonito e julgando que tivesse algum valor, ocultou-o de sua companheira. E na esperança de encontrar mais desses medalhões, devastou a macieira, mas nada mais encontrou.

MUKIFA ADORMECE E LENTAMENTE SEU SUBCONSCIENTE COMEÇA A MATERIALIZAR-SE, DANDO VIDA À FIKOM.





Esse medalhão era encantado e tinha o poder de materializar, enquanto ele dormia, o seu subconsciente, transformando-o então numa figura oposta ao que ele era, daí surgindo Fikom, que era realmente como ele sempre sonhara ser, ou seja: belo e poderoso.

Enquanto Mukifa dormia, o seu subconsciente fazia aparecer Fikom que se materializava no vácuo entre o sonho e a realidade. Nesse vácuo encontrava-se com Sandra, mulher de notável beleza e juntos atravessavam o portal que os conduziria às mais incríveis aventuras.

Sandra não é nada mais, nada menos do que Karla que também descobrira um medalhão idêntico ao de Mukifa, e ele estava oculto exatamente na única maça que pegara para levar para casa.

Porém, tanto Fikom, como Sandra, com medo de se perderem um ao outro não revelam que na vida real são simplesmente horríveis. E sem querer guardam um segredo, fazendo com que Mukifa jamais desconfie que a detestável Karla e sua adorada Sandra e a mesma não perceba que o belo e poderoso Fikom, é, nada mais, nada menos que o antipático Mukifa.

OBSERVAÇÃO: Sempre que Mukifa ou Karla despertam, as outras duas personagens, deixam de existir. (mas isso geralmente ocorre no final da estória)

MARIA ESPERANÇOSA

Garota sonhadora do interior, que vai à capital na esperança de arranjar um bom marido; e que vive desesperada pois em sua procura não consegue muito êxito.

Tem como companheira de quarto a quarentona Maria Conformada que igualmente como ela, foi à cidade grande procurar um marido e nunca encontrou o seu homem.

Como diz o nome, anda "conformada" com a situação e apesar de seu pessimismo e suas influências negativas em relação à Esperançosa, sempre está à disposição para um bom homem que a queira, mas suas tentativas geralmente terminam em decepções.

Em resumo, são duas mulheres que retratam o drama de milhares de solteironas existentes no mundo.

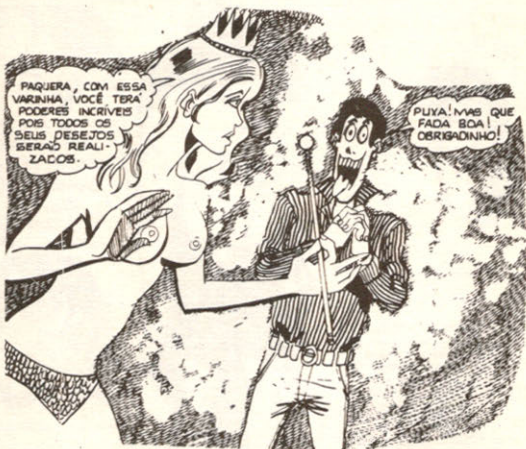


PAQUERA

Personagem satírico que vive para atormentar as mulheres.

Geralmente após suas conquistas entra pelo cano. Gosta muito de paquerar a mulher do próximo, mas geralmente o próximo é mais forte que ele, e o acaba pegando na esquina.

É uma caricatura dos inúmeros D. Juans existentes por aí que quando pensam que estão conseguindo êxito em suas investidas, acabam ficando na mão.



ZÉ EXPERIMENTADINHA



O gênio satírico que cria as maiores confusões com seus transplantes e experiências malucas.

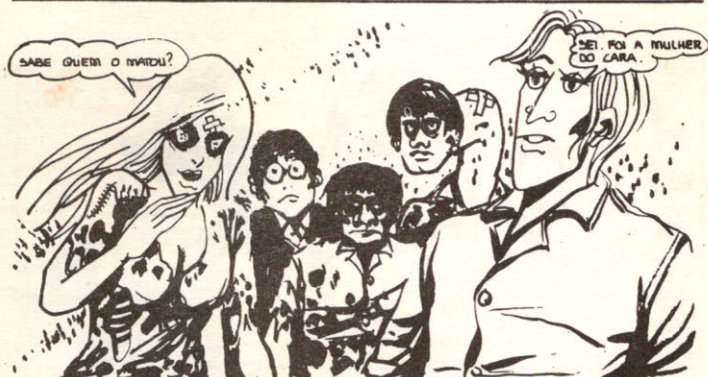
De quando em quando, por ser um rapaz inteligente, entra de gaiato nas Estórias do Paquera e da Maria Esperançosa.

TURMA DA COVA

É uma sátira passada numa determinada quadra de um cemitério onde seus habitantes são os mais gozados e estranhos possíveis.

Cada nova estória começa com o surgimento de um defunto fresco, ou seja, um novo morador nessa quadra, porém os

defuntos que vão para essa quadra, geralmente têm as suas características próprias. Quando não é louco, é ladrão ou então medroso, ou então assassino ou então é maniaco por uma determinada coisa, ou sofre de alguma fobia e assim por diante.

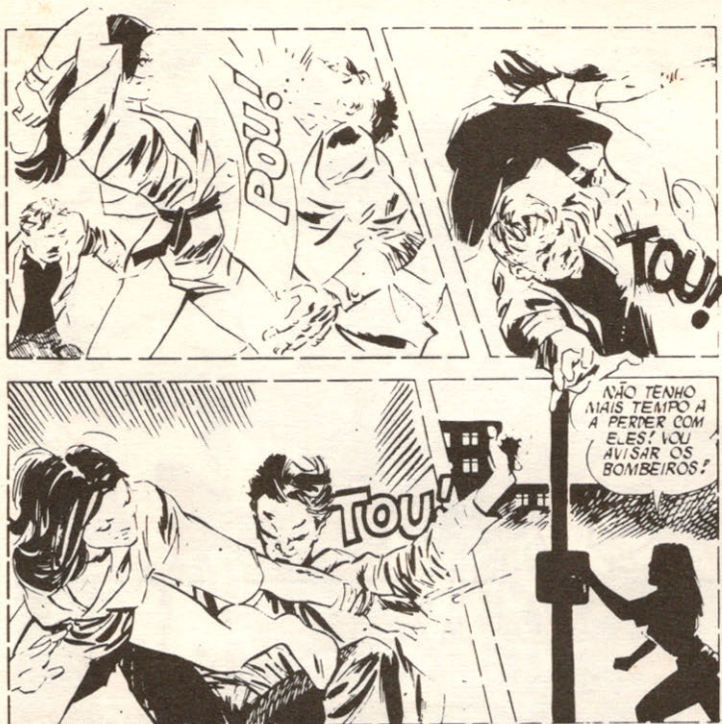


o judoka

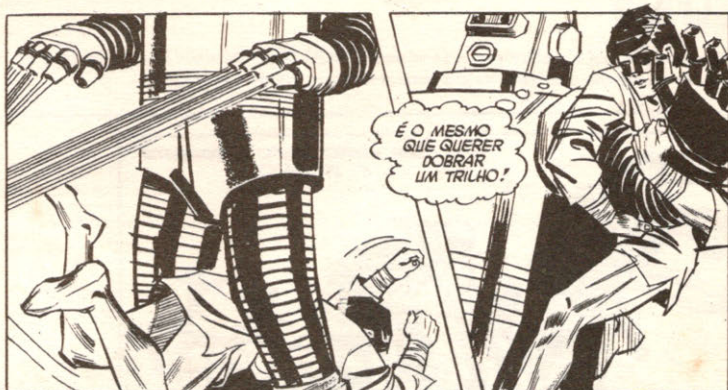
É o personagem nacional que a Editora Ebal lança já há vários números com sucesso, ele é totalmente feito no Brasil e seus desenhistas se alternam de número a número.

A história vem geralmente assinada por Pedro Anísio.

Veremos abaixo alguns desenhistas que empesfam o seu talento ao personagem.



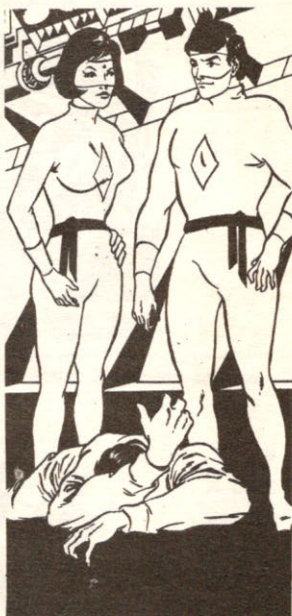
ALBERTO SILVA



EDUARDO BARON



MÁRIO LIMA



FHAF

DELPHIN

Embora vinculado à publicidade, o nome de GETÚLIO DELPHIN ainda é lembrado como um dos grandes do Quadrinho Brasileiro. Veja a passagem de uma estória sua de guerra.



UM NOSSO GRUPO DE COMBATE
E' DIZIMADO !



A 95ª DIVISÃO AVANÇAVA PARA BASSANO,
RECULANDO VALTAGARA E CORNUIDA.



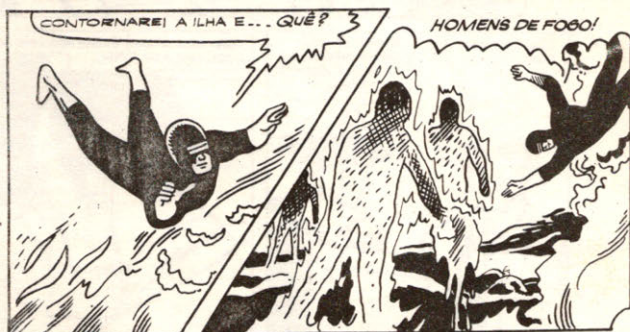
O INIMIGO APRESSA SUA RETIRADA...



... DEIXANDO ATRÁS UM
CENÁRIO DE MORTE E
PAVOR !

GEDEONE

GEDEONE MALAGOLA, é um desenhista muito conhecido no Brasil e um dos batalhadores pela histórias em quadrinhos da nossa terra. É o criador do personagem **RAIO NEGRO** que aí vemos.



INUTILMENTE O RAIO NEGRO LUTA CONTRA OS ESTRANHOS HOMENS DE FOGO!



SABIA QUE MEUS SERVOS DERROTARIAM O RAIO NEGRO!



JUAREZ ODILON já desenhou para várias editoras do Brasil e goza de muito prestígio junto ao público. No entanto é um artista de altos e baixos, faz coisas boas, mesclado com alguns outros trabalhos sofríveis.

Mas acreditamos que os trabalhos sofríveis se devam ao fato de fazer as coisas em tempo record, muitas vezes por culpa da editora que pede o impossível, dando um prazo mínimo para a confecção dos desenhos.

O trabalho abaixo não espelha a verdadeira capacidade de ODILON.

ODILON



WALMIR

É um dos melhores e menos badalados dos desenhistas brasileiros. Embora esteja vinculado a uma editora de expressão como a RIO GRÁFICA, seu nome não é muito lembrado quando se fala nos quadrinhos do Brasil; mais por culpa dos próprios críticos e jornalistas que só se lembram dos desenhistas da velha guarda e que de há muito dependuraram os seus apetrechos.

WALMIR tem muito talento e espelha com seus traços arrojadados a nova era dos quadrinhos do Brasil.

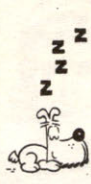


MAURICIO

Esse dispensa comentários, é um dos mais felizes e laureados desenhistas brasileiros.

Quem não conhece Monica, Cebolinha, Raposão, Bidú e o Elefante que fez sucesso num recente comercial de T.V..

Além do sucesso que alcançou em tiras de jornais e em publicidade, tem revista própria lançada por uma grande editora do país.



ZALLA

RODOLFO ZALLA, juntamente com COLONESE, são sócios do estúdio de artes e criações, que praticamente domina o mercado de São Paulo; e seus desenhos são bem aceitos pelo público.



TROCAREMOS DE PRISIONEIRO!



ALGUNS DIAS MAIS TARDE. MAJESTADE, DOS TRÊS ASSASSINOS SÓ DOIS FORAM ENCONTRADOS. E ESTÃO PRISIONEIRO NA TORRE.

DISPENSE OS CARRASCOS! EU TRATAREI DO ASSUNTO, PESSOALMENTE.



APENAS PEÇO QUE ME POUPE POR CAUSA DESTES INOCENTES, QUE AFINAL DE CONTAS, SÃO SEUS NETOS!



E OS COMENTÁRIOS FERVIAM PELOS QUATRO CANTOS...

NÃO SEI O QUE O PRÍNCIPE VIU NAQUELA "RU-LAARINHA"!

E' UM ESCANDALO! AGORA SE ENCONTRAM NA BARBA DO POVO!

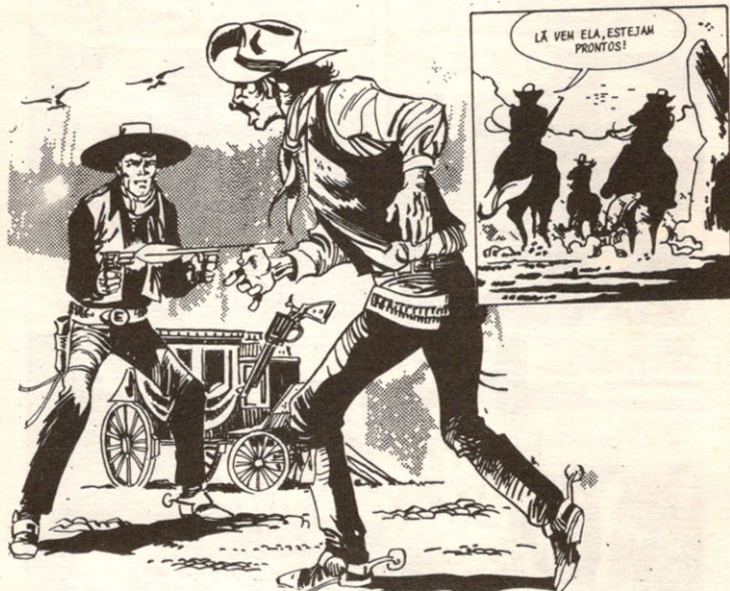


E COM ESTE ROMANCE O PRÍNCIPE DESVIU SUA ATENÇÃO DOS PROBLEMAS!

ERA NECESSÁRIO QUE SE PUSESSE UM PONTO FINAL NELE!

RODRIGUES

EDMUNDO RODRIGUES é um veterano nos quadrinhos, sempre consegue êxito junto aos leitores e tem muito prestígio nas editoras, seus traços são firmes e característicos. É um dos bons do Brasil.



SERGIO LIMA

SÉRGIO é um nome muito conhecido no quadrinho brasileiro, era o desenhista do personagem MÚMIA, e já fez desenhos para diversos temas e até mesmo estórias românticas.

PIOR PARA ELES! E QUANTO AO
SENHOR, PROFESSOR, ESPERO QUE
NÃO SE TENHA ENGANADO...

NÃO CREIO! PELOS MEUS CÁLCULOS, DE-
VEM ESTAR DESENTULHANDO A ANTE-CÂMARA!



VEJAM! VEJAM! ENCONTRAMOS
UM ESQUELETO!



ÓTIMO, VAMOS LÁ! TOMARA QUE HA-
JAM JOIAS TAMBÉM! DE QUE ME SER-
VIRIA UM MONTE DE OSSOS VELHOS?

PODEM TER ALGUM
VALOR CIENTÍFICO!



BAH! TÓLICES, PROFESSOR! SE QUISER
PODE FICAR COM O ESQUELETO. QUE-
RO OUTRAS COISAS!

DE ACORDO, SR.
TAWSON, VAMOS.



MAS QUANDO CHE-
GAM AO LOCAL,
TAWSON TEM UMA
SURPRESA!

VEJA, VEJA ISTO, PROFESSOR!
NÃO É POSSÍVEL!

INCRÍVEL! VINTE
E CINCO COSTELAS!



EUGENIO COLONESE

COLONESE — É um artista internacionalmente conhecido e reconhecido como um ótimo profissional do pincel, digo pincel porque seus desenhos geralmente são feitos a pincel e quase nunca ou raramente usa a pena.

De procedência Argentina é hoje um dos nomes mais respeitados no Brasil. Ultimamente está vinculado à EBAL mas creio que logo voltará a São Paulo onde seus desenhos são muito disputados pelas editoras. Pois seu estudo de arte e criações além dos quadrinhos, tem feito ilustrações para os mais variados tipos de livros e até dicionário.

Veja seu belo trabalho abaixo e na página seguinte.





LAGO DE SANGUE!
ORA... QUE NOME! NÃO TEM CABIMENTO!



SUAS ÁGUAS SÃO MUITO PERIGOSAS. VÁRIOS TURISTAS MORRERAM AFOGADOS...

ESTUDIO D'ARTE CRIAÇÕES — S. P.

3ª PARTE

AQUI NÓS VAMOS ENTRAR NO CAMPO INTERNACIONAL, ONDE AS TÉCNICAS SÃO DIVERSAS, E ONDE OS DESENHOS SÃO MAIS BEM FEITOS, NÃO SÓ PELO TALENTO INDIVIDUAL DE ALGUNS GÊNIOS DOS QUADRINHOS MAS TAMBÉM PELA ASSISTÊNCIA QUE RECEBEM, TANTO MONETARIAMENTE COMO TAMBÉM PELA FABULOSA EQUIPE DE FOTÓGRAFOS, MODELOS E DESENHISTAS QUE OS ACESSORAM.

MUITOS SÃO OS TALENTOS ESPARRAMADOS POR ESSE MUNDO AFORA, POR ISSO VAMOS FAZER UMA SELEÇÃO DOS DESENHOS, DESENHISTAS E PERSONAGENS QUE SÃO MAIS CONHECIDOS PELO PÚBLICO NACIONAL.

TARZAN

Quando o Tor-o-don ataca, o arco de Tarzan vibra...



GRRR! Tarzan bandolo!



A obra imortal de EDGAR RICE BURROUGHS.

Que já foi grande sucesso de bilheteria no cinema, Best-Seller como livro, e seriado de televisão; é um personagem mundialmente conhecido e que dispensa qualquer apresentação. Nas histórias em quadrinhos é também grande sucesso e teve seu maior desenhista em BURNÉ HOGARTH, hoje homem de publicidade nos Estados Unidos. HAL FOSTER, o mesmo de Príncipe Valente, também já o desenhou, mas vamos mostrar aqui o trabalho excelente do seu mais recente desenhista que é RUSS MANNING que também desenha as Aventuras de Magnus.



FANTASMA



Personagem de LEE FALK, de grande aceitação no Brasil. Tornou-se uma espécie de lenda viva pois o seu criador foi muito feliz em explorar os mistérios das Selvas de Bengala e dar ao FANTASMA certos poderes humanos que o caracterizam diante do público de nosso país, e também pela aí fora.

O raio de ação que FALK criou em redor desse personagem, variando os temas de suas aventuras, poderá fazer com que ele realmente dure 400 anos ou até mais, pois é um dos heróis que sem ser super, torna-se tão poderoso quanto o mais super dos supers, dada a felicidade que FALK teve em criar ao redor do FANTASMA, as várias circunstâncias e facetas que o envolvem, senão vejamos.

FANTASMA é um personagem de 400 anos que



Walker é o Fantasma.

geralmente sai das maiores enrascadas para fazer jus ao seu nome de imortal. Combate a pirataria e mora na Caverna da Caveira que só pode ser alcançada através de uma caverna que se abre atrás de uma cachoeira.

Vive cercado dos fiéis pigmeus Bandar, que com suas setas envenenadas, impõe o respeito na Selva.

Dentro dessa caverna, estão as crônicas do **FANTASMA** e um tesouro fabuloso entre elas a espada Escalibur do Rei Arthur.

Até aí já seria um personagem fabuloso mas FALK foi bem mais adiante. Além da noiva Diana que mora na América, ele é aterrorizado pelo lobo Capeto e pelo cavalo Herói, dois animais ensinados que obedecem às suas ordens e criou em torno dos nativos da selva a imagem do "Fantasma que anda", que tem "a força de 10 homens" que quando fala, "faz gelar o sangue de um Tigre". Além do mais, "quem tirar a sua máscara morre". Quando ele vai para a cidade grande, usa um chapéu, uma capa e chama-se Mr. Walker.

É ainda dono de um anel que deixa a marca da caveira no queixo dos malfetores e sua marca de proteção é respeitada em toda a selva, quem tem a simpatia do **FANTASMA** é protegido por todos os nativos.

• Afora isso, vez ou outra entram em cena os patrulheiros da selva, (onde ele é o comandante misterioso). A selva de Edem, onde todos os animais são amigos e vivem de peixes. O Plato do Fantasma, a Casa de Jade com a praia de ouro e pela aí afora.



MANDRAKE

É a outra notável criação do mesmo autor do **FANTASMA**.

LEE FALK, é considerado, com razão, um dos maiores roteiristas de histórias em quadrinhos do mundo.

Quanto a **MANDRAKE** dispensa comentários pois todo leitor de gibí conhece esse personagem, que pouco a pouco, vai deixando de ser mágico e ilusionista, para ser personagem de ficção.

Suas últimas histórias não trazem mais os bandidos comuns que viam seus revólveres transformarem-se em sprvetes num pequeno gesto do nosso herói.

As suas últimas histórias vem se caracterizando muito com as aventuras interplanetárias ou a invasão de seres do outro mundo.



FLASH GORDON

É a obra imortal de ALEX RAYMOND, o maior gênio que surgiu na história dos quadrinhos.

FLASH GORDON é o personagem que antecipou-se no tempo e trouxe até nós as visões das primeiras naves espaciais, o raio Laser, as mini-saias, a propulsão à jato, as cabines pressurizadas e uma porção de outras imagens que a tecnologia desconhecia.

FLASH GORDON surgiu na década de trinta e desde então constitui-se no pai de todos os heróis e heroínas espaciais que surgiram desde o seu

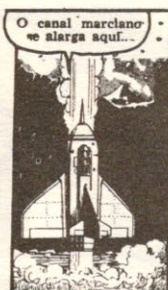


evento, e mesmo após várias décadas de sua criação constitui-se num mito que nenhum outro personagem espacial conseguiu superar.

FLASH GORDON foi levado às telas na imagem de Buster Cable que representou bem o seu papel na série do Planeta Mongo, os homens de pedra e outros.

Eis aqui alguns bons desenhistas que com suas técnicas e estilos desenharam o **FLASH GORDON**, destacando-se entre eles, além de Raymond, Mac Raboy, Paul Norry e Dan Barry.





SUPER HOMEM

Surgiu em 1.938 da ideia de JERRY SIEGEL E JOE SHUSTER, e tornou-se um símbolo de força. Lido no mundo inteiro e desenhado desde a sua criação por vários desenhistas e editado no Brasil pela EBAL.

É um personagem super conhecido no Brasil, pois há mais de vinte anos desde

a sua infiltração no Brasil nunca deixou de ser publicado.

Escolhemos aqui alguns desenhistas que deram vida e força ao Super-Homem no papel.



De repente pelo rádio de ondas curtas de Perry White

Atenção, Super-Homem! Os ladrões estão fugindo da "Joalheria Peerless", na Rua Principal!

Tarefa para o Super-Homem!

A esta altura o Professor deve estar se transformando em Super-Homem! Vou correndo para o laboratório dele, para surpreendê-lo quando voltar!



Um minuto mais tarde, depois que Clark Kent sai furtivamente e de novo troca de identidade

É o Super-Homem! Atire, Duke, atire!

Está louco, Joe? Não sabe que ele é invulnerável!





Mas o Super-Homem teve a mesma ideia...



Como eu penso! Ele vai à procura de Astar! Mas não posso enfrentá-lo aqui, ou pessoas inocentes serão feridas!



Miriam Lane entra em cena...



BATMAN

BATMAN ou homem morcego forma, juntamente com Tarzan, Super-Homem, Fantasma e Mandrake um quinteto de grande sucesso entre nós.

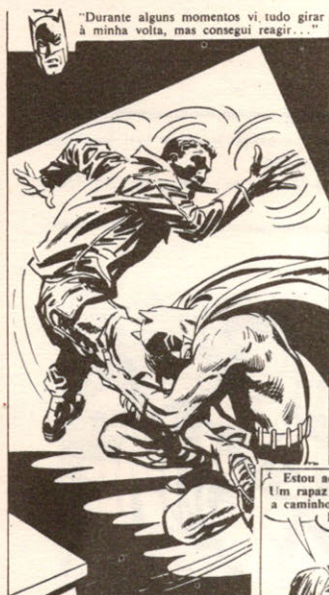
Foi levado às telas diversas vezes e nos quadrinhos apresenta vários desenhistas. Eis aqui alguns deles.



BOB BROWN e
JOE GIELLA



BOB KANE



"Durante alguns momentos vi tudo girar à minha volta, mas consegui reagir..."



Demolição não foi a única coisa que aprendi!

IRV NOVICK e
DICK GIORDANO



Estou acabando agora! Um rapaz do jornal já está a caminho para apanhá-lo! Porquê?

Quero que termine assim: "No meu próximo artigo, mostrarei a prova final contra o assassino de Tom Sloane!"



Um informante amigo, senhora Manning! Li seu último artigo... sei que é falso!



CAP. AMÉRICA

Cognominado a lenda viva da II Guerra Mundial, é um personagem também muito conhecido no Brasil, e suas histórias são editadas pela Ebal.

Eis aqui alguns cobras que fazem parte do time que desenha as histórias do CAPITÃO AMÉRICA.



JACK KIRB

FRANK GIACOIA e S. ROSEN





**SID SHORES e
ARTIE SIMEX**



GENE COLAN



HOMEM DE FERRO

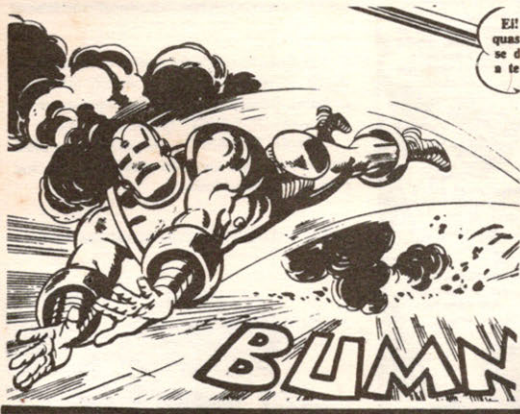


É um personagem que enquadra a linha dos super-heróis. Sua origem é bastante conhecida, principalmente pelos leitores da editora Brasil-América, que é a editora que publica as suas histórias aqui no Brasil.

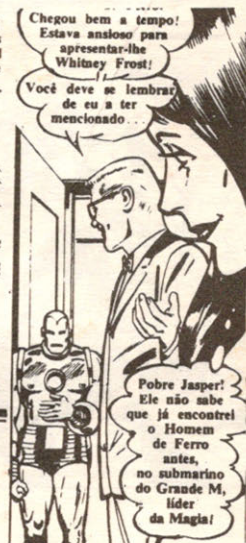
Sua origem deu-se em março de 1.963 e foi criado pelo genial Stan Lee, que e quem praticamente escreve todas as suas histórias. Os desenhos trazem as assinaturas de vários desenhistas americanos que compõe o Marvel Comics Group. Notem nos desenhos que mostraremos os estilos dos seus desenhistas que parecem ter frequentado a mesma escola.



No 1º quadrinho vemos o **Homem de Ferro** com a sua armadura tal e qual foi concebida pelo autor. Depois sofreu várias alterações até chegar ao atual que é o do 2º quadrinho. Note-se que a armadura atual é bem mais leve e elegante do que a anterior.



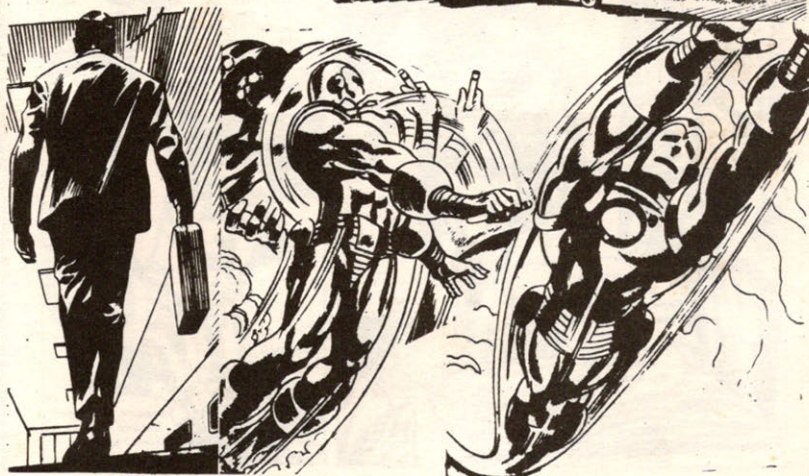
Os desenhos de cima foram feitos por Archie Goodwin e o de baixo por Adam Austim, dois bons desenhistas; porem note-se a superioridade de Adam que mostra mais segurança nos traços e melhor tomadas de cenas.





O desenho ao lado mostra o trabalho da dupla JOHNNY CRAIG e ARTIE SIMEK; e embaixo aquele que é o melhor desenhista do "HOMEM DE FERRO"; GENE COLAN.

GENE COLAN dá ao personagem mais movimento e um colorido especial com a sua notável agressividade.



Príncipe Valente

NISSO, VALENTE E ARN ENTO CALMAMENTE NO QUARTO, CO SE NADA TIVESSE ACONTECIDO.



DEITA-A DELICADAMENTE NUM COXIM.
— ELA ESTÁ DOENTE, KOTYAN?
— NÃO, SÓ... APENAS EXAUSTA.



DEPOIS, LAMBA-SE EM SEUS BRANÇOS, SOLUÇANDO CONVULSIVAMENTE. VALENTE ABRAGA-A CARINHOSAMENTE, NOTA QUE ELA EMAGRECEU NOS ÚLTIMOS DIAS.



VALENTE OBSERVA FASCINADO ENQUANTO AS LINHAS DE ANSIEDADE VÃO DESAPARECENDO DE SEU ROSTO. E FAZ UMA DESCOBERTA: SUA MARAVILHOSA BARRIGA É, FINALMENTE, APENAS UMA MULHER, E SOBRETUDO, MÃE!

FM



TANTAS VEZES ELAS ASSEGURARAM UM OUTRO QUE ARN ESTAVA BALOU E SE JUNTARIA COM A CRIANÇA NISSO... QUASE E A MÃE PENSAVA NAQUELA CRIANÇA NISSA E ANTES QUE CORRIA PARA ELA A PROCURA DE AMOR E CONFORTO. ENQUANTO O PAI SE RECORDAVA DO ATÉLIDO RAZ, MEIO HOMEM MEIO MENINO, UMA ÁGUA EM DESENVOLVIMENTO.



MAS LOGO QUE VERIFIQUEI NÃO PODER SER VITÓRIA... EM DESALADA CARREI-SEI, POIS SÓRIA COMO OS SÁVIO, TRATAVAM OS PRISIONEIRO.

HAL FOSTER, que ganhou experiência desenhando **TARZAN**, criou o **PRÍNCIPE VALENTE** e com ele ficou milionário.

Além de bom roteirista, seus desenhos são bastante trabalhados e cheios de detalhes; principalmente no que se refere aos trajes, e o ambiente que HAL criou

para o seu personagem.

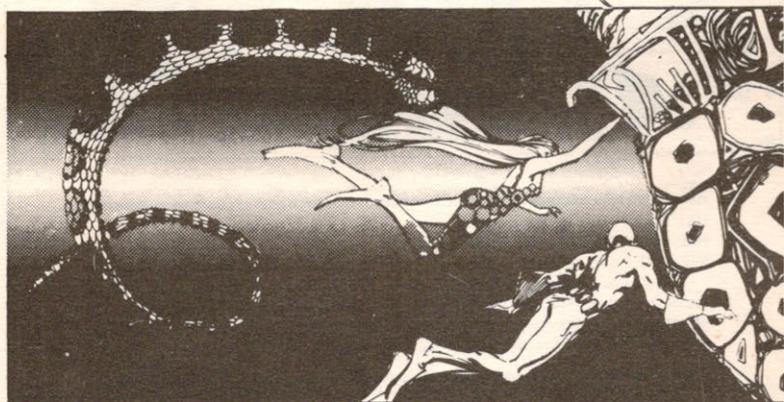
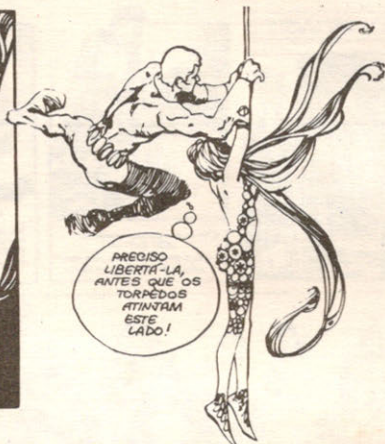
No Brasil, o **PRÍNCIPE VALENTE** deixou de ser publicada como revista, mas enquanto aqui circulou teve boa aceitação principalmente dos leitores classe "A" de quadrinhos.

MAROTO

ESTERAN MAROTO, é o espanhol que tem aparecido bem, tanto em desenhos românticos, como de ficção científica.

Ele foi trazido ao conhecimento do público brasileiro graças a um empreendimento da Editora Brasil-América que lançou a coleção 5 por Infinitus, que traz a sua assinatura para desenhos.

Eis abaixo um retalho de sua obra moderna e arrojada.



BARBARELLA

Criado por JEAN-CLAUDE FOREST, BARBARELLA é a ninfa da era atômica e a mulher que tem suas aventuras amorosas pelo Universo afora, pelo que consta foi a única mulher a ter relações sexuais com uma máquina.

Levada às telas pelas mãos de Vadim e na imagem de Jane Fonda, foi um autêntico sucesso de bilheteria.



DITKO

STEVE DITKO é um dos bons no campo Terror — Ficção. Seus desenhos são largamente conhecidos no Brasil e seu estilo tem dezenas de adeptos.



SE TOLICE...
DADE-VI...
CUTE-OS...
JÁ EXISTEM.

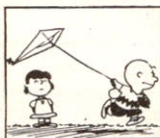


SCHULZ

CHARLES M. SCHULZ, criador de CHARLIE E SALLY BROWN, LINUS e LUCY VAN PELT SCHROEDER, VIOLET e SNOOPY é um dos mais bem remunerados desenhistas da atualidade. No Brasil suas criações não chegaram a ser transformadas em revistas, mas aparecem constantemente nos jornais.

SCHULZ, que aprendeu desenhos por correspondência, e pastor protestante e baseou-se nos seus quatro filhos para criar o seu Peanuts.

Ja teve o seu nome indicado para o prêmio Nobel e embora seus desenhos não sejam excepcionais suas historietas são bastante comunicativas e é graças a essa sua comunicação e criatividade que transformou-o num homem muito importante, merecendo inclusive reportagens nas maiores revistas do mundo.



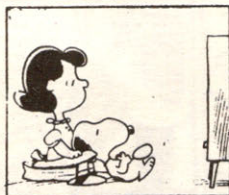
OLHE: HÁ UM PRÊMIO NAQUELA BARRACA PARA QUEM DERRUBAR TODAS AS GARRAFAS COM A BOLA.



EU O CONHEÇO MUITO BEM, AMIGO.



PORTANTO NÃO ADIANTA NEM TENTAR!



AL CAPP

Nascido em 1.909 e descendente de Judeus, AL CAPP criou o seu imortal LIL ABNER (Ferdinando, no Brasil) por volta de 1.934 e desde então seu nome ficou tão famoso e discutido como o seu próprio personagem.

Embora no Brasil tenha deixado de

circular como revista própria, ainda se mantem em tiras diárias do Jornal O Globo.

Em 1.948, AL CAPP ganhou o título de melhor desenhista do ano, o que serviu para aumentar mais ainda o seu prestígio e hoje seu nome esta lá no alto e ele merece.



LARA

Há 10 anos passados ele era um dos principais desenhistas de uma coleção de dramas românticos editados no Brasil, pela EDITORMEX.

Atualmente e o desenhista de FANTOMAS e comparado os seus trabalhos de 10 anos atrás e o de atualmente, vemos com tristeza que o mesmo não evoluiu, mas isso em nada tira a sua capacidade que aí vemos.

RUBEM LARA - ANTES



RUBEM LARA - 10 ANOS DEPOIS





CHESTER GOULD é o criador de **DICK TRACY** que é um policial de larga aceitação no mundo todo, além dos quadrinhos e grande sucesso em desenhos animados para a televisão.



FRED LASSELL trouxe até nós o seu **ZÉ FUMAÇA**, uma sátira engraçadíssima.



PAFÚNCIO, criado por **KAYANAGH AND CAMP** é outra sátira, onde o tema abordado é a vida de um milionário dominado pela sua mulher, **MAROCAS**.

MORT WALKER criou em 1.950 as aventuras de **BEETLE BAILEY** (o Recruta Zero) uma sátira que se passa no exército, e tem ótimo senso de humor.



MANCADA, genial criação de BOB WEBER.

MUTT e JEFF, criado por BUD FISHER e desenhado por Al Smith.



1.950 também foi o ano do surgimento de Dennis ou Pimentinha, como foi chamado no Brasil.

Criado por HANK KETCHAM, conta as travessuras de um garoto endiabrado de grande penetração junto ao público infantil.



BRUCUTU, de V. T. HAMLIN, é outro que deixou de aparecer em revistas próprias e aparece somente em tiras de jornais. Conta as aventuras de um herói da idade da pedra e que volta e meia vai ao futuro, graças a uma máquina do tempo bolada por um cientista maluco.

**MODESTY
BLAISE**

by PETER O'DONNELL

MODESTY BLAISE de PETER O'DONNELL goza de bastante popularidade na Europa e já foi levada às telas tendo no papel principal Monica Vitti.

**JIM GORDON**

BUZZ SAWYER (Jim Gordon), desenhado sobre o papel DOUBLESTONE dá-lhe um efeito bom de HACHURAS. É uma grande criação de ROY CRANE, que em 1950 ganhou o prêmio Reuben.

STEVE CANYON

STEVE CANYON, juntamente com TERRY, são as duas maiores criações de MILTON CANIFF, desenhista e escritor de alta cotação no mundo inteiro.

AGENTE SECRETO



O AGENTE SECRETO X-9 de criação de ALEX RAYMOND e atualmente bem desenhado pelo excelente ALL WILLIAMSON.

NICK HOLMES



NICK HOLMES ou RIP KIRK, como é conhecido nos Estados Unidos, também é de autoria de ALEX RAYMOND, é desenhado atualmente pelo JOHN PRENTICE, que segue mais ou menos a linha do seu criador.

Como revista, Nick deixou de ser editado no Brasil mas é publicado em tiras pelo Jornal O Globo.



CISCO KID surgiu em 1.951; é escrita por ROD REED e ilustrada por JOSÉ LUIS SALINAS.

BIG BEN

BIG BEN BOLT também já teve seu próprio gibi aqui no Brasil e atualmente aparece somente em tiras de jornais. É criação de **JOHN CULLEN MURPHY** (já falecido) e **ELLIOT CAPLAN** e surgiu por volta de 1.950.

**BRICK BRADFORD**

É da mesma época e do mesmo gênero de **FLASH GORDON**, não obteve o mesmo sucesso que a obra de **RAYMOND**, mas mesmo assim é um grande personagem; é desenhado por **PAUL NORRIS** que também já desenhou **FLASH GORDON**.





O PATO DONALD, de DISNEY, atualmente desenhado no mundo todo, inclusive no Brasil, dispensa comentários.



OS SOBRINHOS DO CAPITÃO ou "THE KATZENJAMMER KIDS" foi criado por H. H. KERR e aí vemos desenhados por DOC WINNER e no quadrinho do lado direito por JOE MUSIAL.



PINDUCA é o Carequinha Sem Boca criado por CARL ANDERSON que lhe deu um traço bastante simples e comunicativo.

FERNÁNDEZ

É o desenhista dos personagens DENNIS MARTIN e GRACE HENRICHSEN publicados numa revista Argentina editada pela COLUMBUS.

FERNÁNDEZ é um nome desconhecido entre nós, mas seu estilo e técnica coloca-o entre os grandes do quadrinho. Usa um traço original e seu desenho é bastante moderno e estilizado.

colocou-a entre as paginas do jornal e dobrou-o.



CASALLA

Outro colaborador da Editora Columbus desenha a série **ÁLAMO JIM**, um WESTERN muito bom e comunicativo. É o chamado desenhista de dedo sujo, pois grande parte das manchas dos fundos ele o faz molhando os dedos na tinta e passando no papel.



Vigilado por Merrill, Álamo espantou seu cavalo, que se perdeu, ao galope, entre a chuva...



Deixe de piadas e entre, Álamo...! Sente-se onde eu o veja, perto da luz.



Que significa isto? Não pode ir-se embora agora que...

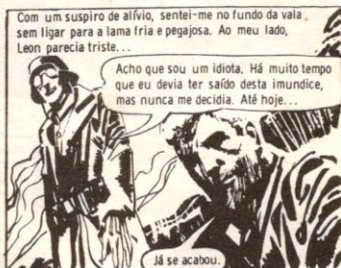


Com o forte empurrão, Mamãe Rosa foi bater contra a parede do corredor.



LUCHO OLIVERA

LUCHO OLIVERA, outro colaborador da COLUMBUS. É também dono de uns traços modernos e bastante comunicativos. A exemplo de CASSALA, também mancha o fundo com os dedos e vai adiante, pinta com pena, pincel e papelão que faz o papel de espátula em alguns de seus trabalhos.



EIS MAIS AQUI ALGUNS DESENHISTAS INTERNACIONAIS E SEUS TRABALHOS.





Desenhos de VOGT

Um piloto humano? Paul Morrison, sem dúvida, tinha gostos extravagantes. E uma enorme fortuna para satisfazê-los.



Desenhos de GUEVARA

Cinco minutos depois, o doutor Brook se encontrava a quinze quilômetros de altura e voando a uma velocidade dez vezes superior à do som.

Deseja alguma coisa, doutor? Um refresco?



Cerveja venusina gelada, doutor.

Obrigado... Pode sentar-se para conversarmos um pouco? Gostaria de saber algumas coisas.



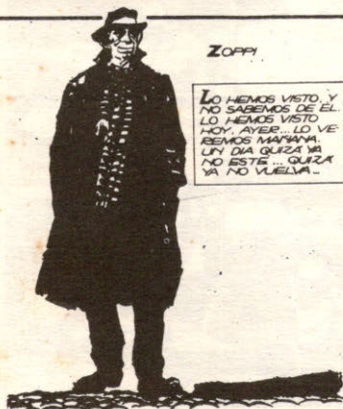
Um verdadeiro médico sempre se interessa pelos problemas humanos, e isso não era uma exceção.

Estou às suas ordens, doutor.



...geralmente por humanos... Por que o fazem? Por dinheiro?







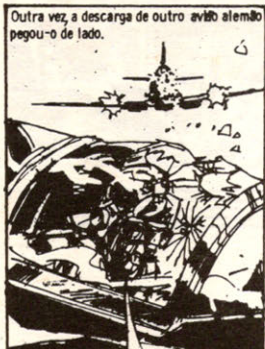
Desenhos de MARCOS ADAN



Desenhos de CAROVINI



DESENHOS DE JOHN LAWRENCE



Desenhos de ALTUNA





三島由紀夫 邸
アポロ名龍船

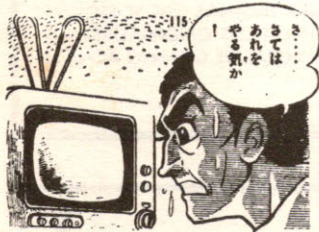
A TÉCNICA JAPONÊSA

UMA DAS TÉCNICAS MAIS EVOLUÍDAS, PORÉM POUCO DIFUNDIDAS NO BRASIL, É A TÉCNICA JAPONÊSA PARA ESTÓRIAS EM QUADRINHOS. AO CONTRÁRIO DO QUE EXISTE NO BRASIL, A MÃO DE OBRA NAQUELE PAÍS É ABUNDANTE, HAVENDO MUITA CONCORRÊNCIA ENTRE OS ARTISTAS, O QUE DÁ UM NÍVEL TÉCNICO MUITO BOM PARA OS DESENHISTAS, VEJAM NAS PÁGINAS QUE SE SEGUEM ALGUMAS DAS MAIS VARIADAS TENDÊNCIAS E OS ESTILOS ORIGINALÍSSIMOS QUE DEIXAM OS JAPONÊSES NUMA CATEGORIA TÃO GRANDE QUANTO AO DOS EUROPEUS E AMERICANOS.

関根恵子
15才・美の神話



Os desenhos desta página foram feitos por ISHI KAJIWARA que mostra aí toda a sua capacidade; note-se o lirismo nas sequências e a agressividade de seus movimentos.





Sexo e violência são os pontos preponderantes da história "A SORTE NÃO ERROU" de JIRO KURUODA.



KENJI ASUMADA é o autor da história "MÃO DE LADRÃO", tendo como tema a época dos samurais onde mescla a violência, o sexo e a sátira.





Ao lado vemos os desenhos com traços simples mas de muito movimento de SAMPEI CHIRADO.

Abaixo vemos SHOJI KIMOTO e sua técnica cinematográfica.

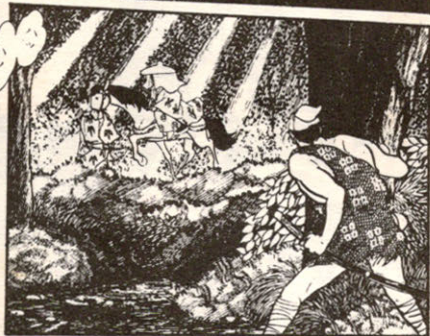




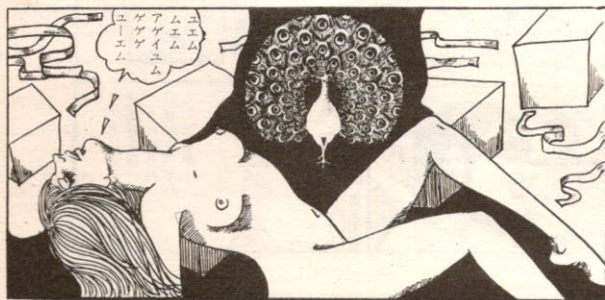
As cenas desta página são da história "O Diabo de Rachomon" de CHOTARO ISHIMORI. São traços estilizados e de efeitos bastante dramáticos.

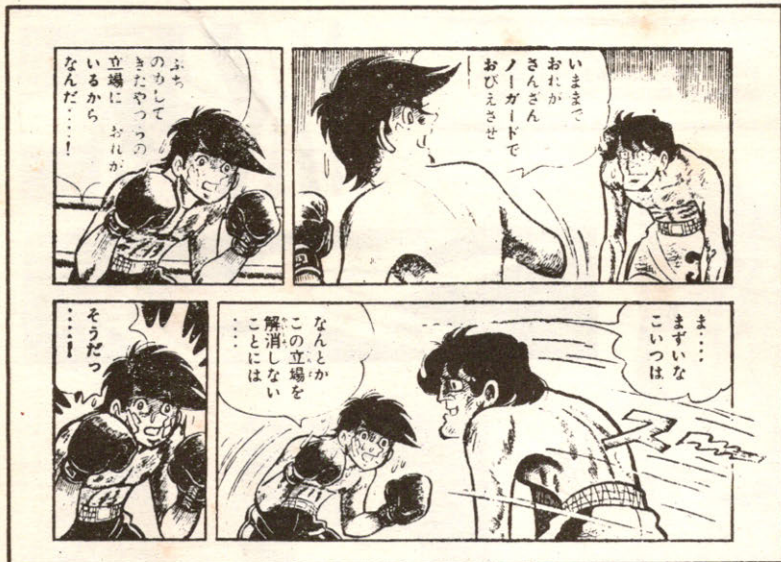


MAIS ALGUMAS CENAS DO "DIABO DE RACHOMON"



ESTAS POSES ERÓTICAS FORAM
EXTRAÍDAS DE UMA HISTÓRIA
BASTANTE QUENTE DE MIMI ISHII.





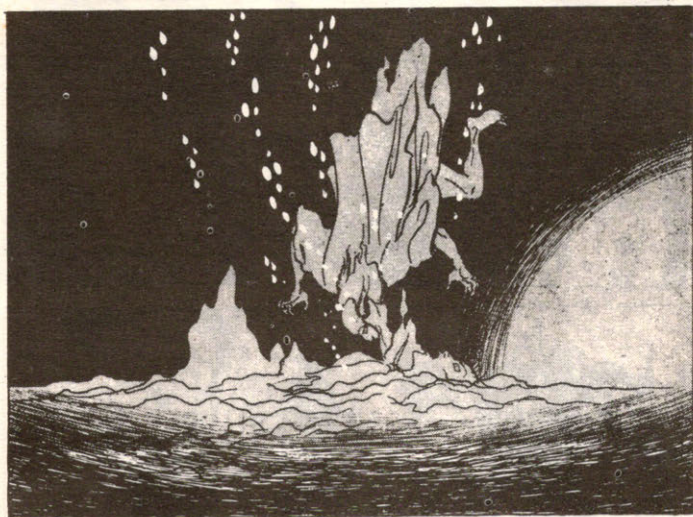
Os desenhos acima são de TETSUYA CHIBA, desenhista de bastante prestígio e muito bem remunerado. Foi ele o autor de uma novela dramática (IUKA WO YOBU UMI - O MAR QUE CHAMA IUKA) que fez a Ásia toda chorar. Abaixo vemos a obra de SAMITI YOKOYAMA.



Nesta página vemos as cenas da história "INFERNO VERMELHO" de KAZUO MURAKAMI. É uma história de terror cheia de suspense e de uma originalidade nunca vista no gênero.

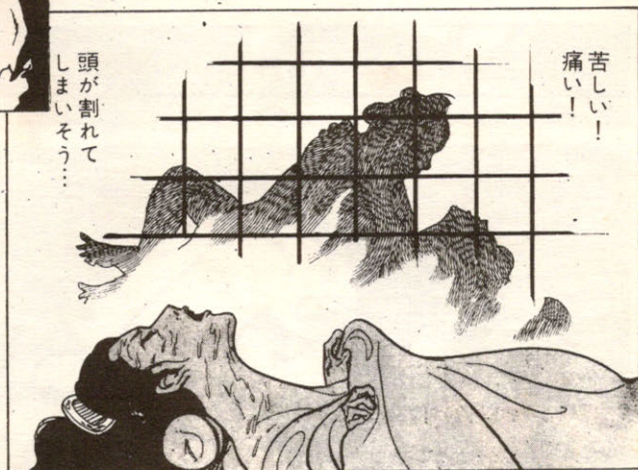


CENAS AINDA DO "INFERNO VERMELHO"



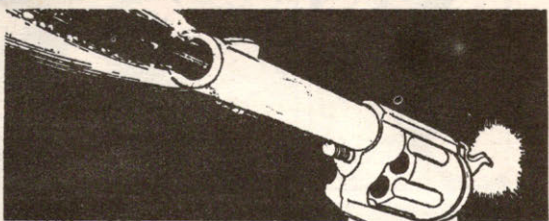
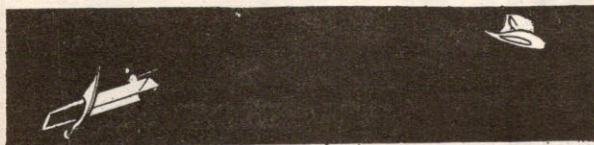


Mais alguns lances da história "INFERNO VERMELHO". Repare no quadro abaixo, a dramaticidade do pesadelo que se apossa da mulher.

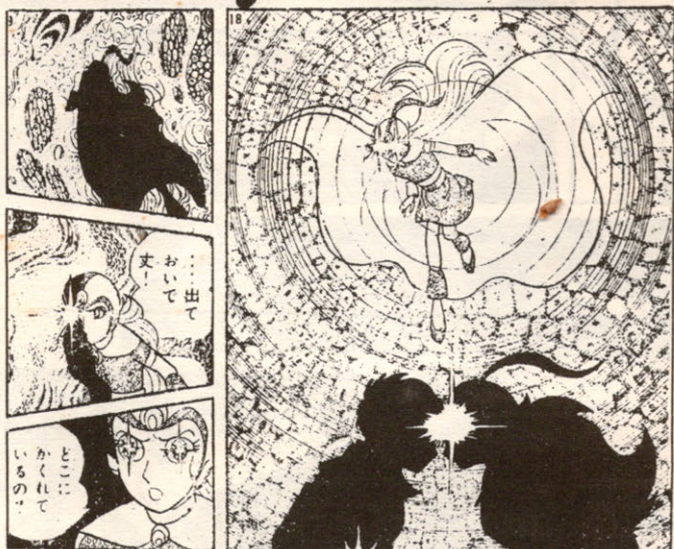


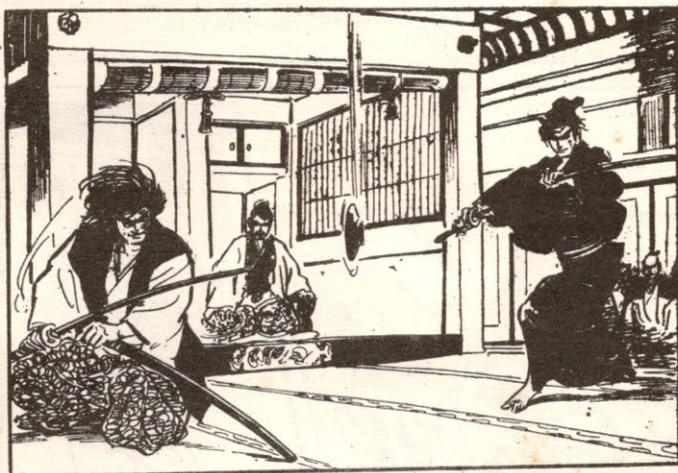
MORI M SAKI   outro grande desenhista.
Veja suas tomadas de cenas e note a
clareza e a firmeza de seus tra os.





KASUMARA HIRAI e AZUCA IZUMI são os desenhistas desta página.



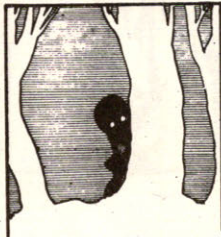
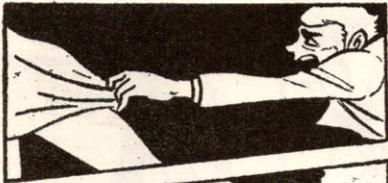


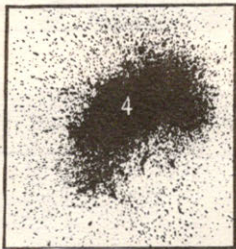
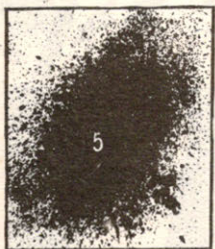
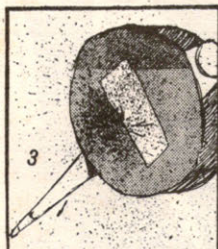
Desenhos de GOTA KOJIMA acima e KENJII NAMBA abaixo.



NAS PÁGINAS SEGUINTES MOSTRAREMOS UMA MISCELÂNDIA DE ALGUNS DOS INÚMEROS
• DESENHISTAS EXISTENTES NO JAPÃO.

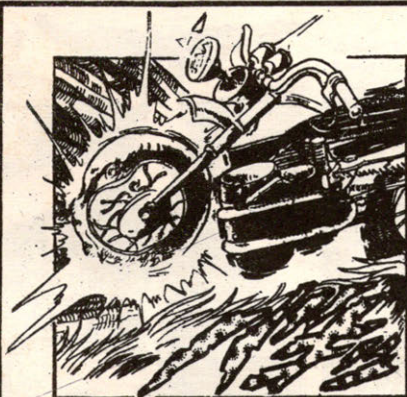




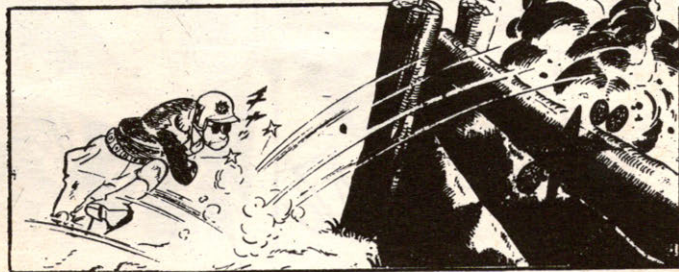
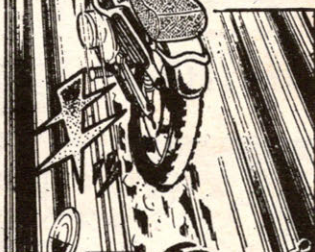


80

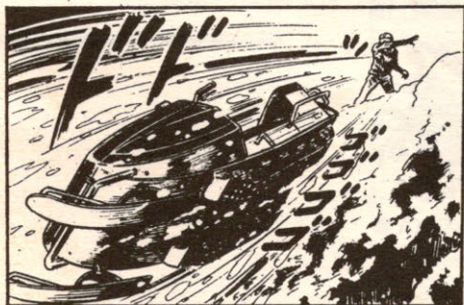
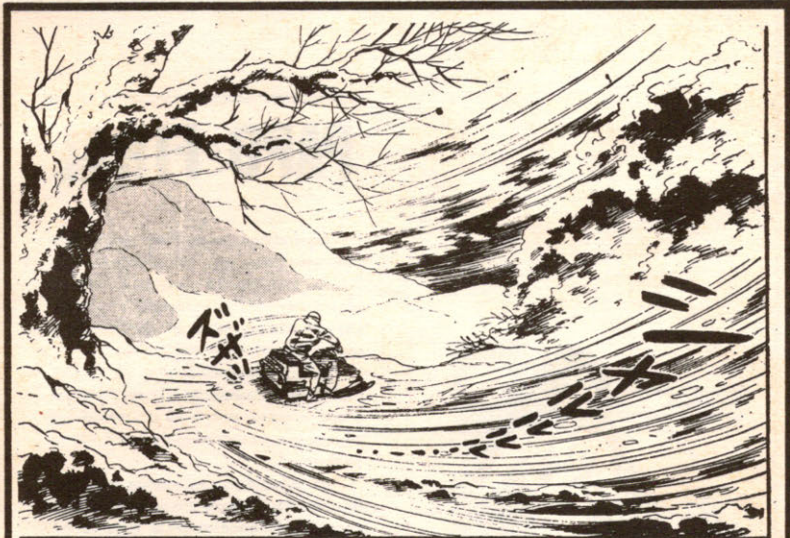




4 週
たつた
ころには







PAPO ○ FINAL

Aqui chegamos ao final deste livro despretencioso, que foi elaborado no intuito somente de mostrar a arte de alguns desenhistas nacionais e internacionais. Uns largamente conhecidos e outros injustamente esquecidos.

Lembrando ainda a você, caro leitor, aspirante de desenhista ou não, prestigie o que é nosso, pois é do seu apoio que a história em quadrinhos do Brasil poderá evoluir.

Se hoje, não apresentamos trabalhos de nível equivalente aos grandes centros é porque financeiramente nos faltam condições, principalmente porque o consumo interno não nos encoraja a fazer grandes obras e nem nos permite, trocar a produção em massa, de nível médio, pela produção limitada e de melhor gabarito.

Leia o que é bom, mas não deixe também de comprar gibí nacional, que apesar de tudo apresenta boas coisas também. É o cruzeirinho de cada brasileiro que fará do Brasil cada vez mais grande, também nas histórias em quadrinhos.

• ESTÓRIAS EM QUADRINHOS
• ARTES PLÁSTICAS
• ILUSTRAÇÕES E PUBLICIDADE



FERNANDO IKOMA *

ENDEREÇOS:

• RESID/ATELIER/ CORRESPONDÊNCIAS

R/ ALAN KARDEC 388 / BOM RETIRO / CURITIBA / PR

• ESTÚDIO DE ARTE/ R. MAURICIO NUNES GARCIA 310

AP. 206 / ED. GAMA/ CONJUNTO RESID. CRUZEIRO DO

SUL / CAPANEMA / CURITIBA / PR



