

*Pequena Biblioteca sobre
Histórias em Quadrinhos*

4



ALGUNS HERÓIS BRASILEIROS DOS QUADRINHOS

ALGUNS HERÓIS BRASILEIROS DOS QUADRINHOS

Edgard Guimarães

Em meados de 2011, Lancelott (Bartolomeu Martins) me enviou uma ilustração com 4 heróis brasileiros e a aproveitei para a capa do **QI 111** (set/out/2011). Para completar a ilustração, escrevi um pequeno texto sobre cada um dos heróis: *Capitão 7*, *Meteoro*, *Golden Guitar* e *Fantastic Man*. Este texto eu baseei principalmente nas informações colhidas por Eduardo Cimó em seu dicionário independente **Heróis Nacionais**, e pelo próprio Lancelott, em seu **Catálogo de Heróis Brasileiros**.

No início de 2012, Lancelott enviou mais uma ilustração, desta vez com 2 heróis brasileiros, *Velta*, de Emir Ribeiro, e *Mylar*, de Eugenio Colonnese. Resolvi então começar uma seção no **QI**, chamada *Heróis Brasileiros*, reunindo informações mais detalhadas sobre personagens de aventura criados por autores nacionais, começando pelas informações já registradas em obras de referência. Além do trabalho de Eduardo Cimó e Lancelott, incluí também as informações constantes nos livros **O Mundo dos Quadrinhos**, de Ionaldo Cavalcanti, **A Saga dos Super-Heróis Brasileiros**, de Roberto Guedes, e artigos de Antônio Luiz Ribeiro, da série *Os Super-Heróis Brasileiros*, publicados primeiramente em fanzines e atualmente no site Guia dos Quadrinhos. Acrescentei também informações tiradas de minha própria coleção. A seção *Heróis Brasileiros* começou no **QI 115** (mai/jun/2012) dedicada a *Mylar*, o primeiro herói enfocado nesta edição, a partir da página 5.

O **QI 116** (jul/ago/2012) trouxe nova capa de Lancelott mostrando os heróis do faroeste *Máscara de Prata*, de Edmundo Rodrigues, *Juvêncio*, de Reinaldo Santos, e *Vingador Misterioso*, de Paulo Hamasaki. Na seção *Heróis Brasileiros*, enfoquei *Juvêncio*, o segundo herói desta edição.

No final de 2012, recebi nova ilustração de Lancelott, desta vez retratando *João Tymbira*, de Francisco Acquarone, contemplado na seção *Heróis Brasileiros* do **QI 118** (nov/dez/2012). Nessa mesma ocasião recebi outra ilustração de herói nacional, esta feita por Marcos Fabiano Lopes, com um desenho extremamente estilizado, seguindo um modelo que Marcos já estava publicando em vários fanzines, principalmente nas revistas da Editora Júpiter II, de José Salles. A ilustração era de *Homem Justo*, de Oscar Kern, e também a publiquei no **QI 118**, acompanhada de um pequeno texto. Estes dois textos, de *João Tymbira* e *Homem Justo*, são os próximos nesta edição.

Mesmo não recebendo ilustrações, nem de Lancelott, nem de Marcos, decidi continuar com a seção *Heróis Brasileiros* e o **QI 120** (mar/abr/2013) enfocou *Zodiako*, de Jayme Cortez; o **QI 121** (mai/jun/2013), *Sepé Tiaraju*, de Flavio Colin; o **QI 122** (jul/ago/2013), *Vizunga*, de Flavio Colin; o **QI 123** (set/out/2013), *Aba Larga*, de Getulio Delphin; o **QI 125** (jan/fev/2014), *Raimundo O Cangaceiro*, de José Lanzellotti. No **QI 122** saiu outro pequeno texto sobre *Fantasma Negro* para acompanhar nova ilustração enviada por Marcos Fabiano Lopes. Todos estes textos estão apresentados na sequência nesta edição.

A partir de 2014, Marcos Fabiano passou a enviar regularmente suas ilustrações estilizadas enfocando heróis brasileiros e passei a usá-las como mote para produzir textos para o **QI**, seguindo a mesma fórmula, primeiro reproduzindo o publicado em obras de referência, depois acrescentando informações de minha lavra. Curiosamente, deixei de colocar estes textos sob a seção *Heróis Brasileiros*. Assim, saíram textos a partir do **QI 126** (mar/abr/2014) até o 145 (mai/jun/2017), embora não em todos os números. No **QI 136** (nov/dez/2015) saiu um texto, sobre a série 22-2000 *Cidade Aberta*, de minha própria iniciativa. Todos esses textos estão apresentados nesta edição.

Para que esta edição tivesse homogeneidade, Marcos Fabiano produziu ilustrações de todos os personagens que foram enfocados em textos no **QI**, e que ele não havia ilustrado na época. Estas ilustrações estilizadas aparecem em preto e branco junto aos textos, mas acompanha uma cartela com as ilustrações coloridas para que o leitor possa cortar e colar em seus respectivos lugares, à maneira de um álbum de figurinhas. Também em prol da homogeneidade, modifiquei um pouco os textos em relação a como saíram no **QI**, algumas vezes até acrescentando informação.

No final desta edição, como adendo, acrescento o primeiro texto que saiu no **QI** 111, junto com a ilustração de Lancelott, e que, de certa maneira, deu origem a este trabalho.

RELAÇÃO DOS HERÓIS DESTA EDIÇÃO:

- MYLAR** – texto publicado em **QI** 115 (mai/jun/2012) – página **5**
JUVÊNIO – texto publicado em **QI** 116 (jul/ago/2012) – página **8**
JOÃO TYMBIRA – texto publicado em **QI** 118 (nov/dez/2012) – página **11**
HOMEM JUSTO – texto publicado em **QI** 118 (nov/dez/2012) – página **14**
ZODÍAKO – texto publicado em **QI** 120 (mar/abr/2013) – página **15**
SEPÉ TIARAJU – texto publicado em **QI** 121 (mai/jun/2013) – página **18**
VIZUNGA – texto publicado em **QI** 122 (jul/ago/2013) – página **21**
FANTASMA NEGRO – texto publicado em **QI** 122 (jul/ago/2013) – página **23**
ABA LARGA – texto publicado em **QI** 123 (set/out/2013) – página **24**
RAIMUNDO – texto publicado em **QI** 125 (jan/fev/2014) – página **27**
O CARECA – texto publicado em **QI** 126 (mar/abr/2014) – página **30**
VISG – texto publicado em **QI** 127 (mai/jun/2014) – página **32**
X-MAN – texto publicado em **QI** 128 (jul/ago/2014) – página **34**
O FLAMA – texto publicado em **QI** 130 (nov/dez/2014) – página **36**
JUDOKA – texto publicado em **QI** 132 (mar/abr/2015) – página **38**
FIKOM – texto publicado em **QI** 133 (mai/jun/2015) – página **44**
HOMEM FERA – texto publicado em **QI** 135 (set/out/2015) – página **47**
22-2000 CIDADE ABERTA – texto publicado em **QI** 136 (nov/dez/2015) – página **51**
HOMEM FORÇA – texto publicado em **QI** 137 (jan/fev/2016) – página **54**
RAIO NEGRO – texto publicado em **QI** 140 (jul/ago/2016) – página **57**
HOMEM-LUA – texto publicado em **QI** 141 (set/out/2016) – página **63**
HYDROMAN – texto publicado em **QI** 142 (nov/dez/2016) – página **66**
ESCORPIÃO – texto publicado em **QI** 144 (mar/abr/2017) – página **69**
O MORCEGO – texto publicado em **QI** 145 (mai/jun/2017) – página **74**



Edgard Guimarães – Organizador

R. Capitão Gomes, 168 – Brazópolis – MG – 37530-000
Edição Independente – Imprensa Digital – Outubro/2017

MYLAR

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Super-herói lançado na década de 60 pela Editora Taika, era desenhado, entre outros, por Eugenio Colonnese. Sem muita originalidade, *Mylar* viveu pouco tempo.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“*Mylar* foi lançado em maio de 1967, pela editora Taika, segundo expediente da primeira edição; foram publicados oito números, o último deve ter circulado em julho de 1968. O herói foi criado por Eugenio Colonnese, que colaborava também com outros títulos do gênero Terror, Western e Guerra. Os roteiros ficaram a cargo de Luís (Meri) Quevedo. *Mylar* foi republicado em 1991, pelo Cluq (Clube de Quadrinhos), dos Editores Independentes Associados. *Mylar*, o *Homem Mistério*, veio de outro planeta em um disco voador, que é seu laboratório também, e pousou nos penhascos da Ilha de Fernando de Noronha. O herói não tem nenhum superpoder, apenas o *cinturão-atômico*, que o salva de várias enrascadas pelas diversas utilidades, uma delas é poder voar.”

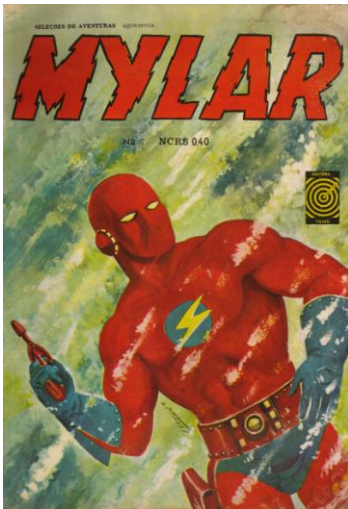
Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“*Mylar* foi criação do Estúdio D-Arte, da dupla Zalla e Colonnese, o primeiro, argentino, o segundo, italiano. Produziam e publicavam através de alguma editora que se interessasse. *Mylar* foi produzido em 1967 e publicado através da Editora Taika, chegando até a edição de número 8 em julho de 1968, quando deixou de circular. O super-herói era um extra-terrestre cheio de boas intenções. Seu QG era em seu disco voador, oculto sobre as montanhas de Fernando de Noronha. Tinha um *cinturão-atômico* que lhe concedia o poder de voar, entre outros. O *Homem Mistério* nunca mostrou seu rosto nas HQs.”

Os Super-Heróis Brasileiros, de Antônio Luiz Ribeiro:

“O protagonista, também conhecido como *O Homem Mistério*, chegou à Terra em um disco voador (que também funcionava como laboratório) que aterrissou e ocultou nos penhascos da Ilha de Fernando de Noronha. Sua missão era fazer pesquisa e observações na Terra. De quebra, demonstrar aos terrestres os benefícios da união e a justiça para o desenvolvimento de um povo. Sua preocupação era legítima: em suas viagens, *Mylar* visitou planetas semelhantes à Terra, destruídos totalmente por guerras (a história se passava um ano após a Crise dos Mísseis em Cuba, que quase detonou o globo). O uniforme de *Mylar*, vermelho com um raio no peitoral, lembrava o *Flash* americano. O herói usava também uma máscara cobrindo todo o rosto e, mesmo sem ela, sua face nunca se revelava ao leitor, o que lhe dava um ar misterioso.”

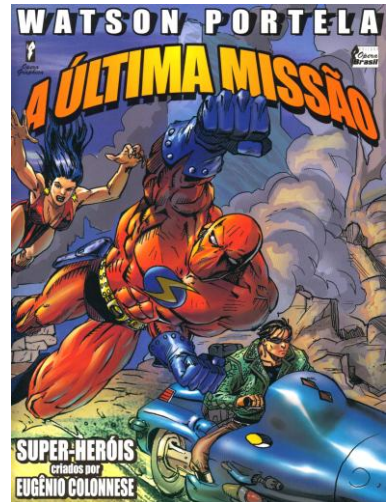


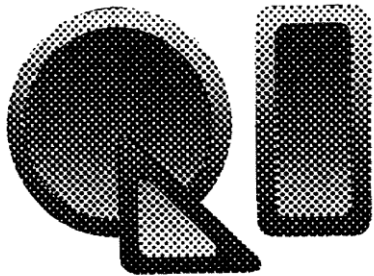


Segundo várias fontes, entre elas **A Saga dos Super-Heróis Brasileiros**, de Roberto Guedes, a época, meados da década de 1960, estava bastante propícia para os super-heróis, com destaque para o lançamento dos heróis Marvel pela Ebal. Assim, as pequenas editoras, que publicavam autores nacionais, viram a oportunidade de lançar heróis brasileiros nos moldes dos americanos que faziam sucesso. A diretriz é que tivessem uniformes chamativos e poderes excepcionais. *Mylar* surgiu nessa leva, mas a influência de heróis como o *Fantasma* era muito forte e o personagem acabou sendo criado sem os exageros dos congêneres americanos. Tem sua origem extra-terrestre, mas seus poderes vêm de fontes artificiais, mantendo uma certa fidelidade com a ficção científica mais clássica. A aventura publicada no número 7 da revista usa o recurso dos *flocos mortais* lançados sobre a Terra, influência da obra de Oesterheld e Solano Lopez, **O Eternauta**, publicada na Argentina em 1957 e recentemente lançada no Brasil.

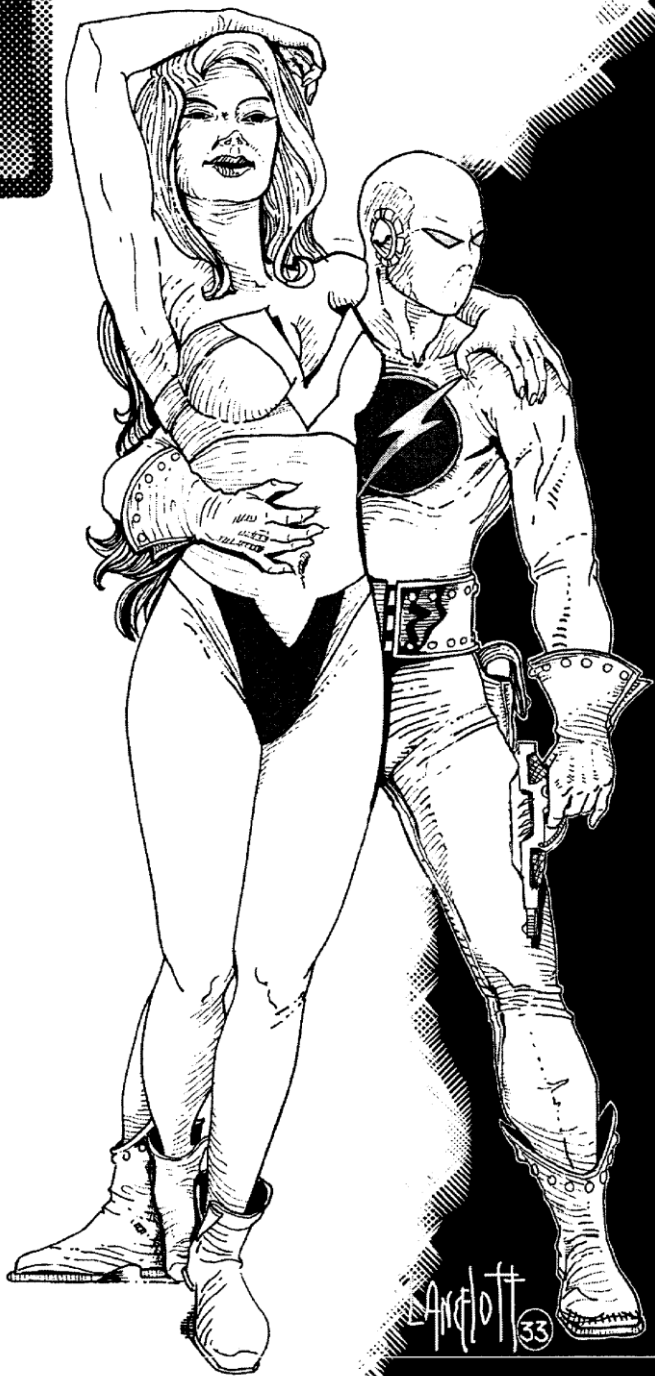
A revista de *Mylar* foi lançada em maio de 1967, pela editora Taika, e durou oito números. Ao contrário de outros heróis brasileiros da época, as revistas de *Mylar* são muito difíceis de encontrar. O que é um pouco estranho, pois as tiragens da época, mesmo as das revistas das pequenas editoras, não eram baixas, ultrapassavam a casa da dezena de milhar. Segundo Franco de Rosa, Colonnese declarou que a revista de *Mylar* vendia muito bem e só parou porque o autor deixou de produzi-la. Colonnese deixou de colaborar com a editora Taika pois o editor se recusava a devolver seus originais. Consta que esses originais foram perdidos durante uma enchente.

Em 1991, o Cluq publicou uma edição especial de *Mylar*, republicando a primeira aventura. E em 2001 a Opera Graphica publicou o álbum **A Última Missão**, produzido por Watson Portela com vários heróis criados por Colonnese, com destaque para *Mylar*.





115



VELTA © EMIR RIBEIRO

MYLAR © ESTUDIO D'ARTE/EUGENIO COLONESE

Ilustração de Lancelotti, capa do QI 115.

JUVÊNCIO

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“*Juvêncio, o Justiceiro* é um herói que começou com uma novela radiofônica na Rádio Piratininga PRB-6 – 1200 KHz, criação de Reinaldo Santos. Com o grande sucesso que fazia no rádio, a Editora Prelúdio passou a publicar suas aventuras nas revistas em Quadrinhos, nos anos sessenta. *Juvêncio* é um herói mascarado, que está sempre acompanhado de seu parceiro *Juquinha*, defendendo fracos e oprimidos, dentro da lei e da ordem, num clima de faroeste, muito parecido como o *Zorro e Tonto*, só que em ambientes e costumes bem brasileiros. Os roteiros das histórias ficaram a cargo de Rubens F. Lucchetti e Gedeone Malagola, os desenhos de Rodolfo Zalla e José Acácio dos Santos.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“O fenômeno das rádio-novelas de aventuras alcançou todo o Brasil na década de 60. *Juvêncio, o Justiceiro*, um herói mascarado a la *Zorro*, foi um desses fenômenos. Criado em 1957 por Reinaldo Santos para a Rádio Piratininga (SP), que exibiu o seriado até 1974, e motivado pela censura do Regime Militar, entre outros fatores, terminou por encerrar a série. Teria surgido num combate de audiência com o carioca *Jerônimo, o Herói do Sertão*. A popularidade do personagem culminou com shows, circos e o lançamento de uma revista de Quadrinhos. A Editora Prelúdio lança em 1968 a revista **Juvêncio, o Justiceiro**, principiando o gênero western no Brasil ao lado de *Jerônimo*. A Prelúdio tinha em seus quadros os feras Rubens Lucchetti, Rodolfo Zalla, Gedeone Malagola e Eugenio Colonnese, os melhores desenhistas da época. *Juvêncio* é um personagem que até então ainda representa a mitologia, a saudade de tempos áureos e um marco criativo, apesar de plasmado no *Zorro*.”

O programa de rádio de *Juvêncio, o Justiceiro* teria surgido para concorrer com o programa de *Jerônimo, o Herói do Sertão*, de Moysés Weltman, transmitido pela Rádio Nacional desde 1953.

A exemplo do concorrente, *Juvêncio, o Justiceiro* ganhou revista de quadrinhos pela Editora Prelúdio em 1968. A revista tinha capa colorida, 52 páginas num formato próximo ao italiano e uma característica interessante, o miolo impresso em duas cores, o preto e mais um avermelhado desbotado, às vezes meio alaranjado. A série iniciou com os desenhos de Sérgio Lima e o texto atribuído ao criador do personagem, Reinaldo Santos. Não dá para saber se escrevia mesmo os roteiros ou se estes eram adaptados das peças radiofônicas pelo próprio desenhista. No entanto, os roteiros logo passaram a ser creditados a Rubens Lucchetti e Gedeone Malagola. Do meio para o final da série, apareceram histórias com roteiros de Fred Jorge, Marta Douglas, Luís Carlos, C. M. Lôbo e F. de Assis.

Quanto aos desenhos, no início Sérgio Lima cuidava de toda a produção. Por volta do número 7, passa a predominar o traço de Rodolfo Zalla, com algumas histórias feitas por José Acácio, num estilo muito próximo ao de Sérgio Lima. E há pelo menos uma história assinada por José Carlos, mas que é claramente um pseudônimo de Edmundo Rodrigues. A partir do número 11, os desenhos passam a ser principalmente de Eugenio Colonnese.



A revista durou até pelo menos o número 15, sendo que os dois últimos não tiveram mais a segunda cor.

O personagem *Juvêncio* era claramente inspirado em *Jerônimo*, a começar pela presença de um ajudante rapaz, no caso chamado *Juquinha*, e pelo uso de um bigodinho fino, estilo Clark Gable, coisa rara no quadrinho norte-americano. Também tinha influência do *Zorro* (*Lone Ranger*), começando pelo uso de uma máscara do mesmo tipo e a atitude declarada de sair pelo mundo fazendo justiça. Mas a paisagem em que *Juvêncio* atua é a mesma de *Jerônimo*, o sertão brasileiro e não o oeste norte-americano. Assim, apesar de parecer um personagem do velho oeste, as aventuras são ambientadas em terras brasileiras.



Esta coleção de **Juvêncio, o Justiceiro** eu acompanhei em minha infância, comprando cada número que saía nas bancas. Infelizmente, não sobreviveu às mudanças e principalmente às leituras. Posteriormente, tentei refazê-la, mas não consegui todos os números, por isso pode haver falhas nas informações acima.

Tenho uma lembrança muito boa das leituras de *Juvêncio* que fiz na infância. A ambientação brasileira já parecia estranha para o moleque já acostumado visualmente ao velho oeste onipresente nos gibis da época, mas havia uma atração indescritível naquelas histórias retratando situações e gentes do Brasil. O desenho de Sérgio Lima, mostrando um herói meio franzino, não era agradável para meu senso estético de então. O aparecimento de Rodolfo Zalla não me chamou a atenção. Mas a estreia de Eugenio Colonnese foi um impacto para meus olhos. *Juvêncio* ganhou um corpo atlético, as roupas ficaram justas, o visual ficou o de um *herói de verdade*. Foi a primeira vez que tive a noção de que o artista brasileiro podia ser tão bom quanto o estrangeiro, ao contrário do que sempre se propagava sobre a inferioridade e incapacidade do artista local. A mentira começava a ser desmascarada. E quem começou a fazer justiça foi *Juvêncio*.



MASCARA DE PRATA © EDMUNDO RODRIGUES

VINGADOR MISTEROSO © PAULO HAMASAKI

JUVENCIO © REINALDO SANTOS

Ilustração de Lancelott, capa do QI 116.

JOÃO TYMBIRA

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Escrito e desenhado por Francisco Acquarone em 1937, esta história foi editada em álbum no ano seguinte pelo **Correio Universal**. *João Tymbira* é um jovem desportista carioca que recebe uma carta de seu tio em Ouro Preto, falando de um tesouro e pedindo sua presença. Mas ao chegar lá, constata que o mapa do tesouro havia sido roubado por um famigerado ladrão de nome *Cascavel*. Daí então começa a perseguição de *João Tymbira*, junto com o índio *Gorgulho*, ao bando de *Cascavel* pelo interior do Brasil. Com um roteiro de ótima qualidade, o autor vai contando um pouco da História do Brasil, curiosidades e aspectos geográficos das regiões, ao mesmo tempo em que se desenrola a trama. O desenho de Acquarone, apesar de bastante livre, tinha uma grande influência de Alex Raymond.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“**João Tymbira em Redor do Brasil**, este é o título do álbum de Quadrinhos, no formato 26x18cm, com história e desenho de Francisco Acquarone, que já havia quadrinizado **O Guarany**, de José de Alencar. Era uma edição extraordinária do **Correio Universal** nº 259-A, de 28 de julho do ano de 1938. Na aventura de *João Tymbira*, o estilo dos desenhos de Acquarone é bem diferente dos que conhecemos hoje, mas é um verdadeiro marco na história dos Quadrinhos genuinamente brasileiros. A aventura começa quando *João Tymbira* recebe a notícia de que seu avô lhe deixou um tesouro, como herança. Aí o jovem desportista carioca dá início à sua viagem em redor do Brasil, vivendo emocionantes aventuras cheias de perigo, ao lado dos seus amigos. Em sua viagem, *João Tymbira* conhece *Rosinha*, que se torna sua companheira de aventuras. É ajudado em sua busca ao tesouro pelos amigos índios *Gorgulho* e *Guaracy*, sempre perseguidos de perto pelo ambicioso e perigoso bandido *Cascavel* e sua quadrilha. O cão *Tupy* não participa da aventura, aparecendo apenas nas primeira e última páginas.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“*João Tymbira*, criação de Francisco Acquarone, publicado pela **Edição Maravilhosa do Correio Universal** nº 259, de 23 de julho de 1938, foi nosso *Indiana Jones*, com aventuras em todo o Brasil. Suas histórias são verdadeiras fontes de informações sobre nosso país, naquela década. A obra, em particular, cunha elementos importantes para pesquisadores, historiadores. É um retrato antropomorfológico desta imensa Nação. Uma pena não atentarmos para a riqueza dos Quadrinhos Brasileiros. Acquarone, um carioca, talvez tenha criado o personagem espelhado em si próprio – fora pintor, jornalista, historiador, professor, crítico, desenhista, etc., e o *Tymbira* era um esportista, jogador de *football*. Vivia suas aventuras ao lado de *Rosinha*, os índios *Gorgulho* e *Guaracy* e o cão *Tupy*, todos elementos nacionais, sem vinculação com qualquer forma de ufanismo, muito embora incitasse a gênese do Estado Novo.”

Em janeiro de 1988, Valdir Dâmaso publicou uma edição comemorando 50 anos de *João Tymbira*. O nº 6 de **Álbum Juvenil Série A** trouxe a história completa graças às cópias do álbum original fornecidas por Rubens Lucchetti.



A edição de Valdir também trouxe uma análise da HQ feita por José Casado Filho e informações adicionais sobre Acquarone fornecidas por Armando Sgarbi. A seguir, um resumo dessas informações.

Francisco Acquarone teve uma produção artística vasta, tanto no campo da ilustração de livros como na pintura ou ainda em livros com textos próprios. Nas Histórias em Quadrinhos, suas principais obras foram justamente os dois álbuns de **Correio Universal**, **João Tymbira em Redor do Brasil** e **O Guarany**, publicado meio ano antes.

Quando Acquarone produziu suas duas obras em Quadrinhos, já era um artista maduro, com mais de cinquenta anos, com pelo menos 30 anos de carreira. Apesar disso, seus desenhos, principalmente em *João Tymbira*, tem curiosas peculiaridades. Sem dúvida é um desenho bonito, cuja influência principal deve-se aos ilustradores europeus, com destaque para os ingleses. Mas os artistas norte-americanos dos quadrinhos não ficaram de fora. O próprio *João Tymbira* tem inegável

semelhança com *Brick Bradford*. E a apresentação do herói como um esportista remete diretamente a *Flash Gordon*. Sempre se diz que o desenho de Acquarone foi influenciado por Alex Raymond. Mas não é bem isso, não é propriamente o desenho ou o estilo que se assemelham a Raymond. O que Acquarone fez muito em *João Tymbira*, a começar pela capa, foi copiar poses, cenas ou composições criadas por Raymond em *Flash Gordon* ou *Jungle Jim*. Um grande número de artistas da época, e mesmo posteriormente, copiaram sem pudor cenas de Raymond e Foster, mas artistas novatos,



em começo de carreira, ainda incapazes de compor uma cena mais elaborada. Não era o caso de Acquarone, no entanto. Talvez fosse somente a admiração pelo trabalho de Raymond. Ou o tempo escasso para produzir a história.

O que fica do trabalho de Acquarone em *João Tymbira*, além do desenho apressado ou do enredo simplista (também influenciado pelos *quadrinhos de viagem* ingleses), é o esforço de criar uma obra de fôlego (a HQ tem 88 páginas) ambientada no Brasil, com uma preocupação de mostrar aos leitores cenários nacionais, habitados por gente brasileira (ainda que as caracterizações dos personagens fossem bastante rasas), na contramão das obras mais populares da época, sempre ambientadas em plagas alienígenas (outros países ou outros mundos).



Lancelott 33

Ilustração de Lancelott, capa do QI 118.

HOMEM JUSTO

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“Foi publicado na revista **Historieta**, editada pela Gráfica Editora Oliveira, RS, criação e roteiro de Oscar Christiano Kern e desenhos de Ailton Elias Gonçalves. *Borin* é um ser ferido e foragido de outro planeta, que pousa na Terra com sua espaçonave, e é auxiliado por um pescador chamado *Marco*. Mas *Borin* não resiste ao ferimento e morre, só que antes ele ensina *Marco* a utilizar toda a tecnologia avançada de sua espaçonave, e lhe dá um cinturão que cria um campo de força que envolve e oferece proteção total ao corpo. Assim, *Marco* torna-se o *Homem Justo*.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

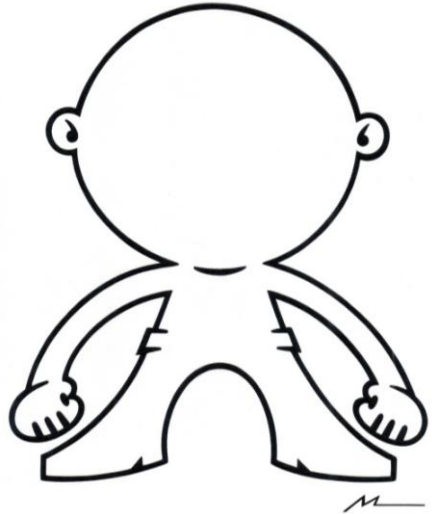
“O Quadrinho brasileiro tem muito de uma particularidade: atitude autoral, isto é, empreitadas solitárias, sem apoio de grandes editoras. O *Homem Justo*, criado em 1969 por Oscar Kern e Ailton Elias (publicado na revista **UAU** da editora M&C no ano de 1970 e posteriormente, em 1981, reeditado em **Historieta**, o mais conceituado gibi alternativo) surgiu nesse formato de criação brasileira... A criação solitária de Kern tem um visual bem original, sem similar nos importados da época... O cinturão especial do *Homem Justo* projeta um campo de força capaz de deixá-lo invulnerável e praticamente invisível. Esse campo pode ser projetado em diversas direções, simulando super-força. Sua nave ultra-rápida pode ficar invisível e é controlada à distância pelo cinturão...”

O *Homem Justo* é uma criação de Oscar Kern (roteiros) e Ailton Elias (desenhos). Sua primeira HQ, de 20 páginas, foi publicada em **Historieta** nº 1 em outubro de 1978. O nº 2 de **Historieta** trouxe a segunda aventura, onde é mostrada a origem do herói. Esta aventura foi, curiosamente, produzida no formato tira. É provável que essas aventuras tenham sido publicadas antes na revista **UAU** da editora M&C, por volta de 1973, mas não foi possível confirmar essa informação. O pescador *Marco* encontra um alienígena ferido, *Borin*, e o ajuda. Sabendo que não se salvará, o alienígena ensina *Marco* a usar a tecnologia de sua nave. Graças a todos esses recursos, *Marco* passa a combater o crime envolto em



um campo de força que o deixa com enormes poderes. Além disso, sua nave, invisível, sempre por perto, permite que ele desapareça no ar, quando conveniente. Quando os repórteres lhe perguntam o nome, como sua intenção era ser justo, disse simplesmente que era o *Homem Justo*.

Historieta publicou outra aventura do *Homem Justo*, em que encontra *Welta*, desenhada por Emir Ribeiro, que mudou sua aparência visual. *Homem Justo* também recebeu nova interpretação gráfica numa ilustração feita por Deodato Filho, publicada em **Historieta**.



ZODÍAKO

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Série fantástica criada por Jayme Cortez com argumentos de C. Porta. Esta série excelentemente desenhada por Cortez, que já desenhara muitas histórias de terror, foi publicada pela revista **Crás!** em 1974.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“*Zodíako* foi criado por Jayme Cortez em 1974, para a revista **Crás!** da editora Abril, depois virou álbum em 1975, recebendo o Troféu *O Tico-Tico* no II Congresso de Histórias em Quadrinhos de Avaré. No mesmo ano, *Zodíako* foi exposto no Teatro Ruth Escobar e participou do Salone Internazionale de Lucca 11, na Itália. No ano seguinte foi publicado na revista italiana **Sgt. Kirk**.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“O herói é uma criação dos signos zodiacais que se utilizam dos elementos antigos para formatarem seu emissário – *Zodíako* – e redimir o planeta Terra dos despóticos e destruidores, e isso em plena ditadura militar brasileira, que não se apercebeu da crítica bem elaborada e profunda do autor.”

Pelo que se pode deduzir, Jayme Cortez criou *Zodíako* para publicação em capítulos na revista **Crás!**, pois esta era uma das características da revista, mesclar histórias fechadas com séries com personagens fixos (*Alex e Cris* e *Vavavum*, só para citar as de aventuras). Ao contrário das duas séries mencionadas, que traziam histórias completas, *Zodíako* era uma aventura longa dividida em capítulos em continuação. O primeiro capítulo, de 6 páginas, saiu no nº 2 de **Crás!**, em maio de 1974. A história saiu colorida, pois esta era outra característica da revista, não publicava histórias em preto e branco. Ao meu ver, não haveria nenhum problema em publicar material preto e branco junto com histórias coloridas, mas os editores deviam ter seus motivos (a seção de cartas do nº 2 mostra que a proposta de **Crás!** já era bem ousada para a cabecinha da maioria dos leitores da época).

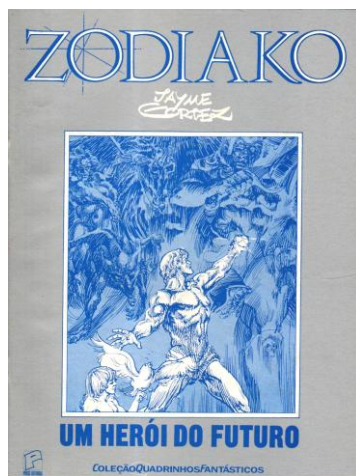
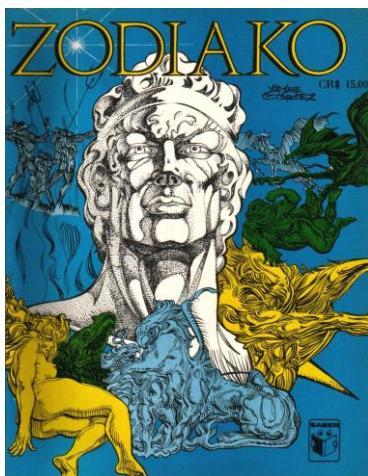
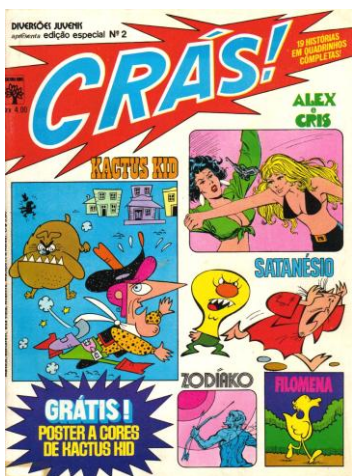


O nº 1 de **Crás!** já havia publicado uma HQ de Jayme Cortez, *O Retrato do Mal*, em cores. Sobre esta HQ, Cortez declarou que a fez para publicação em preto e branco, e que a preferia assim, mas aceitou que a colorissem em **Crás!** para não perder o espaço de publicação.

A partir daí, é possível supor que *Zodiako* também tenha sido feita para publicação em preto e branco. Na minha opinião, em *O Retrato do Mal*, o colorido forte e chapado prejudicou os desenhos, mas em *Zodiako*, os tons mais leves e melhor aplicados valorizaram a história.

A revista **Crás!** mudou bastante sua linha editorial a partir do nº 3, passou do formato magazine para o formatinho e privilegiou as HQs mais humorísticas e infantis. Assim, *Zodiako* não teve mais espaço na revista, tendo sido publicado somente o primeiro capítulo de 6 páginas.

Em meados de 1975, a editora Saber publicou o álbum **Zodiako** (sem o assento), em preto e branco, capa colorida cartonada, reunindo 45 páginas relativas à série. Segundo Álvaro de Moya, no texto de apresentação do álbum, mesmo sem o espaço de publicação na revista **Crás!**, Cortez decidiu dar continuidade à série, pois já havia previsão para publicação em álbum na França e na Itália. Arrisco o palpite de que Cortez já tinha produzido os 3 primeiros capítulos para **Crás!**, totalizando 20 páginas (os dois primeiros capítulos de 6 páginas cada e o terceiro de 8 páginas), quando a revista mudou sua fórmula. Assim, com 20 páginas já prontas, fez mais um capítulo de 23 páginas para completar um álbum. Meu palpite é baseado no fato de que as 23 páginas restantes não estão mais divididas em capítulos, o desenho não tem a qualidade mostrada nos três capítulos iniciais e o tema da série mudou radicalmente. Voltarei a este assunto.



Não sei dizer se foram publicados os mencionados álbuns de *Zodiako* na França e na Itália, mas em 1979, a revista portuguesa **Riquiqui**, da editora Portugal Press, publicou, em dois números, as 45 páginas existentes da série. O nº 9 publicou os três primeiros capítulos (20 páginas) mais uma página inicial com um desenho inédito de Cortez e os dizeres: “O autor, seu colaborador e o editor deixam aqui a ilustração do que será o final das aventuras de *Zodiako*, caso ele falhe na sua missão. Como ninguém estará aqui para contar como foi, nada mais fizemos que usar nossa imaginação.” E acima do texto um desenho estilizado de uma grande explosão. O nº 12 da revista portuguesa trouxe as 23 páginas do capítulo final da série, mais uma página extra no final com imagens do que seriam as próximas aventuras do herói. Estas páginas inicial e final estavam presentes no álbum da editora Saber, mas foram retiradas do álbum publicado pela editora Press em 1986. Pelo que se sabe, Cortez não produziu mais nenhum material dessa série.

No texto de apresentação do álbum da Saber, Moya escreve: “... tenho certeza, seu trabalho receberá as mesmas restrições feitas a Alex Raymond em *Flash Gordon*, ao trabalho de Guido Crepax e Esteban Maroto: pena que o texto não esteja à altura do desenho...”.

A questão, no entanto, é outra: a primeira metade e a segunda metade da história são duas obras distintas. Não sei quem é C. Porta, nem qual sua participação em *Zodiako*, seu nome aparece como colaborador apenas no primeiro capítulo da série. Terá sido o idealizador da série, que depois foi desenvolvida por Cortez?

As primeiras 20 páginas de *Zodiako* (os 3 primeiros capítulos) são a promessa de uma obra-prima dos Quadrinhos mundiais, onde o argumento e o desenvolvimento do roteiro não ficariam ofuscados pelos belos desenhos de Cortez. Logo no cabeçalho da primeira página da história, um banho de síntese e desenho estilizado (reproduzido na primeira página do texto). Nem o erro grosseiro de atribuir “milhões” de anos, em vez de bilhões, ao planeta Terra diminui o impacto dessa abertura. Essa bela ideia de fazer a ligação entre as explosões que caracterizam o Sol (uma sucessão de reações de fusão nuclear) com o atual estado da Terra, onde o homem dominou esse conhecimento de fusão (a base da bomba de Hidrogênio) é, ao meu ver, o grande trunfo da série. Contrapondo a esse embasamento científico, a fantasia de colocar os signos do zodíaco como entidades que influenciam e são influenciados pela Terra. E que chamam a si a responsabilidade de resolver o problema do perigo que o domínio do conhecimento atômico pode representar para o universo. Tudo muito bem idealizado e escrito. Na terceira página, quando um signo sugere que se faça uma consulta ao Sol sobre o problema, novamente a relação entre a estrela e a reação nuclear é colocada na fala dos *Gêmeos*: “Mas não são da *Grande Força* (o Sol) as chamas que o filho herdou?”. A história segue mantendo o nível, seja nas discussões entre os signos (aos quais são atribuídos qualidades e defeitos humanos), seja na inclusão de dois novos signos, seja na solução encontrada pelos signos de criar um emissário que seja enviado à Terra para conhecer o problema em detalhe. O emissário criado pelos signos tem a forma de uma estátua grega de pedra, no entanto, é necessária a intervenção da *Grande Luz* para lhe dar vida. Assim, surge o herói *Zodiako*, que tem sua personalidade e poderes concedidos pelos signos. Essas primeiras 20 páginas apresentam o problema central da série, colocam como solução a criação de um herói (que só aparece pela primeira vez na página 14) e aponta para a continuação da aventura – a missão de *Zodiako* de conhecer (e resolver) o problema da Terra. Tudo irrepreensível. Tudo bem dosado, tema sério com enfoque fantástico, apelo ao misticismo, sem, no entanto, ceder ao hermetismo, e, sim, o melhor desenho possível, Jayme Cortez no auge.

O capítulo final, composto de 23 páginas, até recebeu título: *Adeus, Apolo!*. Se fosse lido como uma história independente, seria até razoável. E tem boas ideias, como mencionou Lancelott, faz um ataque ao totalitarismo em plena ditadura brasileira. O problema é quando comparado à primeira metade da série. Não há mais o enfoque sério de um problema real (a possibilidade de um conflito nuclear), a base científica do enredo, a riqueza dos diálogos. Tudo vira um deboche só com a total perda do rumo apontado até então. *Zodiako* vai ao Sol, que é governado por um *Apolo* decadente e déspota, protegido por um batalhão de dragões, ou melhor, de drag queens. *Apolo* se joga no chão e tem chique, chama *Zodiako* de boneco e se transforma em cinza quando atacado por... mulheres. *Zodiako* destrói algumas feras aumentando de tamanho e... urinando nelas. O que causa o comentário de um drag: “nunca tinha visto arma TÃO poderosa”. Boca do lixo encontra a HQB.

Nada contra a temática ou o deboche, mas tudo contra a mudança de rumo de uma obra que começou como uma grande promessa e, sabe-se lá o motivo, terminou como um grande fiasco.

SEPÉ TIARAJU

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“*Sepé Tiaraju* é uma criação de Flavio Colin no ano de 1961 para a Cooperativa Editora de Trabalhos de Porto Alegre. Baseado em personagem real, esse herói índio guerreiro do sul, da região das Missões, terra de um povo sofrido e miserável, aparece de cem em cem anos. *Sepé Tiaraju* foi relançado na revista **Especial em Quadrinhos**, de número 2, com texto de Luiz Rettamozo.”

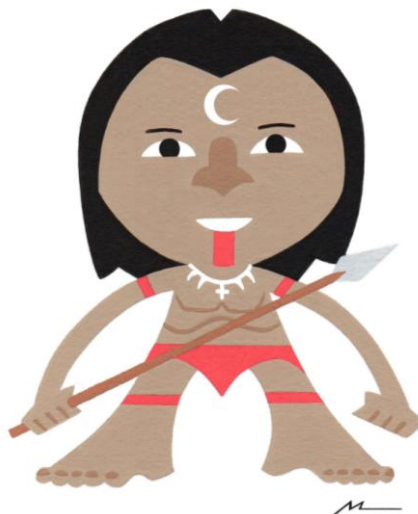
A história de *Sepé Tiaraju* é envolta em muita lenda e é difícil discernir o que é fato e o que foi inventado em cima de sua figura carismática. *Sepé* participou do final de um episódio histórico conhecido por vários nomes, a República Guarani, as Guerras Guaraníticas ou Os Sete Povos das Missões.

Desde final do século XVI, os jesuítas espanhóis realizavam seu trabalho de catequese nas regiões onde hoje são o sul do Brasil, Uruguai, Paraguai e Argentina.

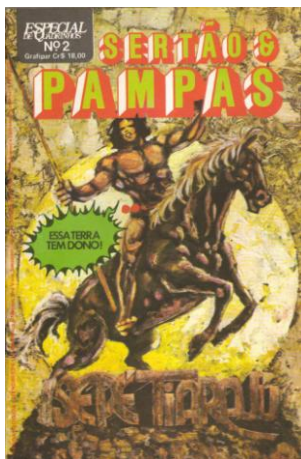
Toda esta região, pelo Tratado de Tordesilhas, pertencia à Espanha. O trabalho dos jesuítas tinha função espiritual, mas também era uma forma de garantir a posse da região pela coroa espanhola. Também era objetivo dos jesuítas proteger os índios catequizados dos escravagistas espanhóis e portugueses. Assim, criaram as Missões, um sistema social organizado, comunitário, centrado na agricultura e pecuária, com o poder secular nas mãos dos próprios índios, e com capacidade defensiva. As primeiras missões viáveis foram criadas a partir de 1607, sendo muitas delas criadas na região onde atualmente é o Rio Grande do Sul. Os chamados Sete Povos das Missões foram criados a partir de 1682 na margem direita do Rio Uruguai. Até 1640, com Portugal sob domínio da coroa espanhola, não havia maiores problemas em delimitar o que era terra espanhola ou portuguesa. A partir daí, com portugueses cada vez mais se estabelecendo onde devia ser, pelo Tratado de Tordesilhas, terra espanhola, criou-se um problema que só foi encontrar solução com o Tratado de Madri, em 1750. Solução sob o ponto de vista de Portugal e Espanha. Por esse tratado, as regiões onde atualmente estão Rio Grande do Sul, Santa Catarina e Paraná passavam ao governo português e, portanto, todas as missões espanholas deviam ser transferidas para o outro lado do Rio Uruguai, onde o domínio era espanhol. Para os índios guaranis, que viviam nas missões há quase um século, a terra em que viviam era deles mesmos, não de Portugal ou Espanha. Foram feitas muitas tentativas de negociação, porém o resultado é que os governos português e espanhol se uniram para expulsar os guaranis de suas terras, o que resultou em revolta e guerra, com a aniquilação das missões, de seu povo e sua sociedade. Os sobreviventes das missões se dispersaram e suas ruínas ainda são encontradas em terras gaúchas. *Sepé Tiaraju* morreu em combate em 1756, próximo ao final da guerra.

A história das missões e dos povos guaranis é bastante complexa, bem como a história do próprio *Sepé Tiaraju*. Aqui serão tratadas as Histórias em Quadrinhos que tentaram retratar historicamente o personagem e as que criaram personagens de ficção baseados no personagem real.

Em agosto de 1962, a Cooperativa Editora de Trabalhos de Porto Alegre – CETPA lançou, entre várias outras edições, o primeiro (e único) número da revista **Sepé**.



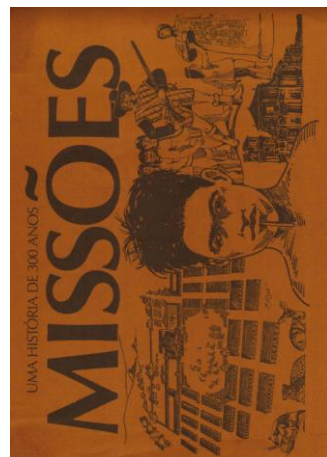
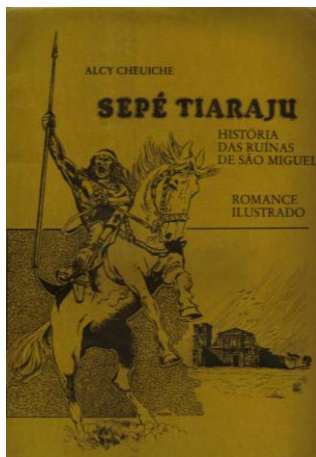
Com argumento de Clima e desenhos de Flavio Colin, a revista trazia uma HQ de 24 páginas mostrando um entrevero entre os guaranis liderados por *Sepé* e uma pequena esquadra espanhola, cuja missão era justamente informar os índios de que deviam abandonar aquelas terras. A história começa sem muita explicação e se concentra mais na ação, não se preocupa em situar o leitor em relação às circunstâncias históricas do episódio. Talvez, se tivesse havido outros números, o tema histórico tivesse sido mais explorado. De qualquer forma, parece que a intenção não era fazer uma HQ histórica, mas uma história de aventura centrada num personagem histórico. Os mesmos autores também produziram uma série de tiras para jornais, que durou até pelo menos meados de 1963, com mais de uma centena de tiras. Infelizmente, desse trabalho, conheço apenas uma tira publicada por Jorge Barwinkel em seu fanzine **O Grupo Juvenil**.



No final da década de 1960, foi publicada pela editora Formar uma coleção de livros chamada **Estórias e Lendas do Brasil**, com 5 volumes. As histórias eram supostamente contadas pelo palhaço Arrelia, mas os textos eram de Gonçalves Ribeiro com belíssimas ilustrações coloridas de Lanzellotti. No volume **Contos do Sul**, nove páginas são dedicadas à história de *Sepé Tiaraju*, dando uma visão bastante boa do que foi este episódio histórico.

Do ponto de vista artístico, o melhor trabalho utilizando a figura de *Sepé Tiaraju* foi publicado no nº 2 da revista **Especial de Quadrinhos**, da editora Graficar, em 1978 ou 1979. A edição trouxe uma HQ de 30 páginas desenhada por Flavio Colin, dessa vez com o roteiro de Luiz Rettamozo. Neste trabalho, o foco foi dado na mística de *Sepé*, um guerreiro iluminado que faz aparições de tempos em tempos. A grande ideia usada nesta história foi a contraposição entre o tempo de *Sepé* e os dias atuais, com a situação miserável em que vivem os descendentes guaranis das antigas missões. Infelizmente, a série não teve continuidade e ficaram apenas estas 30 páginas antológicas como um vislumbre do que poderia ser uma obra-prima da HQB.

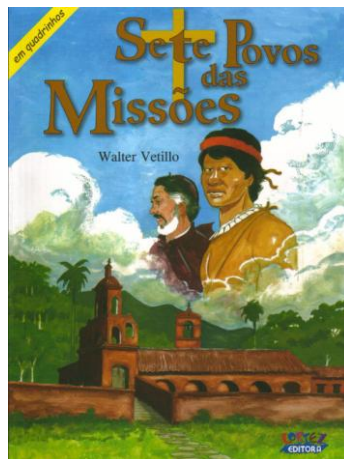
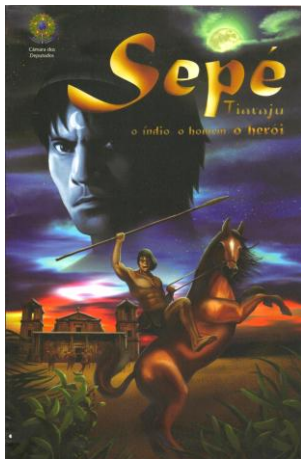
Do ponto de vista histórico, o melhor trabalho é o álbum **Sepé Tiaraju – História das Ruínas de São Miguel**, publicado em 1988 pelo Banco do Estado do Rio Grande do Sul e pelo Instituto Estadual do Livro. O álbum é uma adaptação para os quadrinhos do romance histórico de Alcy Cheuiche, ilustrado por José Melgar, veterano quadrinhista gaúcho. Para o romance original, Cheuiche fez uma vasta pesquisa histórica buscando as raízes dos acontecimentos nas histórias de Portugal, Espanha e da Companhia de Jesus.



A adaptação também é muito boa, apesar de alguns vícios do quadrinhista. Melgar tem um desenho detalhado e competente, mas a todo momento saltam aos olhos figuras copiadas de outras obras. Desde personagens do inevitável Hal Foster, passando por Hugo Pratt, o *Hor el Temerário* de Juan Zanotto até a participação especial de Jardel Filho. Além disso, uma mania irritante de colocar balões e legendas em posições invertidas dentro dos quadros. Mas nada disso tira o valor da obra que faz uma invejável reconstituição da História das Missões.

Sem se ater a *Sepé Tiaraju* e sem ser propriamente uma HQ, a revista **Missões – Uma História de 300 Anos** faz uma breve, porém rica, reconstituição ilustrada da história das Missões. Com texto final de Carlos Urbim e desenhos de Sérgio Batsow, a edição foi publicada pelo Ministério da Cultura e Governo do Estado do Rio Grande do Sul.

Em 2010, a Câmara dos Deputados de Brasília publicou o álbum em quadrinhos **Sepé Tiaraju – O Índio, o Homem, o Herói**. Este álbum foi lançado com algum estardalhaço, sempre salientando o nome de algum deputado ou político envolvido e quase nunca mencionando os autores, Luiz Gatto e Plínio Quartim. O roteiro mistura informações históricas com os aspectos lendários de *Sepé* e usa o mesmo recurso de mostrar a vida atual dos índios guaranis, mas sem a mestria de Rettamozo. O desenho é bem estilizado, com alguma



influência do mangá, e aquele colorido forte e moderno do qual não se escapa. Confesso que me obriguei a ler este álbum para poder fazer algum comentário neste texto.

Por fim, em 2012, a editora Cortez publicou o álbum **Sete Povos das Missões**, adaptação de Walter Vetillo com desenhos de seu irmão Eduardo Vetillo. Com desenhos limpos e um colorido mais agradável, este álbum, assim como o da Câmara, visa a um público mais juvenil. A história é bem simplificada, principalmente se comparada à adaptação do romance de Alcy Cheuiche.

Não há consenso entre os dados apresentados pelas várias adaptações mencionadas, o que decorre da falta de registros históricos da época, principalmente em relação à história de *Sepé*. Quanto à história das Missões, estas são melhor documentadas, tanto pelos jesuítas quanto pelos governos português e espanhol.

O estabelecimento das Missões, organizadas e dirigidas pelos jesuítas, teve repercussão mundial em sua própria época. Segundo consta, Voltaire teria escrito: “A experiência cristã das Missões Guaranis representa um verdadeiro trunfo da humanidade.” Com o resgate da história da região, em 1938, a Missão de São Miguel, a mais importante das sete Missões, foi reconhecida como Patrimônio Nacional Brasileiro. E em 1983, o reconhecimento como Patrimônio Histórico e Cultural da Humanidade se deu por parte da Unesco.

Quanto a *Sepé Tiaraju*, continua sendo um tema rico para utilização em Histórias em Quadrinhos, se não na produção de novas histórias, pelo menos no resgate, em álbum, das tiras produzidas por Clima e Colin para os jornais gaúchos.

VIZUNGA

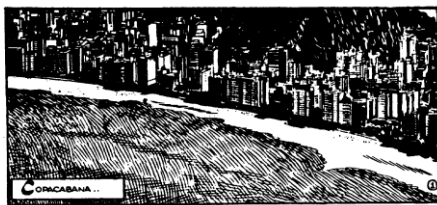
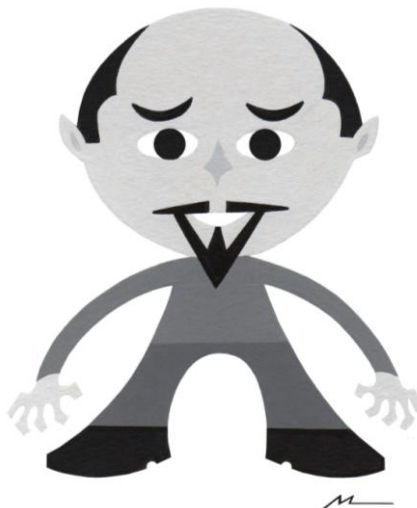
O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Série criada por Flavio Colin em 1965, era publicada em tiras pelo jornal **Diário da Noite**.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“Este personagem de Flavio Colin foi publicado na **Folha de S. Paulo** no ano de 1964 e, apesar dos protestos gerais, a tira de *Vizunga* parou de ser publicada no jornal no ano de 1966. As primeiras tiras foram publicadas em sequência na revista **Eureka** n°s 11 e 12, que foi o último número da revista, e a sequência foi interrompida, isto no ano de 1978, edição da Editora Vecchi. *Parsifal de Carvalho*, conhecido por *Vizunga*, é um contador de *causos* de pescarias e caçadas, na verdade, um grande mentiroso, como é a fama de todo pescador e caçador.”

A revista **Eureka**, em seus dois números finais, publicou as 105 primeiras tiras de *Vizunga*, e trouxe, no n° 11, um texto sobre a série. O texto informa que, em 1964, a **Folha de S. Paulo** ampliou seu espaço de tiras diárias para uma página inteira, com a inclusão de tiras nacionais. Uma delas foi *Vizunga*. Paralelamente a isso, Maurício de Souza estava estruturando sua própria distribuidora de tiras para jornais e pretendia distribuir trabalhos de outros autores, nos mesmos moldes dos invejados *syndicates* norte-americanos. *Vizunga*, pelo que se diz, entraria do catálogo do *sindicaite* de Maurício, mas aparentemente não foi publicado em nenhum outro jornal além da **Folha**. Em 1966, Flavio Colin desistiu de continuar produzindo a tira devido ao baixo retorno financeiro. Não achei informação mais detalhada sobre quantas tiras foram efetivamente produzidas, nem as datas exatas de início e fim. Como mencionado, **Eureka** publicou 105 tiras, mas a série durou no mínimo 1 ano, ou seja, cerca de 300 tiras. O texto de **Eureka** informa que essas primeiras tiras não são as melhores, pois após um ano de produção “a tira evoluiu bastante, não só no texto como no desenho”.



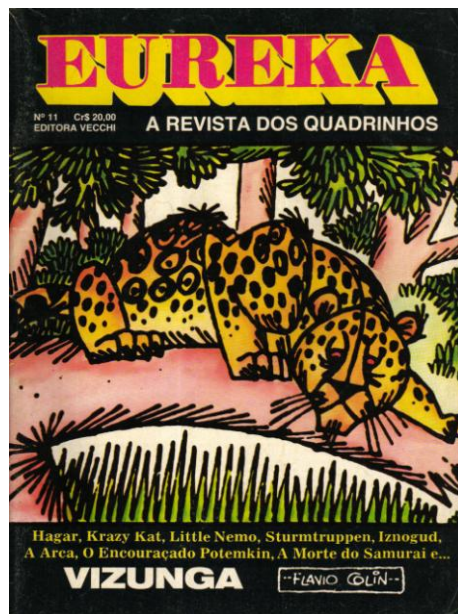
O texto de **Eureka** chega a fazer o seguinte comentário: “O único defeito de *Vizunga* era que a tira não seguia o ritmo de uma tira de jornal, ou seja, não havia suspense de uma tira para outra. A primeira tira, por exemplo, era composta apenas de um quadrinho com a legenda *Copacabana*. Assim, a história perdia muito de seu efeito se as tiras fossem lidas isoladamente, o que, entretanto, não chegava a tirar a beleza da história.”

Este comentário segue o lugar comum da fórmula norte-americana imposta pelos *syndicates* aos autores. Bobagem. Alguém imagina que um leitor não procurará a tira do dia seguinte no jornal apenas porque o autor não colocou um gancho espetacular no último quadro? O primeiro atrativo para a leitura é o próprio personagem. Para a série cujo personagem ainda não esteja estabelecido, uma vez que o leitor dê uma chance à série, o atrativo passa ser a própria história. E se a história agradar ao leitor, ele a seguirá independente de artifícios que o autor use para supostamente prender sua atenção. Acho até que esses artifícios, em certa medida, irritam o leitor. Ainda que eu considere que esse recurso de colocar suspense no último quadro de cada tira diária seja uma das várias idiotices que os *syndicates* tinham como regras de ouro, neste caso específico da primeira tira de *Vizunga* (acima, à esquerda) eu considero um primor de suspense. O leitor pega uma tira dessas com uma visão panorâmica e uma única palavra escrita – *Copacabana* – e fica imaginando o que poderá vir em seguida.

E o que veio em seguida foi uma obra-prima. A grande sacada de Flavio Colin foi o uso alternado de dois estilos de desenho (acima, à direita). Para a história em si, passada na época atual (década de 1960), Colin usa estilo realista, na linha de Caniff, já com alguma maior estilização, o que seria futuramente sua marca registrada. O personagem principal aparece na terceira tira, mas só revela seu nome – *Parsifal de Carvalho* – na tira nº 37 – outro exemplo do ritmo próprio da série. Apelidado *Vizunga*, *Parsifal* é um senhor de meia idade, boa vida, cujo passatempo é contar seus casos de pescador e caçador a qualquer interessado. Ao narrar os casos, Colin muda o traço para o caricatural, em conformidade com os exageros dos relatos. E aí Colin esbanja conhecimento de casos folclóricos de todo canto do mundo. Colin declarou depois que fazia uma pesquisa exaustiva para criar essas narrativas, um dos motivos que o fez cancelar a série. Era boa demais para continuar vivendo.

A publicação da primeira centena das tiras de *Vizunga* pela revista **Eureka** já tem mais de 35 anos e até hoje a série não viu uma compilação integral em livro. Pobres de nós.

Em 2013, Luigi Rocco, através de seu selo Edições Inumanos Agrupados, publicou um volume independente com o restante das tiras de *Vizunga*, que não foram publicadas em **Eureka**. A edição trouxe os trabalhos de Colin a partir da tira 107 até 320, e mais uma fase de cerca de 100 tiras da série produzidas por Veloso e Herrero. Infelizmente algumas tiras não foram conseguidas e outras não tem boa qualidade gráfica, pois devem ter sido obtidas dos arquivos digitais de jornais, que são escaneados com péssima resolução.



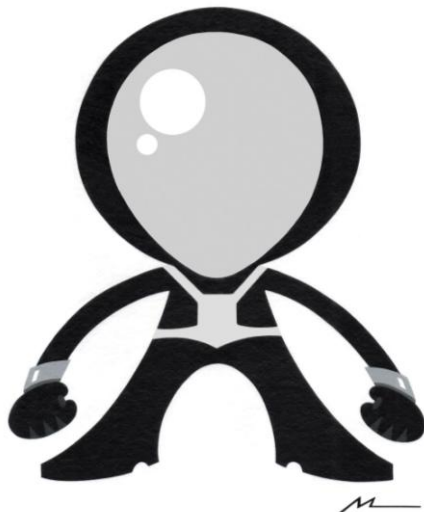
FANTASMA NEGRO

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

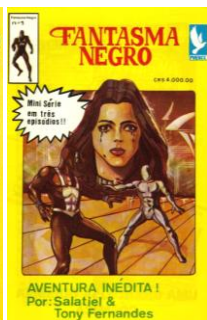
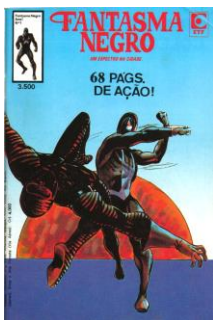
“Publicação da Editora Talamus Ltda, São Paulo, criação dos Estúdios Tony Fernandes, com desenhos assinados por Beto. O herói foi criado em 1984, suas aventuras são tramas policiais com muita ação e violência. O *Fantasma Negro* é um misterioso vingador mascarado, mais conhecido e temido entre os poderosos chefes do submundo como *um espectro na cidade*. Ele usa uma roupa negra e mascarado, parecendo uma máscara usada pelos esgrimistas.”

Catálogo de Heróis Nacionais, de Lancelott:

“O *Fantasma Negro*, um herói marcial, criação de Tony Fernandes, publicado pela primeira vez em 1976. Nos quadrinhos é ‘uma figura misteriosa... um homem sem face, sem identidade, sem medo, disposto a enfrentar e a combater as injustiças sociais...’ O autor, Tony Fernandes, sempre lutou pelo quadrinho brasileiro, nos mais variados gêneros, sempre preocupado com a continuidade dos personagens no mercado editorial, mas este personagem não emplacou, apesar do potencial do super-herói.”



De acordo com meus registros, o *Fantasma Negro* teve uma revista de número único lançada em 1984, no formato magazine, pela Editora Talamus. A revista trouxe uma aventura em duas partes com texto de Tony Fernandes e desenhos de Beto. Em 1985, agora com o selo ETF (Estúdio Tony Fernandes), um novo nº 1, em formatinho, foi lançado, republicando a primeira aventura e acrescentando nova aventura em duas partes, produzida pela mesma equipe. Em 1991, o nº 1 de **Almanaque Aventura**, da Editora Phenix, em formatinho, republicou estas duas aventuras de *Fantasma Negro*. Simultaneamente, o nº 1 de **Almanaque Super Ação** trouxe aventura inédita do herói, texto e arte de Beto. A editora Phenix tentou ainda um novo lançamento da revista **Fantasma Negro**, em formatinho, trazendo uma aventura produzida por Tony Fernandes, com arte-final de Salatiel de Holanda, no que seria uma minissérie em 3 edições, mas saiu apenas o primeiro número.



ABA LARGA

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Personagem criado por Getúlio Delphin em 1962 no Rio Grande do Sul. Tratava-se de um aventureiro dos pampas gaúchos. *Aba Larga* foi um dos frutos da luta pelo quadrinho brasileiro naquela época.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“O personagem foi criado por Getúlio Delphin e publicado pela Cooperativa Editora de Trabalho de Porto Alegre Ltda (CETPA). Foi uma tentativa ufanista de utilizar argumentistas, desenhistas e histórias brasileiras, isto no ano de 1962. Como existe a Polícia Montada no Canadá, *Aba Larga* é bem parecida com esta polícia, só que é dos pampas gaúchos. *Aba Larga* também foi publicada em tiras no jornal **Última Hora**, no ano de 1963 no Rio Grande do Sul, com desenhos de João Mottini, uma verdadeira obra de arte, onde o *Sargento Cunha*, o *Cabo Biá*, o *Sargento Plácido* e outros vivem aventuras cheias de ação. Em revista própria, *Aba Larga* teve apenas três números.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

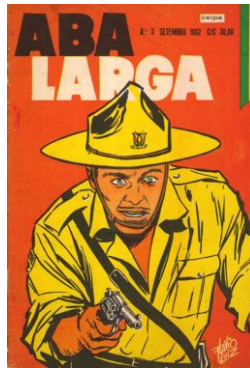
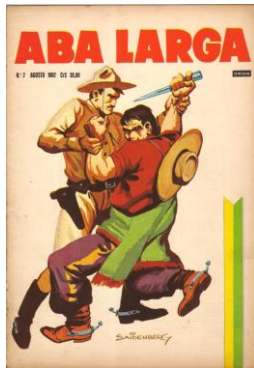
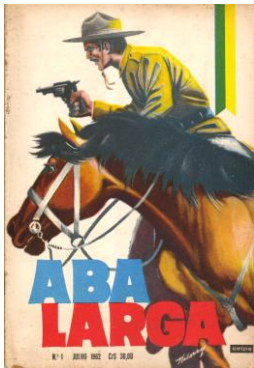
“*Aba Larga* foi uma criação de Getúlio Delphin, em 1962, publicado pela CETPA, teve somente 3 edições, a primeira em junho de 1962 e a última em setembro. (...) Este herói, entre outros, representa um movimento no sul do Brasil, integrando um conturbado momento político brasileiro ligado a Leonel Brizola, que apoiava a nacionalização da HQBR através da cooperativa CETPA. Primavam pela valorização dos tipos regionais brasileiros com a criação de personagens como *Sepé*, *Aba Larga*, *O Gaúcho*, etc. Com o fechamento da cooperativa, estes personagens e quadrinhistas ficaram marginalizados.”

Regimento *Aba Larga* é o nome com que ficou conhecido o 1º Regimento de Polícia Rural Montada, sediado na cidade gaúcha de Santa Maria, criado em 1955, cuja função era a defesa das comunidades do interior, principalmente no combate ao abigeato (furto de gado), além de prestar assistência médica e veterinária. O nome *aba larga* deve-se ao formato do chapéu dos membros desse regimento, subordinado à Brigada Militar do Estado do Rio Grande do Sul, na ativa desde 1837.

Em 1962, a Cooperativa Editora e de Trabalho de Porto Alegre, em seu propósito de criar revistas e personagens de quadrinhos produzidos por brasileiros e ambientados na realidade brasileira, lançou a revista **Aba Larga**, que durou três números entre julho e setembro, no formato normal, 36 páginas, capa colorida e miolo preto e branco.

O primeiro número da revista trouxe capa de Thierry e a aventura *O Tesouro das Missões*, desenhada por Getúlio Delphin, sem crédito para o roteiro. O ponto de partida da história faz menção aos jesuítas das Missões, o mesmo tema de *Sepé Tiaraju*, mas supõe que os jesuítas possuíam tesouros incríveis que tiveram que deixar escondidos quando foram expulsos das terras que passaram a domínio português. A história se resume à busca desse tesouro, numa trama muito fraca e repleta de clichês, onde os Abas Largas fazem um papel inexpressivo. Os desenhos de Delphin são bons, mas um tanto apressados.





O segundo número trouxe capa de Saidenberg e nova aventura desenhada por Getulio Delphin, agora com o argumento de Hamilton Chaves. Essa história, embora fraca no desenvolvimento do roteiro e ainda com vários clichês, acerta ao situar o enredo na realidade dos pampas gaúchos: as comunidades do interior, as festas de carreirada, a ameaça de bandidos. O desenho de Getulio Delphin está mais elaborado e retrata bem o cenário gaúcho.

O terceiro e último número trouxe capa de Flavio Luiz e aventura produzida por Getulio Delphin e Hamilton Chaves. Os costumes dos pampas gaúchos voltam a ser tema da história, com vistas para o trabalho de marcação do gado. O enredo se mantém verossímil, agora tratando do roubo de gado. Ainda há um tanto de lugar comum, mas a história flui melhor e os desenhos de Delphin também estão mais caprichados. Se a revista tivesse continuado, provavelmente traria uma evolução significativa no texto e na arte. Não sei se uma quarta aventura chegou a ser produzida, mas a capa do número quatro foi feita, uma bela ilustração de João Mottini, mostrada acima, à direita, retirada do fanzine **O Grupo Juvenil**, de Jorge Barwinkel.

A CETPA visava à produção de HQs brasileiras não só na forma de revistas, mas também na forma de tiras para jornais. Vários personagens, como *Zé Candango*, de Zé Geraldo e Canini, *Bingo*, de Ayton Thomaz, *Lupinha*, de Bendati, e *Sepé*, de Cavalheiro Lima e Flavio Colin, ganharam tira própria, publicada no jornal **Última Hora** a partir de final de 1962.

Aba Larga também foi produzido na forma de tira para o jornal gaúcho **Última Hora**, com os desenhos a cargo de João Mottini, sem crédito para o roteiro. Neste trabalho, Mottini, que já tinha uma longa carreira internacional como quadrinhista, fez um trabalho da mais alta qualidade, de fazer inveja às grandes obras dos quadrinhos. O roteiro não se distinguia muito do padrão das histórias de aventura, a maior qualidade era justamente retratar a realidade da vida gaúcha. Infelizmente não há muita informação sobre estas tiras produzidas pela CETPA, o pouco que se conhece é graças a Jorge Barwinkel, que publicou algumas amostras em seu fanzine **Grupo Juvenil**, entre 1985 e 1990.



Da série *Aba Larga*, Barwinkel publicou algumas tiras nos números 6, 7 e 14 de **O Grupo Juvenil** e uma aventura completa (47 tiras) nos números 22 e 23. Pelo que se vê das amostras publicadas por Barwinkel, *Aba Larga*, assim como as outras séries, começou a ser publicada no final de 1962, indo até pelo menos a tira 172, em 15 de maio de 1963.

Em 1987, a Brigada Militar, em comemoração aos seus 150 anos, lançou uma coleção composta de vários livros, históricos, romance, de contos, crônicas e poemas, até livro infantil. Um dos lançamentos foi a revista de quadrinhos **O Aba-Larga**, no formato 160x230mm, com 52 páginas em preto e branco, contendo 3 aventuras produzidas por Oriz Morari Abiz (argumento) e Antonio Têlvio Oliveira (argumento e desenho). As histórias foram produzidas em 1977 e, pelo que se informa, seus originais pertenciam ao Instituto Gaúcho de Tradição e Folclore. O desenho de Antonio Têlvio é bom e é razoável supor que tenha sido influenciado pelas revistas da CETPA, visto que as histórias seguem mais ou menos a mesma

linha. Mas tem qualidades próprias. A primeira história mostra o velho cabo *Jovino*, responsável sozinho pela manutenção da ordem numa região assolada por um bando de ladrões. Seu pedido de reforços é negado e seu comandante ainda exige que ele cumpra seu dever. Com o orgulho ferido, tenta enfrentar sozinho o bando. Consegue algum resultado, mas é ferido mortalmente. Seu filho *Terêncio*, ainda moço, vai ao socorro do pai e consegue terminar o serviço, socorrer o pai, mas este não resiste aos ferimentos e morre a caminho da cidade mais próxima.



Terêncio leva um bandido sobrevivente até o Comando dos Abas Largas e é saudado por seu feito. Algum tempo depois, já adulto, é convidado a se ingressar no Regimento dos Abas Largas. Na segunda aventura, *Terêncio*, já no posto de cabo, enfrenta contrabandistas de armas e, praticamente sozinho, vence todo o bando. A terceira aventura começa mostrando as lidas do campo e o sumiço de uma boa quantidade de reses. Com alguns companheiros, *Terêncio* desvenda o mistério do sumiço, e acaba enfrentando sozinho todo o bando. Apesar de usar também muitos lugares-comuns, como a fuga de um local em chamas ou o truque de jogar balas no fogo para parecer que são muitas pessoas atirando, as histórias têm um ritmo bom, boas ideias e, o principal, ambientam a trama, de modo convincente, na realidade brasileira.

O ano de 1962 viu aparecer também o filme **Os Abas Largas**, um dos primeiros filmes de faroeste gaúcho, rodado na cidade de Santa Maria, dirigido por Sanin Cherques. O filme era uma produção carioca, mas foi o primeiro longa metragem rodado na região de Santa Maria e contou com a maioria do elenco composta de atores locais. O papel feminino principal já estava reservado para uma atriz carioca, mas acabou ganho por uma jovem de Porto Alegre, pela semelhança com Elizabeth Taylor. O propósito dos produtores do filme era contar as aventuras dos Abas Largas a partir dos relatórios escritos pelo Tenente Oriz Morari Abiz, integrante do regimento. A produção agitou a vida da região e contou com a população local fazendo figuração, além da colaboração do próprio Regimento de Polícia Rural Montada. O envolvimento da Brigada Militar chegou ao ponto de repetirem o desfile de Sete de Setembro para que pudesse ser filmado, pois no dia certo havia chovido.

RAIMUNDO

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Aventuras ambientadas nas caatingas do Nordeste brasileiro, *Raimundo Cangaceiro*, criado por José Lanzellotti em 1953, era exclusividade da Editora La Selva, de Salvador Bentivegna.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“Herói cangaceiro, foi criado por José Lanzellotti em 1953, era exclusividade da Editora La Selva, de Salvador Bentivegna. As aventuras se passam nas caatingas nordestinas, onde *Raimundo*, com 17 anos, entra para o cangaço para vingar a morte de seu pai, morto pelo coronel *Venâncio*, que rouba suas terras. A história está dividida em capítulos com os excelentes desenhos de Lanzellotti, verdadeira obra-prima.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“*Raimundo Cangaceiro* foi uma criação de José Lanzellotti no ano de 1953... Em 1954, debuta nas páginas de **Aliança Juvenil**, sendo capa das edições n.ºs 1, 7 e 9, relançada nos anos 60 pela Editora La Selva, de Salvador Bentivegna, e reeditada pela Editora Edrel. Era um jovem de dorso nu com feições finas, diferentemente dos cangaceiros do bando de *Sussuarana*, mas com origem comum a todos que enveredavam no cangaço – a vingança! O personagem era sempre retratado nas capas com belas ilustrações de Lanzellotti, fundado em pesquisas regionais sobre o tema... *Raimundo Cangaceiro* retratava o cangaço com fidelidade, o autor sempre observando os limites históricos. Uma verdadeira aula de pesquisa. José Lanzellotti era, por assim dizer, um sertanista viajado por todo este país, curioso, detalhista – um grande narrador visual.”

José Lanzellotti destacou-se em várias áreas de atuação, mas talvez a ilustração seja a área em que deixou um conjunto de trabalho mais consistente. Seu interesse pelo desenho e registro iconográfico das coisas brasileiras o tornou sertanista, tendo participado de expedições pelo interior brasileiro com os irmãos Villas-Boas. A preocupação com o registro fiel dos usos e costumes, tipos físicos e vestuários, dos brasileiros de todas as regiões, sempre foi uma marca dos trabalhos de Lanzellotti. Um destaque em sua carreira foi a participação na concepção visual do filme **O Cangaceiro**, de Lima Barreto.

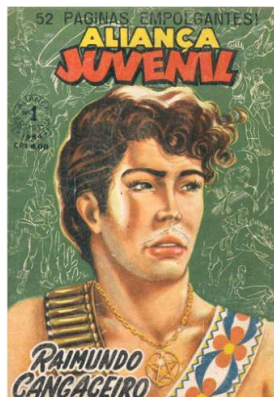
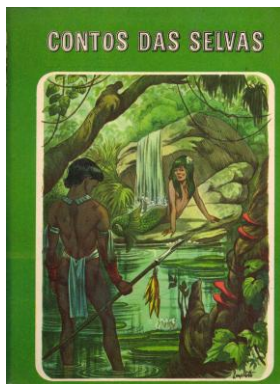
Como ilustrador, José Lanzellotti produziu pelo menos três obras de fôlego. A partir de início da década de 1960, ilustrou a coleção em 8 volumes **Antologia Ilustrada do Folclore Brasileiro**, composta dos seguintes volumes: **Estórias e Lendas dos Índios, ...da Amazônia, ...do Norte e Nordeste, ...de São Paulo, Paraná e Santa Catarina**, em dois volumes, **...de Minas Gerais, Espírito Santo e Rio de Janeiro, ...de Goiás e Mato Grosso e ...do Rio Grande do Sul**. Também na década de 1960, ilustrou a coleção **Estórias e Lendas do Brasil** da editora Formar, em 5 volumes. Anunciada como estórias contadas pelo palhaço Arrelia, os textos eram de Gonçalves Ribeiro e os títulos dos volumes foram **Contos das Selvas, Contos do Norte, Contos do Sul, Contos da Terra do Ouro e Contos Sertanejos**. Na década de 1970, a Editora Três lançou uma coleção em 20 fascículos, encadernados em 2 volumes, com o nome **Brasil – Histórias, Costumes e Lendas**, com texto de Alceu Maynard de Araújo e primorosas ilustrações de Lanzellotti, onde mostrou todo seu conhecimento em retratar o povo brasileiro. Todas essas coleções tiveram várias edições.



José Lanzellotti foi um dos ilustradores destacados no livro **Mestres da Ilustração**, de Jayme Cortez, publicado pela Editora Hemus em 1970.

A participação de José Lanzellotti nas Histórias em Quadrinhos foi, infelizmente, muito curta, porém importante. Seguindo a pista dada por Lancelott em seu trabalho sobre os Heróis Brasileiros, procurei mais informação sobre a revista **Aliança Juvenil**, de que não possuo nenhum número. A revista **Aliança Juvenil** foi lançada pela editora Aliança em janeiro de 1953, trazendo personagens diversos como *Kid Cowboy*, *Karina*, *Ás Smith*, *Hoot Gibson*, entre outros, aparentemente de origem estrangeira. No entanto, os números 7 e 9 trouxeram *Raimundo Cangaceiro* na capa e suas histórias no interior. Em 1954, a revista **Aliança Juvenil** voltou sua numeração ao nº 1, que também foi dedicado a *Raimundo Cangaceiro*. Esta segunda série da revista durou até o nº 6 com outros personagens como *Cavaleiro Mascarado*, *Injin Jones*, *Kid Lobo*, etc. Não consegui apurar se *Raimundo* foi publicado em outras revistas entre meados das décadas de 1950 e 1960, em particular se foi publicado em revistas da editora La Selva. É provável que não. Na La Selva, é certo que fez capas para suas revistas. Aproveitando para corrigir a informação veiculada nas fontes aqui citadas, a editora La Selva foi fundada por Vito La Selva e depois continuada por seus filhos, sem nenhuma relação com Salvador Bentivegna, que criou suas próprias editoras.

Em 1966, a editora Pan Juvenil, esta sim, de Salvador Bentivegna, lançou uma revista com o personagem *Raimundo Cangaceiro*. O primeiro número, com o título **Raimundo O Cangaceiro**, não trouxe o nome da editora, o que se deduz pelo expediente do segundo número, já com o título simplificado para **Raimundo**. Aparentemente estes dois números trouxeram o material publicado nos dois primeiros números de **Aliança Juvenil** dedicados ao personagem. Como a coleção da Pan Juvenil não teve um terceiro número, o material de **Aliança Juvenil** nº 1 (2ª série) não foi republicado. A revista da Pan Juvenil, embora estrelada pelo personagem de Lanzellotti, trouxe também trabalho produzido pelo estúdio Minami Keizi. Segundo Roberto Guedes, em **A Saga dos Super-Heróis Brasileiros**, quando Salvador Bentivegna decidiu fechar a editora Pan Juvenil, em 1966, convidou Minami Keizi para criar a editora Edrel. Segundo informação de Luigi Rocco, Minami Keizi e 2 sócios compraram a Pan Juvenil de Bentivegna e depois mudaram o nome para Edrel. E é provável que *Raimundo* não tenha saído pela Edrel, após a mudança do nome.

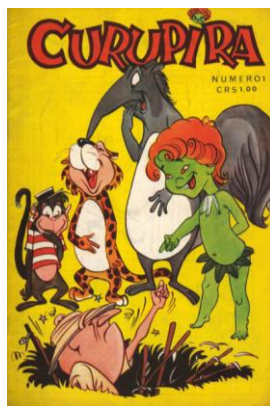
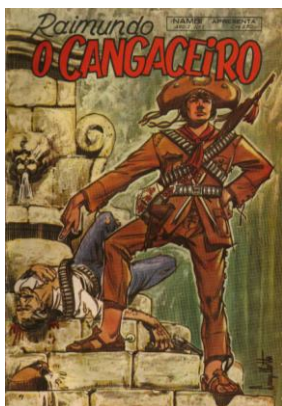


O primeiro número de **Raimundo O Cangaceiro**, da editora Pan Juvenil, trouxe uma história dividida em três partes. Conta o início da vida de *Raimundo* como cangaceiro. Ao ver seu pai assassinado pelo *Coronel Venâncio*, deixa seu irmão menor aos cuidados de seu padrinho *Acácio* e busca a vingança. Mata o delegado da cidade, um dos autores da morte de seu pai, e, por isso, é posto fora-da-lei, com direito a cartaz de recompensa. Tenta fugir para a caatinga vestindo uma indumentária de cangaceiro conseguida com seu padrinho.

É perseguido por uma volante encabeçada por *Preá*, um capanga do *Coronel Venâncio*, e um dos assassinos de seu pai. *Raimundo* perde o cavalo e está prestes a ser capturado pela volante quando é salvo pelo bando do cangaceiro *Sussuarana*. Assim, se vinga do segundo alzo de seu pai. Entrando para o bando de *Sussuarana*, participa do ataque à cidade, onde finalmente se vinga do *Coronel Venâncio*. Nessas 23 páginas, *Raimundo* se estabelece como personagem. Mesmo do outro lado da lei, se recusa a se comportar como bandido. Embora esta primeira história tenha muito lugar-comum, o assassinato do pai, o juramento de vingança, o salvamento de última hora, também tem muitas qualidades. Uma delas é uma das principais qualidades de Lanzellotti, a capacidade de ser fiel à realidade, ao retratar pessoas, locais e costumes. Algumas passagens da história são muito boas, como o domínio que o *Coronel* mantém sobre o açude local, deixando a população à míngua. O segundo número tem duas histórias que mantêm a continuidade do enredo. Começa com o cangaceiro *Sussuarana* fazendo o julgamento dos diversos habitantes da cidade dominada. Interessante ver como ele trata o padre, o comerciante, o farmacêutico, o jornalista e os vaqueiros. Na segunda história, outro bom argumento: sob a promessa de levar os sofridos sertanejos para São Paulo, a terra prometida, pessoas inescrupulosas armam golpe para lhes tomar as economias. A presença involuntária de *Raimundo* interfere nos acontecimentos.

Não sei dizer se houve outras histórias de *Raimundo Cangaceiro* produzidas além dessas publicadas pela editora Aliança e republicadas pela Pan Juvenil. A criação de José Lanzellotti merecia ter continuado, pois seus argumentos e desenhos eram acima da média e prometiam se tornar cada vez melhores.

Lanzellotti fez nova experiência com os Quadrinhos, para outra editora de Salvador Bentivegna, desta vez chamada Editora Bentivegna. Foi a revista **Curupira**, que durou apenas um número. De produção mais caprichada, com uma boa aplicação de



cores, não conseguiu, no entanto, o mesmo resultado em termos de qualidade. Embora o desenho de Lanzellotti, no traço infantil, seja interessante, nas histórias dessa revista foram feitos de forma muito apressada, a ponto de, em algumas páginas, ter esquecido de preencher de preto o cabelo de um dos personagens. As histórias também foram muito fracas, ainda que com algumas boas sacadas, como o caçador que não acerta um tiro.

José Lanzellotti, infelizmente, não manteve uma produção regular na área das Histórias em Quadrinhos. Tenho notícia de apenas mais uma história produzida por ele. A revista **Crás!** n° 1, publicada pela Editora Abril em 1974, trouxe a história *A Iara*, 6 páginas coloridas, revisitando a conhecida lenda indígena, uma pequena obra-prima de sua autoria.

O CARECA

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“Com desenhos e texto de Alain Voss, *O Careca* é datado de julho de 1969. Influenciado pelos traços de Jack Kirby, o resultado é muito bom, mas poucos conheceram este trabalho, pois a editora União Brasileira de Editores Ltda imprimiu oito mil exemplares e por vários problemas destruiu toda a tiragem. (...) O personagem vive suas aventuras no estilo de filmes de espionagem, com muita ação.”

Em maio de 1995, a Comix Club, de Worney e Franco de Rosa, fez uma edição fac-símile da revista **O Careca**. A edição tinha o mesmo formato da revista original com poucas mudanças, apenas os anúncios da época foram substituídos por um editorial e cartas de Alain Voss comentando sua carreira e as condições de produção desse trabalho.

O editorial da revista fac-símile, além das informações coletadas por Cimó, ressalta que as histórias para a revista **O Careca** foram encomendadas a Voss com o prazo de um mês para realização. Ele criou os personagens *Careca* e *Sam Tork*, produziu as HQs e foi bem pago para isso. Pelo que se diz, a editora UBE imprimiu 8 mil exemplares e, por razões mal explicadas, destruiu praticamente toda a tiragem. Poucos exemplares sobreviveram e a partir de um deles a Comix Club pôde fazer sua edição. História muito mal contada, por que uma editora iria destruir uma revista já impressa?

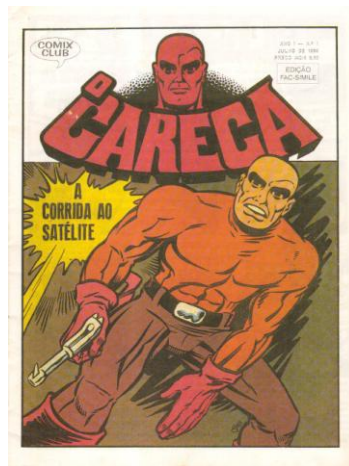
O desenho de Alain Voss, embora calcado em Kirby, como ele mesmo reconheceu, é bom e não deve nada ao que a Marvel estava fazendo naquela época (e ganhando os tubos com isso). As histórias, no entanto, são fracas, com um desenvolvimento frouxo, com as coisas acontecendo aos trancos, sem muito encadeamento ou coerência. Só para ter uma ideia, a primeira história começa com *Sam Tork* apresentando ao *Careca* um novo motor que o tornaria invencível nas pistas, aí entra um



professor dizendo que seu satélite caiu e precisa ser recuperado e ninguém mais fala em motor, carro ou corrida. A segunda aventura é estrelada por *Sam Tork* e sua namorada, que também se mostram bastante aptos para a aventura. Voss declarou que nos números seguintes os roteiros ficariam a cargo de Chico de Assis, que iria torná-los *mais violentos, quase sádicos!*. O primeiro número anunciou na 3ª capa o número seguinte, que não saiu. Ora, nem o primeiro número saiu!!

A revista trouxe (ou traria) duas curiosidades. Na 4ª capa, uma sequência de ação com o *Careca*, para recortar, montar e fazer um *cineminha*. Numa página interna, ilustrações mostrando como transformar um carro da marca Corcel em algumas máquinas *explosivas*.

Apesar das primeiras histórias fracas, o personagem *Careca* poderia ter um futuro mais promissor se fosse bem aproveitado. É um personagem diferente do paradigma do herói, a começar pelo fato de ser careca (nessa época, o Kojak ainda não tinha feito sucesso, embora o Yul Bryner já fosse galã de primeiro time). E nesse caso, nem se pode lamentar que a revista não tenha passado do primeiro número. Ela nem chegou ao primeiro número, e só não se tornou uma lenda porque Worney e Franco recuperaram o material em sua coleção de fac-símile (esta, sim, não passou do primeiro número).



VISG

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“*Visg* é um herói mascarado, com duas anteninhas, um uniforme azul com capa vermelha e três estrelas no peito. Ele usa um chapéu e um capote com as golas escondendo o rosto quando não está em ação. Teve sua revista própria publicada pela Jotaesse Editora nos anos 60, e é uma produção do estúdio *2 na Arte*, e o desenhista assina M.R. Candia. Numa mistura de *Batman*, *Visg* tem um avião próprio e o *Visg-Car*, e vive na planície amazônica.”

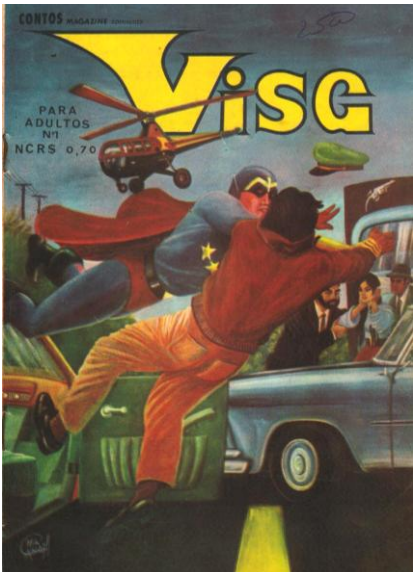
Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“O *Visg* foi publicado em 1968 em uma única edição, **Visg** nº1 pela Editora Jotaesse e depois, em 2002, numa homenagem de Watson Portela no **Último Vôo Livre**, juntamente com outros super-heróis da mesma década, assinando roteiro e arte como Barroso. A arte original da primeira publicação foi no traço simples de M.R. Candia. Na década de 60, em virtude da hegemonia



dos comics, aqui influenciando massivamente as nossas criações, fenômeno de amplitude global, produz em nosso meio vários personagens que se referenciam aos ícones americanos... *Visg* surge nessa década. *Visg* tem o *Visg-Car*, o *Visg-Avião*... por vezes, sai às ruas de sobretudo, óculos a la *Kit Walker*... Mas, sem demérito algum, *Visg* é um super-herói brasileiro, que, como toda criação, tem base nos mitos, arquétipos antigos, que são puramente vôos livres da mente humana...”

As informações de Cimó e Lancelott dizem bastante sobre o personagem *Visg*, farei apenas alguns comentários para completar as informações disponíveis. Na primeira página da história há o dizer ‘uma produção do estúdio *2 na Arte*’, aparentemente é outro estúdio e não o famoso D-Arte de Zalla e Colonnese. A arte é atribuída a M.R. Candia, mas a assinatura, tanto na capa como na primeira página da história é bem confusa, apenas por ela não dá para dizer o nome do autor. Na primeira página ainda há o acréscimo de um *Ran*, que talvez tenha ajudado nos desenhos ou feito arte-final. A primeira história de *Visg* é mesmo bastante fraca, tanto argumento como desenho e o próprio ritmo da aventura, bastante truncada. As influências de *Batman* e *Fantasma* são inequívocas, tanto no uso de carros e aviões personalizados, na cópia do sobretudo de *Kit Walker*, como em algumas poses do personagem em ação. Mas, nesse particular, o das poses, a influência de Alex Raymond continua imbatível. Na questão dos super-poderes, no entanto, *Visg* tem um que corre entre o original e o excêntrico: “quando *Visg* ergue os braços, levanta sua capa, os raios de luz da vigia atravessando o tecido da capa transforma-se num fluido paralisante, imobilizando o bandido...”



Além disso, “*Visg* comprime o botão de seu cinto e o campo magnético emanado cessa a energia elétrica, apagando as luzes”. Novamente o herói usa sua capa para paralisar os bandidos e nos 3 quadros seguintes “ataca então furiosamente, pondo todos fora de ação”. Mas os bandidos não estavam imobilizados? Pelo que se entende, *Visg* aproveitou que eles não podiam reagir e desceu o cacete. Essa história trouxe pelo menos uma ideia interessante, embora bastante calcada no *Fantasma*. Quando se deseja entrar em contato com o herói, um chamado é feito através das ondas de rádio, mas aparentemente na forma de uma interferência em rádios comerciais, “... você já terá ouvido o sinal, muitas vezes, quando seu rádio começa a dar uns assobios estranhos...” e o quadrinho mostra um ouvinte dizendo uns palavrões diante do aparelho de rádio.



X-MAN

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Herói uniformizado e mascarado, na linha dos super-heróis americanos, criado por Rodolfo Zalla. Artista argentino radicado no Brasil, Zalla, junto com Eugenio Colonnese, possui um estúdio especializado em produções de histórias em quadrinhos.”

Esses Incríveis Heróis de Papel, de Ionaldo:

“Herói uniformizado e mascarado bem na linha dos personagens americanos, foi desenhado por Eugenio Colonnese em 1967. Único super-herói brasileiro publicado em cores, foi editado em tabloide, numa tentativa de se reeditar o **Suplemento Juvenil**.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“*X-Man* é um super-herói mascarado, com capa e um X no peito, defensor dos fracos e oprimidos, do lado da lei e da justiça. O personagem foi desenhado por Eugenio Colonnese e publicado no **Suplemento em Quadrinhos**, de número 3, publicado no ano de 1968, em São Paulo, editado por Paulo C. Marti, tendo como diretor Alvaro de Moya e secretário Alvaro (sic) de Oliveira. *X-Man* tinha sua HQ publicada em formato tabloide, em belas cores e impressa em papel de primeira qualidade.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“Super-herói criado por Eugenio Colonnese para a editora britânica Fleetway, que recusou o personagem... O herói estreou no Brasil no último número de **Suplemento em Quadrinhos** nº 3, em 1967, que era editado por Paulo C. Marti e dirigido por Alvaro de Moya. *X-Man* desapareceu com o cancelamento do suplemento.”

A história desse **Suplemento em Quadrinhos** não é muito clara. Um jornal no formato tabloide, com 16 páginas, todas coloridas, trazia no expediente que era um suplemento do **Jornal Jovem**, e que não podia ser vendido separadamente. Iniciativa de Alvaro de Moya e Reinaldo de Oliveira, era muito bem produzido, trazia principalmente séries da King Features, como *Fantasma*, *Brick Bradford*, *Pinduca*, *Johnny Hazard*, *Príncipe Valente*, *Flash Gordon*, *Mandrake*, entre outros, e vários textos curtos enaltecendo as Histórias em Quadrinhos. Lançado em dezembro de 1967, como um suplemento semanal do referido jornal. Não sei se este **Jornal Jovem** era uma publicação normal, como outros jornais, se já circulava antes e continuou circulando depois. O suplemento durou 3 números, trazendo mais ou menos as mesmas séries, todas produzidas no ano de 1967. No entanto, existe, no mesmo formato, um **Jornal Jovem – Suplemento em Quadrinhos** nº 3, com o preço de NCr\$ 0,50, em cujo expediente consta que “acompanha esta edição o **Suplemento em Quadrinhos**, que não pode ser vendido separadamente”.



Com apenas 8 páginas, será este o **Jornal Jovem** que trazia um suplemento de 16 páginas? Este nº 3 de **Jornal Jovem** (?) trouxe internamente, em 6 páginas, a HQ de *X-Man contra o professor Laser*, na última página textos sobre a *nova onda do iê-iê-iê* e na capa, pasmem, um grande close do *Batman* com os dizeres *Extra – História Completa*.

A história de *X-Man* é bem atípica. Tem passagens muito boas e outras muito ruins. O final, truncado, dá impressão de que a história originalmente tinha mais páginas e foi cortada para caber no suplemento. Embora uniformizado e mascarado, *X-Man* não tem nenhum atributo de super-herói. Ao contrário, a história parece típica de aventura com estrutura e soluções narrativas bem na linha de *Steve Canyon*, *Johnny Hazard* e *Rip Kirby*. Como Lancelott mencionou que a história foi feita para a Fleetway, conjecturo se não era uma história normal de detetive e, pela lei de Lavoisier, foi retocada para virar uma de super-herói.



O FLAMA

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“O personagem antes de aparecer em Quadrinhos, já era bastante conhecido em todo nordeste, através de uma novela radiofônica, *As Aventuras do Flama*, transmitida pela Rádio Borborema, de Campina Grande, na Paraíba, mas também levada ao ar por outras emissoras, como a Rádio Clube de Pernambuco e Ceará Rádio Clube. Devido ao grande sucesso da novela, nasceu a ideia de uma revista em Quadrinhos. A revista surgiu em março de 1963, feita em clichê, composição a quente e impressa nas oficinas do **Diário de Borborema**, foi a primeira revista em quadrinhos da Paraíba. A revista continuou por mais dois números, um deles como encarte da revista **Sesinho**.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

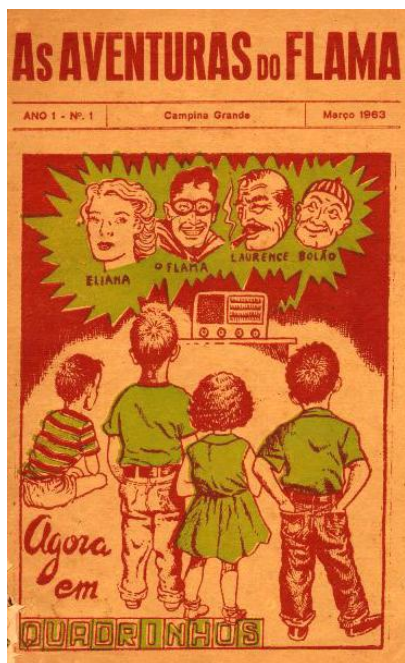
“Super-herói criado por Deodato Borges no nordeste brasileiro, no estado da Paraíba. Surgiu primeiramente com a novela radiofônica *As Aventuras do Flama*, na voz do próprio autor. Na verdade, as novelas eram sucesso garantido de audiência e *O Flama* surgiu para combater *O Jerônimo*, do sul do Brasil. Em 1963, o personagem é transposto para os Quadrinhos e é publicado por três edições somente, com a primeira edição em março. Deodato Taumaturgo Borges cria para a HQBR o primeiro personagem dos Quadrinhos paraibanos, considerado o marco zero naquele estado.”



A Incrível História dos Quadrinhos, de Henrique

Magalhães:

“Foi para apresentar seus ouvintes (da novela radiofônica) que Deodato teve a ideia de transformar *As Aventuras do Flama* em Histórias em Quadrinhos. A revista era uma verdadeira aventura para quem quer que imaginasse tal empreendimento, dado o alto custo que isso representa. Mas, partindo de Deodato, um apaixonado curtidor e colecionador de quadrinhos, era natural que tal esforço fosse empreendido. *As Aventuras do Flama* conseguiu se manter ainda por cinco números. Quando *As Aventuras do Flama* saiu em revista, já havia um fã-clube do programa de rádio e que era, em potencial, o público consumidor da revista. Os mil e quinhentos exemplares, alguns iam para as bancas, eram disputados pelos fãs imediatamente após o lançamento da revista. É possível ver na revista do *Flama* um fenômeno que é uma exceção para a História em Quadrinhos nacional. Para a Paraíba, era a concretização do sonho de um criador em troca de seu incrível esforço pessoal e de sua visão de oportunidade de ação. Para o público, o prazer de conviver com seu personagem e a admiração e quase incredulidade de ver surgir uma revista em quadrinhos na Paraíba.”



Ainda segundo Henrique Magalhães, no sítio www.marcafantasia.com:

“O personagem de Deodato inspirava-se em *Jerônimo, o Herói do Sertão*, criado em 1953 por Moysés Weltman.” Mas isso em relação ao modelo de novelas radiofônicas que acabavam gerando revistas de Histórias em Quadrinhos, como também é o caso de *O Anjo*. Como herói, “no entanto, a maior influência de *O Flama* veio mesmo do personagem *O Espírito (The Spirit)*, de Will Eisner. O herói mascarado, tanto em Eisner quanto em Deodato, lembra a figura dos super-heróis, mas é com habilidade física e deduções intelectuais que o personagem se vale para resolver as situações de crimes, furtos e atentados à ordem estabelecida.” Além disso, o traço de Deodato era claramente influenciado por Eisner.

Deodato Borges faleceu no dia 25 de agosto de 2014, aos 80 anos.



JUDOKA

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Personagem criado pela Editora Brasil-América (Ebal) em outubro de 1969, este lutador apareceu com argumentos de Pedro Anísio e desenhos de Eduardo Baron. Outros desenhistas trabalham na série: Alberto Silva, Mário Lima e Floriano Hermeto. Sobre este personagem, assim comenta Moacy Cirne na Revista **Vozes**, em maio de 1971: “...O *Judoka*, um herói brasileiro, não se coaduna com a estrutura ideológica da sociedade brasileira. Porque não serão as aventuras no Maracanã, no interior de Minas Gerais, no Pão de Açúcar ou no Recife que o tornarão um herói de nossa gente como um Macunaíma ou um Saci-Pererê.” Editado em revista própria.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“No número sete da revista **O Judoka**, de outubro de 1969, da Editora Ebal, o herói *Judô-Master* foi substituído pelo *Judoka*, um herói brasileiro. Quem bolou o texto e as situações do novo herói foi Pedro Anísio, agora foram vários os desenhistas, Eduardo Baron, Mário José de Lima, Floriano Hermeto de Almeida Filho, Alberto Silva, Francisco Sampaio, Cláudio Almeida, Benedito Cândido de Machado, Fernando Ikoma e Juarez Odilon. O *Judoka* é um rapaz chamado *Carlinhos*, que recebe os ensinamentos das artes marciais de *Minamoto*, que foi salvo de um atropelamento pelo rapaz. Mais para frente aparece *A Judoka*, que é a namorada de *Carlinhos*, e se chama *Lúcia*.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott, usando algumas informações do livro **A Saga dos Super-Heróis Brasileiros**, de Roberto Guedes:

“O *Judoka* foi uma criação da Ebal em 1969, estreando em substituição e continuidade do título do personagem *Judô-Master* (Charlton Comics – Frank McLaughlin), no número 7 da revista. Com a estrutura da Ebal, este personagem foi publicado durante 4 anos. Não teve um criador identificado, mas seu primeiro roteiro foi assinado por Pedro Anísio com desenhos de Eduardo Baron... O *Judoka* foi, na nossa Golden Age, a última grande tentativa de emplacar um herói nacional. O *Judoka* nasceu durante o slogan *Brasil, Ame-o ou Deixe-o* da Ditadura Militar. Este verde e amarelo talvez reflita um pouco desse inconsciente agrado aos militares... O personagem também chegou à tela cinematográfica sem grande sucesso. A atitude da Ebal foi um marco para o Quadrinho nacional, colocando em grande escala a distribuição da revista em todo território. Salve Aizen!”

Eu me lembro quando a Ebal lançou a revista **O Judoka** em abril de 1969. A revista era estrelada por um novo herói, *Judô-Master* (no original, *Judomaster*), produção da Charlton Comics Group. A primeira história de *Judomaster* saiu nos EUA na revista **Special War Series** nº 4 em novembro de 1965, uma revista dedicada a histórias de guerra. A história, intitulada *Introducing Rip Jagger... Judomaster*, situava a narrativa em junho de 1943, numa ilha do Pacífico Sul dominada pelos japoneses, onde uma tropa de soldados norte-americanos os enfrentava. O sargento *Hadley “Rip” Jagger* arrisca a vida para salvar uma pessoa atingida por um de seus próprios soldados. É atacado pelos japoneses e salvo por um grupo de habitantes da ilha, que faz resistência aos nipônicos. *Rip*, no esconderijo dos resistentes, fica sabendo que seus companheiros foram todos mortos e que a pessoa que ele salvou era *Suzikawa*, a neta do líder do grupo.



A cena em que *Rip* encontra pela primeira vez o líder da resistência, conhecido apenas por *sensei*, mostra ao fundo de seu trono uma grande bandeira com um sol amarelo com 8 raias no fundo vermelho, o que se supõe ser o símbolo dos habitantes dessa ilha. Em agradecimento, o *sensei* insiste para que *Rip* comece um treinamento em artes marciais para poder melhor combater os japoneses. *Rip* logo se destaca a ponto do *sensei* decidir que ele deve usar em combate um uniforme que simbolize a resistência dos habitantes da ilha. Daí surge o uniforme vermelho e amarelo com o peito reproduzindo a mencionada bandeira. Este uniforme de *Judomaster*, com o sol raiado no peito, um rabo de cavalo no capuz, sapatilha em vez de bota e a faixa preta na cintura, de fato, foi um diferencial para o herói, algo bem distinto dos heróis da época. Para mim foi um atrativo para que eu comprasse a revista da Ebal. Esta primeira história mostrou *Judomaster* derrotando os japoneses na ilha, com ajuda, no final, da força aérea norte-americana. *Judomaster* foi uma criação de Frank McLaughlin, mas teve a ajuda de Joe Gill no roteiro nessa primeira história. O personagem ganhou revista própria, totalmente a cargo de McLaughlin, a partir de maio/junho de 1966, reintitulando a revista **Gunmaster** a partir do nº 89. Assim, a revista **Judomaster** durou 10 números, do nº 89 ao 98, de dezembro de 1967. Voltando ao símbolo no peito do herói, como dito, foi uma reprodução da bandeira da comunidade que vivia na ilha onde se passou a primeira história. Mas de onde saiu essa bandeira? Na realidade, esse sol amarelo com 8 raias sobre fundo vermelho é bem semelhante à bandeira da Macedônia. No entanto, não tem muita lógica uma comunidade de orientais numa ilha do Pacífico Sul usar a bandeira da Macedônia. O mais provável é que os autores de *Judomaster* tenham feito uma adaptação de uma das bandeiras do Japão. A bandeira tradicional do Japão tem apenas um círculo vermelho (o sol nascente) sobre fundo branco. Mas as Forças de Autodefesa do Japão adotavam uma variação dessa bandeira com 8 raias vermelhas partindo do círculo. Ou seja, praticamente o mesmo símbolo de *Judomaster* com o vermelho no lugar do amarelo e do branco no lugar do vermelho. A Marinha Imperial do Japão também usava uma variação dessa bandeira, com o círculo vermelho deslocado para esquerda e 16 raias vermelhas em vez de 8. Mas, por que as cores vermelho e amarelo? Essas são as cores da bandeira do Vietnã (uma estrela amarela de cinco pontas no fundo vermelho) e talvez os autores a tenham usado intencionalmente, pois em 1965 os EUA estavam intensificando sua participação no conflito do Vietnã. Apenas suposições. Na sexta aventura, o herói ganha um companheiro juvenil, um norte-americano de origem japonesa, chamado *Tiger*, que usa um uniforme semelhante ao de *Judomaster*, mas com as cores do Japão. No entanto, usa o símbolo básico da bandeira japonesa e não a versão raiada, que o deixaria mais próximo do seu ídolo. Quando a Ebal começou a publicar *Judomaster* no Brasil, em abril de 1969, já devia saber que a revista original tinha sido cancelada nos EUA no nº 98, em dezembro de 1967. Portanto, devia ter a intenção de publicar somente o material disponível. Mas começou mal, pulando a primeira aventura, justamente a da origem do herói, onde é mostrado todo seu treinamento e sua relação com o *sensei*, sua neta e o comandante da resistência, *Bushuri*, personagem importante na série. A Ebal publicou no nº 1 de **Judoka** a segunda aventura, publicada em **Judomaster** nº 89, em maio/junho de 1966, em cujo final se faz menção a *Bushuri*, o *sensei* e sua chorosa neta (na Ebal chamada de filha), sem que nós, leitores brasileiros, tivéssemos a mínima ideia de quem eram.

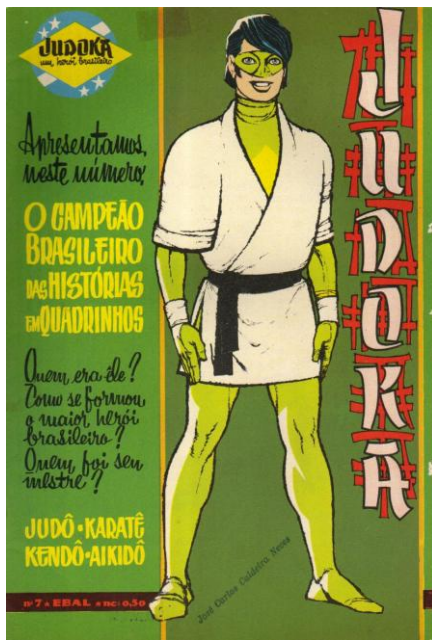


A Ebal publicou 6 histórias de *Judô-Master* na mesma sequência do original, até o nº 6 da revista brasileira, correspondente ao nº 94 da original. A partir do nº 7 da revista, substituiu *Judô-Master* pelo personagem brasileiro *Judoka*, que era o próprio título da revista desde o início. Mas não porque acabaram as histórias norte-americanas, ainda havia 4 histórias publicadas nos nºs 95 a 98 da revista original. E a última aventura publicada no Brasil deixava gancho para continuação, com *Judô-Master* e *Tigre* fugindo num bote. Nós, leitores, ficamos a ver navios.

O nº 7 da revista **O Judoka**, de outubro de 1969, apresentou um novo herói, *Judoka – um herói brasileiro*, substituindo *Judô-Master*, embora, como já mencionado, ainda houvesse 4 histórias dele publicadas nos EUA, inéditas no Brasil. Quais as motivações da Ebal? Só posso conjecturar. A revista **O Judoka** devia vender suficientemente bem para que compensasse continuar sua publicação com outro material, mesmo tendo que produzi-lo no Brasil. Havia o risco do novo produto não cair no gosto do público e a revista fracassar. Mas a revista, além das HQs, também trazia muita reportagem sobre artes-marciais, principalmente sobre academias do Rio de Janeiro. Talvez isso mantivesse o interesse de um público em quantidade suficiente.

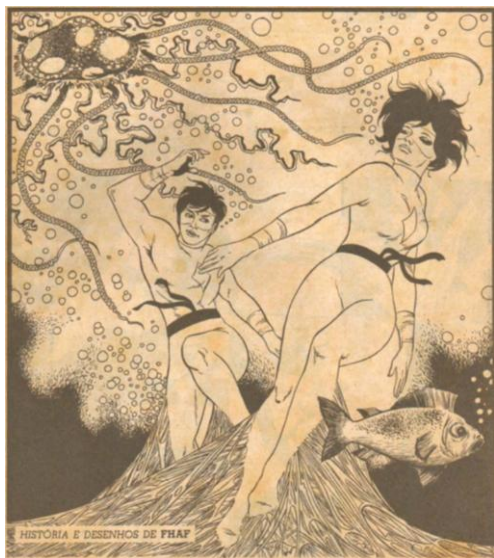
A Ebal, certamente, começou a produzir as histórias do *Judoka* nacional com antecedência e na altura do nº 7 já tinha material pronto. A Ebal possuía um *estafe* de funcionários relativamente grande de modo que produzir uma série nacional não representava grande investimento. Um dos criadores do personagem e roteirista da grande maioria das aventuras, Pedro Anísio, era colaborador constante da Ebal, em especial de adaptações de obras da História ou Literatura para HQs. Como a própria redação informa na página 2 do primeiro número, o desenhista escolhido foi Eduardo Baron, jovem funcionário da Ebal. Já que havia um risco envolvido na substituição do herói da revista e já havia material pronto, por que esperar? Talvez as 4 últimas aventuras de *Judomaster* não tivessem sido compradas ainda. O fato é que *Judoka* estreou no nº 7 de **O Judoka**.

Certamente, na época, eu não gostei daquele estranho ocupando o espaço de um de meus heróis preferidos, o *Judô-Master*. E a história de estreia era bem mais pé-no-chão, não tinha aquele apelo de grandes aventuras envolvendo terríveis vilões que até o último minuto não sabíamos se o herói conseguiria vencer. O *Judoka* brasileiro tinha como antagonista um arruaceiro chamado... *Ricardão*? De qualquer forma, continuei comprando a revista, não com regularidade, pois na época não tinha acesso fácil a bancas de jornais, então, perdi muitos números. Só depois consegui completar esta coleção. Agora, vejo com outros olhos essa aventura da Ebal em produzir o *Judoka* brasileiro. As aventuras do herói, como dito, eram mais realistas, com o protagonista com o nome *Carlinhos*, fraco, órfão, perseguido por valentões, envergonhado de não conseguir defender sua namorada *Lúcia*, superando suas fraquezas através das artes marciais, com a revanche (não vingança) no final. Mas esta primeira história tem um quê fantástico, sabe-se lá o porquê. *Minamoto*, o protetor de *Carlinhos*, além de mestre em artes marciais, tem outros talentos como a mágica e ensina o herói a transformar suas roupas comuns no uniforme do *Judoka*, instantaneamente. Um elemento de fantasia que quebra um pouco o *background* realista da série. Ao longo das 46 aventuras que compõe a coleção, na maioria das vezes o enredo se manteve realista, mas em algumas ocasiões flertou com a fantasia e com a ficção científica e até outras coisas mais esquisitas.



A capa do nº 7 de **O Judoka** é primorosa, assim como a concepção visual do personagem. Embora não assinada, a ilustração parece de Monteiro Filho. O uniforme do herói se resume a um colante de corpo inteiro na cor verde com um quimono branco por cima, amarrado com uma faixa preta. No rosto, uma meia máscara verde. No decote do quimono um detalhe amarelo formando uma ponta. Na ilustração da capa, este detalhe amarelo nem recebeu delimitação em nanquim. Em suma, um dos uniformes mais bonitos entre heróis de quaisquer plagas. De forma não usual, o logotipo foi colocado na vertical, com as letras da palavra *Judoka* colocadas sobre ideogramas (cujo significado desconheço). Este logotipo na vertical só foi usado mais uma vez, no nº 11, nos demais números o título **Judoka** apareceu horizontal no topo a revista. Inovar muito não é muito bom. A partir do nº 21, o logotipo da revista passou a ser **O Judoka**, acrescentando o artigo *O*, como sempre apareceu no expediente. Além disso, no canto superior esquerdo da capa, em vez de usar o padrão da editora, um retângulo com nome da revista e imagem do personagem principal, a Ebal também tentou ser diferente, colocou um belo símbolo composto de um losango amarelo sobre um círculo azul com 4 estrelas brancas, tudo no fundo verde, invertendo a ordem das figuras da bandeira nacional, onde o círculo azul fica dentro do losango amarelo. E dentro do losango os escritos *Judoka – um herói brasileiro*. A inovação durou até o nº 14. Inovar muito...

Uma das coisas mais curiosas em *Judoka*, para mim, foi aquele detalhe amarelo despontando no decote do quimono do herói. Mesmo com a capa dando toda a bandeira de que o *Judoka* vestia as cores nacionais, com o colante verde, o emblema no canto superior esquerdo da capa mostrando um



losango amarelo com um círculo azul, o slogan *um herói brasileiro*, eu não deduzi que aquela ponta amarela saindo do decote do quimono era uma parte de um losango amarelo e que o uniforme do herói estilizava a bandeira nacional, um losango amarelo no peito sobre o fundo todo verde. E olha que a 4ª capa do nº 7 de **Judoka** trazia uma bandeira brasileira ocupando toda a página! O fato é que as primeiras 20 aventuras do *Judoka* praticamente não mostraram o quimono aberto e o losango claramente visível. Somente na página de abertura do nº 27, aparecem os dois *Judokas* (nessa altura a namorada *Lúcia* já havia se transformado em *Judoka*) sem quimono e com a figura nítida do losango no peito. Durante toda essa aventura, não usaram quimono, mas, curiosamente, mantiveram a faixa preta na cintura. Será que o losango parcialmente oculto durante duas dezenas de histórias foi uma precaução por estar usando uma referência a um símbolo nacional em pleno governo

militar? Mais conjecturas. Mas é bom lembrar que gente foi presa por se enrolar em bandeira nacional. E o hino nacional só podia ser cantado em cerimônia cívica e sem mudanças no arranjo da música. Então, lógica não falta no raciocínio.

Para a produção das histórias de *Judoka*, a Ebal contou inicialmente com colaboradores e funcionários. Os roteiros ficaram a cargo de Pedro Anísio, e os desenhos da primeira aventura foram feitos por Eduardo Baron, na época com 22 anos, funcionário da editora. O traço de Baron era bom, com uma certa simplificação e com uma arte-final abusando de manchas grossas de nanquim. Baron voltou a publicar nos nºs 9, 16, 20 e 28, neste último com arte-final de Francisco Sampaio. O traço de Baron se aprimorou rapidamente, com uma estilização própria e conseguindo resultados muito bons nas cenas de luta.

A segunda aventura foi desenhada por outro colaborador de longa data da editora, Mário José de Lima. Com um traço mais definido e detalhista, mas com menos eficiência nas cenas com movimento, Mário Lima voltou a publicar nos nºs 10, 11, 12, 13, 15, 18, 19, 21, 22, 25, sendo o mais prolífico nesta primeira metade da coleção, mas, depois disso, só publicando mais uma aventura no nº 51. Em sua segunda aventura publicada, o traço de Mário Lima está tão detalhista, com uso e abuso de hachuras, que quase não parece trabalho dele. Talvez essa aventura tenha sido produzida antes e, vendo o trabalho que deu, decidiu simplificar para manter o ritmo de produção. Foi numa história desenhada por Mário Lima, no nº 22, que estreou *A Judoka*, na verdade a namorada de *Carlinhos*, *Lúcia*, que também foi treinada secretamente por *Minamoto*.

O terceiro desenhista a produzir história de *Judoka* veio de fora e mereceu um texto de apresentação na 2ª capa do nº 13 de **Judoka**. Floriano Hermeto de Almeida Filho era engenheiro civil, trabalhava no Metrô do Rio de Janeiro, desenhava por distração e resolveu fazer uma história de *Judoka* por conta própria. Procurou a Ebal, mostrou o trabalho e o próprio Aizen decidiu publicar a história. Assim, o nº 14 de **Judoka** trouxe a primeira história não escrita por Pedro Anísio. O texto apresentando Floriano Hermeto diz, pelas tantas, “seu estilo é muito influenciado pelo de Guido Crepax, como poderão ver”. Não sei quem escreveu esta apresentação, mas essa associação do desenho de Floriano Hermeto com Crepax tem sido repetida *ad nauseam*. O fato é que Floriano Hermeto fez uso de uma diagramação mais arrojada em sua história, e nesse ponto sua referência direta foi Jim Steranko, que fazia muito sucesso com as histórias de *Nick Fury* nos EUA. Quanto ao desenho, Floriano Hermeto usou nessa primeira história um estilo muito limpo e claro, lembrando várias tiras inglesas como *Tiffany Jones*, por exemplo. Outras influências no desenho de Hermeto são outras tiras inglesas, como *Garth* e *Modesty Blaise*, o Al Williamson de *Secret Agent X-9* e os espanhóis Victor de la Fuente e Jesus Blasco. Floriano Hermeto voltou a publicar nos nºs 17, 24, 27 e 37. Embora com um desenho titubeante, no início, seu trabalho conseguiu grande repercussão graças a sua diagramação diferente, que chamou atenção de leitores e crítica. Na história publicada no nº 27, *Irma la Douce*, atingiu sua melhor forma. Depois das 5 aventuras de *Judoka*, nunca mais produziu Histórias em Quadrinhos.

O quarto desenhista de *Judoka*, Alberto Silva, estreou no nº 23 e infelizmente só publicou mais 2 histórias, nos nºs 26 e 29. Sem maiores informações sobre o artista, Alberto Silva surgiu pronto em *Judoka*. Com domínio de anatomia, composição e grande senso de movimento, com um traço despojado mas preciso, em alguns momentos aparentando influência de Neal Adams, Alberto Silva foi um dos melhores desenhistas da série.

O quinto desenhista, Francisco Sampaio, estreou fazendo a capa e a arte-final do nº 28. Tornou-se colaborador regular da revista até o final, publicando histórias nos nºs 30, 33, 34, 36, 39, 42, 48 e 50, algumas vezes com arte-final de Henrique Farias, e fazendo a maioria das capas a partir de então, o que leva a deduzir que era funcionário da Ebal. Sampaio tinha um traço correto, bem definido, detalhista e conseguiu bons resultados em várias histórias.

O sexto desenhista, Cláudio Almeida, estreou no nº 31, ainda com um traço meio inseguro, com influências das tiras policiais inglesas e norte-americanas, com destaque para *Secret Agent X-9*, de Al Williamson, e *Romeo Brown*, de Jim Holdaway. Voltou a publicar nos nºs 35, 44, 46 e 52, passando a escrever suas próprias histórias. Cláudio tornou-se um grande ilustrador e quadrinhista, publicando em revistas como **Klik**, **Spektro** e **Crás!**.



O sétimo desenhista, Benedito Cândido de Machado Filho, também mereceu um texto de apresentação na 2ª capa de sua edição de estreia, o nº 32. O texto diz que Cândido foi convidado para trabalhar na editora e que já tinha feito uma segunda história com *Judoka*, a ser publicada brevemente. Cândido tinha o traço calcado em Jack Kirby e só teve uma história de *Judoka* publicada.

O oitavo desenhista, Fernando Ikoma, estreou no nº 38, com história também de sua autoria, e publicou apenas mais uma aventura, no nº 40. Fernando Ikoma já havia produzido HQs memoráveis na editora Edrel e talvez tenha sido convidado a produzir histórias de *Judoka* por sua familiaridade com samurais e artes marciais. No entanto, na minha opinião, foi um equívoco. Tanto o traço de Ikoma é muito estilizado para uma história de herói como sua temática é estranha ao gênero. Nessa primeira história, por exemplo, *Judoka* é vítima de uma maldição. Em praticamente toda a história o herói não aparece com seu uniforme. A escolha de temática sobrenatural para uma série criada de forma mais realista não foi uma boa ideia.

O nono e último desenhista a produzir histórias de *Judoka* já era um veterano. Juarez Odilon estreou no nº 41, escrevendo também a história, e voltou a publicar nos nºs 43, 45, 47 e 49. Odilon, dono de um traço elegante, fez um bom trabalho.

O nº 32 de **O Judoka**, de novembro de 1971, começou a falar de um filme que seria produzido com o herói. A partir daí, cada número trouxe novas informações sobre o filme, dirigido por Marcelo Motta, e com Pedrinho Aguinaga e Elizângela nos papéis principais. O filme foi lançado em 12 de fevereiro de 1973 e, segundo a Ebal, foi um sucesso. No entanto, todo texto que fala desse filme diz que foi um fracasso. O filme teve influência nas HQs feitas para a revista. Talvez por orientação da Ebal, as histórias desenhadas por Sampaio e Odilon passaram a retratar o *Judoka* com as feições de Pedrinho Aguinaga (principalmente o cabelo comprido) e às vezes a *Judoka* com o rosto de Elizângela. Odilon também passou a retratar *Minamoto* com o rosto do ator que o interpretou no filme, Eiichi Iwata, mas nesse caso ficou esquisito, pois eram bem diferentes.

A revista **O Judoka** terminou no nº 52, de julho de 1973, sem nenhuma explicação da Ebal, com uma história quase metalinguística com o título *O Amargo Fim*, roteiro e desenho de Cláudio Almeida. As coisas começam a dar errado para *Judoka*, que falha ao tentar deter um assalto, apanha de pivetes e acaba matando um policial. É preso e se mata enforcado na prisão. Com os policiais dizendo que não passava de um covarde, o texto final diz que “isto é o ... FIM”. Estas páginas até então seriam de uma HQ feita pelo autor Cláudio Almeida, sequestrado por bandidos, para desmoralizar o *Judoka*. O herói descobre a trama, prende os bandidos, resgata o desenhista e sugere que ele publique a HQ feita acrescentando um final verdadeiro. E FIM!

FIKOM

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“*Fikom* é uma publicação da Editora Edrel, no ano de 1968. Ele foi o super-herói brasileiro mais criativo em sua concepção e nas aventuras. Criado por Fernando Ikoma, que tirou de seu próprio nome o anagrama ao qual batizou seu personagem, *Fikom* vive numa dimensão fantástica só atingida pelas pessoas que estão sonhando. *Fikom* é o subconsciente de *Mukifa*, seus poderes são limitados, um de cada vez, vindos de um disco preso ao cinto. E na outra dimensão ele se encontra com a mocinha *Sandra*, que é na verdade o subconsciente de sua vizinha feiosa *Karla*. *Fikom* fazia uma catarse completa com o leitor.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“Um genuíno herói brasileiro, foi uma criação de Fernando Ikoma para a editora Edrel em 1973. O nome do personagem foi derivado de seu criador. (...) *Fikom* representou um marco nos Quadrinhos brasileiros por abordar aspectos psicológicos e oníricos. Fez parte de uma plêiade criativa da Edrel com outros personagens.”

A Saga dos Super-Heróis Brasileiros, de Roberto Guedes:

“A partir de um anagrama de seu próprio nome, Fernando Ikoma criou *Fikom*, um dos mais inusitados super-heróis brasileiros. *Fikom* era um sujeito feio que, ao dormir, se transformava num homem forte e bonito, e era transportado para outra dimensão, onde vivia as mais estranhas aventuras. Tudo isso, obra de um estranho medalhão. A idéia de um herói onírico era muito boa – e até certo ponto, avançada para as HQs da época – porém, muito mal explorada. A arte também não ajudava, pois parecia ter sido feita às pressas.”

Em 2012, a editora Kalaco publicou o livro **Fikom – O Herói do Universo dos Sonhos**, trazendo 5 histórias do herói e uma entrevista com Fernando Ikoma, feita por Márcio Baraldi. Segundo o livro, foram produzidas 16 histórias de *Fikom*. As 5 histórias selecionadas para o livro foram publicadas originalmente em:

- *Fikom* (27 pág.) (sem nenhum outro nome para a aventura) – revista **Fikom** nº 1 (1968) – essa HQ foi republicada em **Epopeia Espacial** nº 2, com o título *Os Invasores do Planeta Aret*.
- *O Mago de Lizar* (28 pág.) – revista **Fikom** nº 2 (1968).
- *O Rival* (31 pág.) – revista **O Melhor do Gibi Moderno** nº 1 (1969) – o livro da Kalaco chamou a HQ de *Orival*.
- *O Ajuste de Contas* (29 pág.) – revista **O Melhor do Gibi Moderno** nº 2 (1970).
- *Os Anões Misteriosos* (23 pág.) (história nº 12) – revista **Estórias Adultas** nº 18 (1971).

Pelo que se pode deduzir, das informações encontradas, *Fikom* foi lançado em revista própria em 1968 e durou apenas 2 números. Cada edição trouxe apenas a HQ do herói. Com o fim do título, as aventuras do herói passaram a sair na revista **Estórias Adultas**, que tinha o subtítulo **Gibi Moderno**. O nº 1 foi lançado em setembro/outubro de 1969 e trouxe uma HQ de *Fikom*. Não tenho a coleção completa dessa revista, mas identifiquei histórias de *Fikom* nos seguintes números:

- *As Deusas de Rikembur* (31 pág.) – revista **Estórias Adultas – Gibi Moderno** nº 1 (1969).
- *A Dupla Vingança* (40 pág.) – revista **Estórias Adultas – Gibi Moderno** nº 3 (1970).



O nº 18 da revista, com o nome **Estórias Adultas**, sem o complemento **Gibi Moderno**, trouxe uma HQ de *Fikom*, como mencionado na descrição das aventuras publicadas no livro da Kalaco. Essa HQ traz na página de abertura os dizeres *história nº 12*. É razoável pensar que as 9 aventuras anteriores foram publicadas em **Estórias Adultas**, sendo que duas delas eu identifiquei nos nº 1 e 3, e lembrando que as duas primeiras foram publicadas em revista própria. Os dois números de **O Melhor do Gibi Moderno**, mencionados nos créditos do livro da Kalaco, imagino que sejam encalhes de revistas **Estórias Adultas**, ou seja, são mais duas HQs de *Fikom* publicadas nessa revista, embora não se saiba em quais números. Além disso, tenho um encalhe com o nome **Almanaque Terror Extra 1**, em que uma das revistas encalhadas é um exemplar de **Estórias Adultas – Gibi Moderno**, e traz uma HQ de *Fikom: Na Terra dos Comedores de Gente* (27 pág.). O expediente da revista infelizmente não traz número ou data.

Em 1972, Fernando Ikoma lançou pela Editora Edrel o livro **A Técnica Universal das Histórias em Quadrinhos**. A Edrel, para atender aos leitores que escreviam pedindo dicas de desenho e de Quadrinhos, já havia feito uma coleção em fascículos para venda pelo reembolso postal. Parte dos fascículos foi feita por Ikoma. Não sei dizer o quanto esse livro aproveitou do material dos fascículos. O livro não deixa de ser interessante e trazer muita informação, tanto de técnicas de desenho como de biografias de autores brasileiros, tudo coisa muito rápida, feito às pressas como a maior parte do material publicado pela Edrel, mas, ainda assim, um bom material de consulta. Logo nas primeiras páginas, Fernando Ikoma se apresenta e relaciona as aventuras publicadas de seus principais personagens: *Cibele, Fikom, A Gang, Satã, Paquera, Zé Experimentadinha, Maria Esperançosa* e a *Turma da Cova*. De *Fikom*, ele cita as seguintes aventuras: *O Medalhão Encantado* (talvez a primeira história, publicada originalmente sem título), *O Feiticeiro* (talvez a segunda história, originalmente chamada *O Mago de Lizar*), *As Deusas de Rikembur, O Rival, A Vingança de Mukifa* (talvez a história *O Ajuste de Contas*), *Os Últimos Dias de Pom-Béia, A Dupla Vingança, A Transformação, Na Terra dos Comedores de Gente, Os Povos Inimigos, O Anão Misterioso*. Mencionou apenas 11 aventuras das 16 supostamente produzidas, conforme mencionado no livro da Kalaco.

Embora eu não tenha toda a coleção de **Estórias Adultas**, posso acrescentar que não saíram aventuras de *Fikom* nos números 6, 7, 8, 13, 19, 20, 26 e 29. Dos demais títulos da Edrel, também não tenho coleções completas, mas não achei aventuras de *Fikom* em nenhum dos números que tenho de **Terror Especial** e **Revista de Terror**, que são revistas onde o personagem poderia aparecer.

A Editora Edrel infelizmente não foi contemplada com algum trabalho mais completo sobre suas revistas e produções. Vários livros de referência publicados no Brasil simplesmente a ignoram. São poucos os textos que tratam dessa editora e de seus personagens. O **Mundo dos Quadrinhos**, de Ionaldo Cavalcanti, por exemplo, trata de alguns personagens de Fernando Ikoma, mas ignora *Fikom*. Outras referências repetem informações e muitas vezes propagam erros e conceitos, cuja origem não consegui identificar. Sempre se fala que *Fikom* é um *anagrama* do nome do autor, Fernando Ikoma, mas *anagrama* é simplesmente uma troca de letras, sem acréscimos ou exclusões. Quem foi o primeiro autor que chamou de *anagrama* a origem do nome do personagem?



Fikom é sempre referido como um dos heróis mais criativos dos quadrinhos brasileiros. Quem foi o primeiro a cantar essa pedra? Achei que fosse coisa de Moacyr Cirne, mas não achei entre os textos que ele publicou em livros e na **Revista de Cultura Vozes** referências à produção da Edrel em geral e de Ikoma em particular. Cirne menciona que Décio Pignatari, desde a primeira hora, deu valor ao trabalho da Edrel, mas não achei nenhum texto dele sobre o assunto.

De fato, *Fikom* tem várias características interessantes. Ikoma parte de um problema banal como a dificuldade de relacionamento de um rapaz muito feio, que gostaria de ser admirado pelas garotas, ainda que em sonho, e aí está o mote para as aventuras e fantasias. O personagem, *Mukifa*, com o auxílio de um medalhão misterioso, se transporta, enquanto dorme, para um outro mundo, onde é um herói bonito e poderoso. O mesmo acontece com uma moça feia, *Karla*, que também encontra um medalhão e torna-se, na outra dimensão, o amor de *Fikom*, *Sandra*. Um detalhe curioso é que, na realidade, os dois se desprezam. *Mukifa*, além de feio, também é uma pessoa desagradável e mesquinha. As aventuras de *Fikom* e *Sandra*, na maior parte, são fracas, mal desenvolvidas, com soluções gratuitas, com a narrativa truncada. Mas em algumas aventuras, usa temas fortes, como na história *O Rival*, em que o vilão está formando um exército apenas com seus descendentes. *Sandra* é raptada para gerar um novo descendente e deverá ser morta depois de dar à luz, assim como todas que a precederam. Também muito interessante a caracterização dos amigos canalhas de *Mukifa* em *O Ajuste de Contas*. O principal senão que vejo em *Fikom* é a falta de desenvolvimento da história do herói, não há explicação para o medalhão que deu origem ao herói, por que ele está sem memória na primeira aventura, como funcionam seus poderes, etc. Mas, como não li todas as aventuras, não sei dizer se esses assuntos foram desenvolvidos ou não. Além disso, *Karla*, que deveria ser feia, não é nas primeiras aventuras. Depois, passa a ser horrorosa, sem qualquer explicação. Quanto à originalidade de um herói que vive suas aventuras no *sonho*, bem, aventuras oníricas foram o lugar comum dos quadrinhos norte-americanos no começo do século XX, sendo *Little Nemo* apenas o mais conhecido deles. Mesmo no campo dos super-heróis, houve o *Sandman* de Simon e Kirby nos anos 1940. De qualquer forma, *Fikom* foi uma série com vários atrativos, e que poderia ter sido melhor desenvolvida, caso fosse produzida com melhores condições de trabalho.

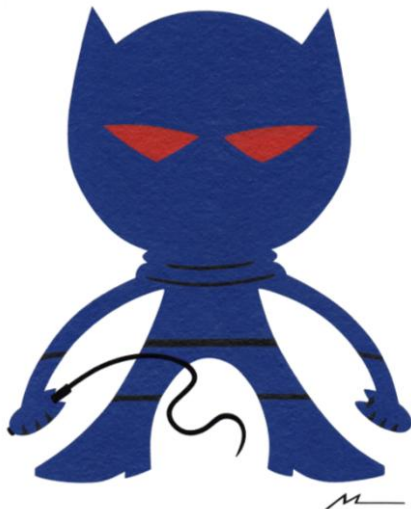
HOMEM FERA

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Herói mascarado lançado pela revista **Aventurama** da editora Graúna. Tinha roteiros escritos por Carlos M. Vaya e desenhos de Rodolfo Zalla e R. Cordeiro. *Alfredo*, domador de feras de um circo é salvo de um incêndio por sua pantera preferida, *Madina*, tornando-se assim o *Homem Fera*, o defensor da lei, junto com a inseparável *Madina*. Existe uma indecisão nesta série quanto ao nome do herói: muitas vezes é chamado de *Pantera*. O desenho de Cordeiro lembra muito Lucey de *O Vingador (Hangman)*.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“Tudo começou no Gran Circo Sandiah, do velho *Arquimedes*, pai de *Alfredo*, o domador, quando o palhaço destrói o circo com uma bomba relógio, e *Alfredo* é salvo por *Madina*, sua fiel pantera. Então o domador pega em seu camarim uma fantasia de pantera e passa a viver em uma caverna, saindo apenas para combater o crime. Assim, sempre auxiliado por *Madina*, *Alfredo* deixou de existir, em seu lugar ficou o *Homem Fera*. O **Homem Fera** é uma publicação da editora Grauna, de São Paulo, do ano de 1967, lançada pela revista **Aventurama**, com desenhos de Rodolfo Zalla e Rubens Cordeiro.”



Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“O super-herói brasileiro *Homem Fera* foi criado em 1968 como o terceiro destaque da Editora Grauna, por Carlos M. Vaya, com layout de Apa (Aparecido da Silva) e arte-final de Rubens Cordeiro. Foi um personagem do *boom* criativo de 60 e teve apenas três edições publicadas e a última na arte de Rodolfo Zalla. Apesar da semelhança com *The Fox*, da Archie, *O Pantera*, da DC, e *Pantera Negra (The Black Panther)*, da Marvel, sua origem se funda no mito africano, comum, dos homens criados por feras... *Madina*, uma grande pantera negra, o protegeu... O personagem usava um capuz negro, lançado pela revista **Aventurama**.”

A Saga dos Super-Heróis Brasileiros, de Roberto Guedes:

“O *Homem Fera* foi outra criação do desenhista Rubens Cordeiro, dessa vez com o roteirista Carlos M. Vaya. Estreou em 1968, também pela Graúna, e durou 3 edições. Em sua identidade civil, o herói era *Alfredo*, um domador de circo, que foi salvo do ataque de criminosos por sua pantera *Madina*. Além do *Homem Fera* ter um visual quase idêntico ao do *Pantera Negra* da Marvel Comics, seus autores cometeram o deslize de chamá-lo de *Pantera* na história.”

Os Super-Heróis Brasileiros, de Antônio Luiz Ribeiro:

“Com o sucesso de *Golden Guitar* (e também *Mistyko*), a editora Graúna lançou, em 1968, um terceiro super-herói. *Homem Fera* era o domador *Alfredo*, filho do dono do circo Sandiah. Seu pai descobre que um dos palhaços é, na verdade, um perigoso traficante de drogas, que usa o espetáculo como *avião*. Para não ser desmascarado, o bandido tenta matar o velho *Arquimedes* e explodir o circo. *Arquimedes* e *Alfredo* sobrevivem por milagre: o primeiro vai parar no hospital, em estado grave; o segundo é salvo da explosão por sua pantera negra de estimação, *Madina*. Dado como morto, *Alfredo* descobre a trama da bandidagem e assume uma segunda identidade. Utilizando uma fantasia circense, ele se disfarça como *Homem Fera* e, com ajuda de sua pantera treinada, liquida com os bandidos.”

“A HQ era escrita por Carlos M. Vaya, com layout de Apa (José Aparecido da Silva) e arte-final de Rubens Cordeiro. O terceiro e último número foi desenhado por Rodolfo Zalla. Teve também um almanaque de enalhe de nome **Super Almanaque Três Heróis**. Visualmente, *Homem Fera* lembrava três super-heróis americanos: *The Fox*, da Archie, *O Pantera*, da DC, e *Pantera Negra* (*The Black Panther*), da Marvel. Mas a semelhança acabava aí, pois o *Homem Fera* era um personagem com personalidade própria, com uma origem totalmente diferente. Com o cancelamento do herói, ninguém mais se preocupou em trazê-lo de volta. Os autores debandaram. Cordeiro, por exemplo, desistiu dos super-heróis que desenhava para fazer histórias de terror estilo anos 1950. Em 2000 anunciou-se que os super-heróis dos anos 1960 voltariam em edições especiais. Nada aconteceu.”

Por volta do início de 1968, a editora Grauna lançou 3 revistas com novos heróis nacionais. Como as revistas não traziam datas de lançamento nos expedientes, não dá para precisar quando foi efetivamente lançado cada título e em que ordem. Pelos anúncios nas revistas, pode-se deduzir que a primeira foi **Golden Guitar** (que durou 4 números), em seguida, **Homem Fera** (que durou 3 números) e depois **Mistyko** (que também durou 3 números). Mas as datas de lançamento devem ter sido muito próximas.

Dos três personagens, o *Homem Fera* foi o mais dentro da tradição do herói mascarado, abusando bastante dos clichês do gênero. O primeiro número de **Golden Guitar** trouxe dois anúncios da

nova revista, primeiro chamando-a de **Pantera Negra** e depois de **Pantera**, trazendo inclusive o que talvez seria o logotipo da revista. E *Pantera* deveria ser o nome do personagem, e não *Homem Fera*. Conjecturo que na hora de registrar o título da revista, o nome *Pantera* já estivesse reservado. A editora Jotaesse já havia lançado pelo menos dois números da revista **A Pantera**, estrelada por homens e mulheres das selvas dos comics americanos. Então, de última hora, o nome da revista mudou para **Homem Fera**. No entanto, sempre conjectura de minha parte, os fotolitos das histórias já deviam estar prontos, com o herói sendo chamado de *Pantera*. Assim, nas duas primeiras histórias, o personagem se chamou *Pantera*. Como complemento do segundo número da revista, foi feito um resumo em 4 páginas da primeira história, com o título *E Assim Surgiu o Homem Fera*, passando a chamar o personagem desse modo. Na terceira aventura, já não há menção ao nome *Pantera*.

Nos textos apresentados no início, várias vezes foi dito que o personagem era parecido com heróis norte-americanos como o *Pantera Negra*, *Pantera* ou *The Fox*. Talvez tenha havido influência na hora de criar o uniforme do herói, mas acho mais provável que não. Trata-se, na verdade, de um uniforme muito simples, sem nenhum detalhe. Na cabeça, em vez das máscaras colantes dos heróis mencionados, *Homem Fera* usa um capuz, como o dos verdugos. Os modelos usados para a criação do *Homem Fera* foram certamente o *Fantasma*, de Lee Falk e Ray Moore, em primeiro lugar, e o *Batman*, de Bob Kane, em segundo. *Fantasma* talvez seja o herói mais copiado pelos autores brasileiros da época. *Homem-Fera*, em vários aspectos, o segue. Antes mesmo do herói aparecer, a influência de *Fantasma* já se faz sentir. *Alfredo*, o domador, nunca tem o rosto mostrado, como acontece com o *Fantasma*. No final da primeira aventura, o *Homem Fera*, logo após presenciar a morte do pai, faz um juramento, como o primeiro *Fantasma*: “Juro pelo velho *Sandiah*, combater contra o crime e o mal, até o fim de meus dias. Enquanto eu viver, os homens que estavam dirigindo o mau palhaço terão que me enfrentar.” Também como o *Fantasma*, *Homem Fera* não tem identidade secreta. Quando *Alfredo* se torna o *Homem Fera*, abandona sua vida anterior, já que foi dado como morto. O *Fantasma*, eventualmente, se fantasia de *Senhor Walker* para passar despercebido em centros urbanos. Embora Lancelott enxergue que a presença da pantera *Madina* remeta a algum mito africano, acho que a referência é novamente o *Fantasma*, sempre acompanhado do lobo *Capeto*. Há outros exemplos nos comics norte-americanos, como a *Tigrana* (*Tiger Girl*) que era acompanhada de um tigre. E mesmo o *Tarzan* teve pelo menos uma aventura acompanhado de um leão dourado.

A segunda referência de *Homem Fera* é o *Batman*. Embora o capuz não seja tão parecido com a máscara do *Batman*, em alguns momentos o desenho da parte de cima, com as orelhas, faz lembrar o *Morcego*. Além disso, várias situações de luta são calcadas em desenhistas do *Batman*. Mas o principal é a escolha de uma caverna como esconderijo do *Homem Fera*. Na primeira aventura é apenas uma caverna comum, encontrada pela pantera *Madina* para esconder seu dono desfalecido. Mas na segunda aventura, a caverna já está equipada com computadores, rádios e um sistema de túneis que leva o herói a qualquer parte da cidade. Na terceira aventura, um dos túneis leva a uma lancha que se transforma em submarino e dispara mísseis.

Na primeira história, os créditos são dados a Carlos M. Vaya (roteiro), Apa (lay-out) e R. Cordeiro (arte-final). Apa é o criador, com Rivaldo Macedo, de *Golden Guitar*, e no expediente consta que seu nome é Benedito A. Silva. O segundo número não traz créditos, mas a arte parece de Rubens Cordeiro. No terceiro número há apenas o nome de Rodolfo Zalla.

As menções que Ionaldo, Cimó e Lancelott fazem de que *Homem Fera* foi lançado pela revista **Aventurama** têm algum equívoco. Não sei precisar quando o nome *Aventurama* apareceu nas revistas da editora Grauna. No entanto, nenhuma das revistas dos três títulos – **Golden Guitar**, **Homem Fera** e **Místyko** – trouxe a palavra *Aventurama*. A editora Grauna lançou, provavelmente um pouco depois do cancelamento dos 3 títulos de heróis nacionais, uma revista chamada **Aventurama**, composta de títulos variados, a maioria originária da editora norte-americana Charlton. Começou com um título de terror, **Alma Penada**, que apareceu nos n°s 1, 5, 14, 16, 19 e 23 da revista. **Hércules**, estrelado pelo herói mitológico, apareceu nos n°s 2, 6, 13 e 22. Outro título de terror, **Ecos do Castelo Mal Assombrado**, apareceu nos n°s 3, 7, 18 e 20. **Besouro Negro**, trazendo o herói *Blue Beetle*, apareceu nos n°s 4, 8 e 17. Mais um título de terror, chamado simplesmente **Terror**, apareceu nos n°s 15, 21, 24 e 25. As últimas edições de terror já traziam principalmente produção nacional. Vários desses títulos, como **Hércules**, **Ecos do Castelo Mal Assombrado** e **Alma Penada**, tiveram continuação fora da coleção, mantendo o nome *Aventurama* no topo da capa. Outros títulos também usaram o nome *Aventurama*, como **Dr. Satan**, **Mestres do Terror** e até um **Far-West**. Voltando à coleção **Aventurama**, em seus números 9 a 12, em vez de apresentar revistas com material inédito, trouxe 4 encalhes de revistas já publicadas anteriormente. Os nomes dos encalhes foram **Almanaque Ecos do Castelo Mal Assombrado**, **Almanaque Homem Fera**, **Almanaque Capitão Guitarra** e **Super Almanaque Místyko**. No caso do **Almanaque Homem Fera**, trouxe encadernados os 3 números da revista **Homem Fera**. Como o almanaque trazia no topo da capa a palavra *Aventurama*, está aí a origem do equívoco mencionado. Antônio Luiz Ribeiro menciona outro encalhe com o Homem Fera, **Super Almanaque Três Heróis**, mas sobre esse não tenho informação.

As três histórias produzidas com o *Homem Fera* têm aspectos interessantes, mas no geral são ruins. A primeira história mostra a origem do herói, que é um domador no circo de seu pai. O palhaço *Bombom* usa o circo para traficar drogas. O dono do circo desconfia, resolve revistar o camarim do palhaço, descobre a segredo, é surpreendido pela quadrilha e leva uma facada nas costas. *Bombom* resolve eliminar também o filho *Alfredo* e para isso joga uma bomba que explode todo o circo, na hora da apresentação do domador. No entanto, ninguém na plateia lotada é ferido, somente *Alfredo* recebe uma pancada na cabeça e desmaia. A pantera *Madina* arrasta *Alfredo* do fogo que começa a alastrar pelo circo e o esconde numa caverna. Já deu para ver que há incongruências no desenrolar da trama. O palhaço, que é apresentado no texto inicial como um dos mais perigosos membros da quadrilha, de repente é tratado como capacho pelo chefe.



Ao saber que o velho *Sandiah* não morreu e está num hospital, o palhaço vai lá com dois capangas usando como arma uma *pistola de raios mortíferos*. *Alfredo*, nesse meio tempo, decide se vingar do atentado, usando uma fantasia de *Pantera* que havia feito para suas apresentações no circo. Antes da vingança, porém, sua missão é resgatar os animais ferozes que escaparam do circo e invadiram a cidade. Nesse ponto, uma ideia interessante, o herói usando de suas habilidades de domador para enfrentar leões, tigres, elefantes, em situações de perigo doméstico. Mas a fragilidade do roteiro logo retoma as rédeas. *Pantera* intui que seu pai sofrerá atentado no hospital e vai para lá. O velho *Arquimedes*, que estava em coma, acorda para ver que o palhaço está em seu quarto para terminar o serviço, o quarto é invadido por *Madina*, que atravessa a janela, e quando *Bombom* vai atirar nela, o velho tem forças para desarmá-lo atirando um vaso em sua arma. Esse esforço, no entanto, foi fatal. Segue uma festival malajambrado de lutas com reviravoltas até o final trágico do palhaço que despenca do edifício ao tentar fugir. *Alfredo* retorna ao quarto para ver o último suspiro do pai. *Arquimedes* abre os olhos, vê o *Pantera* e diz: “Já vai usar sua nova fantasia, *Alfredo*? O número está b-bem ensaiado?” E morre. Em meio a uma sequência de cenas mal feitas, uma passagem muito boa, o delírio final de *Arquimedes*, trágico e lírico.



A segunda aventura mantém o ritmo truncado da ação e o desfile de ideias mal boladas. O chefe da quadrilha, o *Capitão Demócrito*, contrata um assassino profissional, um tal *Mr. Charles Bouquet*, que é inglês e vem da Índia. Em um dos primeiros diálogos dos dois facínoras, *Bouquet* diz: “Primeiro preciso saber onde mora esse *Pantera* ou então terei de usar outros recursos”. Ao que o chefe da quadrilha responde: “Vai ter de usar outros recursos...”. O plano de *Bouquet* é sobrevoar a cidade num mini-plano soprando um apito que faz surgir uma infinidade de ratos mortais. *Pantera* manda *Madina* convocar os gatos da cidade. *Bouquet* reage soprando o apito para convocar os cachorros para atacar os gatos. *Pantera* toma o apito de *Bouquet*, mas ele tem outro. Diante da ameaça de *Madina*, *Bouquet* desiste e vai preso, mas avisa que sai a hora que quiser.

A terceira aventura não economiza na ruindade. Após um mês preso, em que aproveita para descansar um pouco, *Bouquet* cumpre a promessa de fugir. Duas águias gigantes vão até o presídio e *Bouquet* foge montado numa delas. A aparição das águias é suficiente para que vários presos se rebelem e fujam numa lancha roubada no próprio presídio. Um dos bandidos em fuga tem tempo de parafrasear Dorival Caymmi: “É doce fugir pelo mar...”. *Homem Fera* escuta pelo rádio que 30 assassinos fugiram e que três guardas foram mortos. Decide primeiro perseguir os assassinos e tem uma lancha pronta para isso. Quando sua lancha é atacada pelos fugitivos, ela afunda transformando-se num submarino que dispara um míssil na bandidada. *Homem Fera* resgata a turma toda e entrega para a polícia. *Bouquet* fica sumido durante meses. De repente aparece um *Homem Fera* assaltando bancos, é um ex-domador fantasiado a mando de *Bouquet*. A polícia culpa o verdadeiro *Homem Fera*, que, disfarçado, procura o xerife para esclarecer o assunto. Combinam que irá se entregar para que o falso *Homem Fera* não possa mais agir, mas o xerife não cumpre o acordo. *Bouquet*, sem mais nem menos, elimina o falso *Homem Fera* e faz novo ataque com um exército de mini-guerreiros e um corvo hipnotizador. *Homem Fera* escapa do presídio e *Madina* obriga o corvo a hipnotizar 500 presidiários para combater os mini-guerreiros. A coisa continua nesse nível até a prisão de *Bouquet* e do xerife. Ao contrário de *Golden Guitar* e *Mistyko*, que trouxeram boas ideias, *Homem Fera* foi uma produção bem fraca.



22-2000 CIDADE ABERTA

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Série escrita e desenhada por Edmundo Rodrigues, em 1972, para a Editora Taika. Trata-se do repórter *Márcio Moura*, que aproveita as facilidades que seu trabalho permite, para ajudar a lei a combater o crime.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“São aventuras do repórter policial *Márcio Moura*, do jornal **O Globo**, que passavam na TV Globo, onde *Márcio* era interpretado pelo ator Jardel Filho. Nos anos 70, estas aventuras foram transportadas para os quadrinhos, com desenhos do mestre Edmundo Rodrigues, publicadas em revistas próprias pela Rio Gráfica e Editora. Só que esta série teve pouca duração.”

A Wikipédia trouxe um texto sobre o seriado original feito para TV:

“**22-2000 Cidade Aberta** foi um seriado brasileiro exibido entre os anos de 1965 e 1966, sendo considerado o primeiro seriado da televisão brasileira. Co-produzido pela TV Globo Rio de Janeiro, jornal **O Globo** e Herbert Richers, foi patrocinado pela Shell. Originalmente exibido todas as segundas às 22h, passou a ser exibido aos domingos às 23h. O seriado estreou no dia 27 de abril de 1965 e durou até 28 de agosto de 1966. O seriado conta as aventuras de *Márcio Moura* (Jardel Filho), um veterano repórter policial do jornal **O Globo**, que investiga crimes cometidos. Ele sempre conta com a ajuda do jovem foca (no jargão jornalístico, significa profissional iniciante) *Carlinhos* (Cláudio Cavalcanti), e de vez em quando entra em conflito com o editor de **O Globo** (Antônio Petrin). A dupla de repórteres muitas vezes tinha que disputar os casos com o delegado (Fregolente). Nessa época, o número que integrava o título da série, 22-2000, era uma referência ao telefone do jornal **O Globo**. Cada história contava um enredo completo. *O Rapto de Miss Brasil* e *O Roubo da Coroa Imperial*, como os títulos indicam, eram referências aos mistérios a serem desvendados pelos repórteres. O primeiro episódio, *30 Moedas*, teve como atores convidados Jeca Valadão e Vera Vianna. Elizabeth Gasper participou do episódio *O Assassino*, e Sônia Dutra atuou em *A Isca*, os dois exibidos em maio do ano de estreia. Em 1966, ano em que a série foi encerrada, as aventuras do repórter *Márcio Moura* se adaptaram para os gibis da Rio Gráfica e Editora (hoje Editora Globo), através do roteirista e desenhista de suas histórias Edmundo Rodrigues, o mesmo que, nos anos de 1950, havia desenhado as histórias de *Jerônimo*, o *Herói do Sertão*, famoso seriado transmitido pela Rádio Nacional e pela Rede Tupi. Em 1969, quatro anos depois do fim de **22-2000 Cidade Aberta**, o repórter *Márcio Moura* ganhou um longa-metragem, **A um Pulo da Morte**, com direção de Victor Lima. O seriado também contou com a participação de atores como Milton Moraes, Jorge Dória, Dary Reis e Paulo Padilha.”

A adaptação de livros, filmes, seriados para cinema e TV sempre foi muito utilizada pelas editoras. A Rio Gráfica e Editora já havia publicado, com sucesso, duas revistas adaptadas de seriados radiofônicos, **Jerônimo**, o **Herói do Sertão** e **As Aventuras do Anjo**. Parece natural, portanto, que o seriado produzido pela TV Globo em 1965 logo ganhasse revista de quadrinhos pela editora da mesma empresa, O Globo.



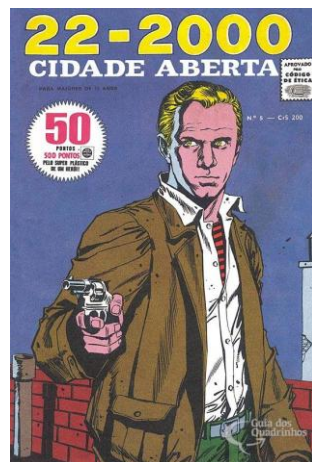


Assim, o seriado **22-2000 Cidade Aberta** ganhou seu gibi homônimo, que deve ter sido lançado entre final de 1965 e início de 1966, a RGE na época não colocava data em suas edições. A revista durou apenas 5 números e a causa provável do cancelamento deve ter sido o fim do seriado televisivo, além, é claro, das vendas, que não devem ter sido significativas.

Pelo título da primeira história da revista, *Trinta Moedas*, o mesmo do primeiro episódio do seriado, deduz-se que os roteiros feitos para TV, creditados a Domingos Oliveira, foram usados para as adaptações para Quadrinhos. Tanto a adaptação quanto os desenhos são creditados a Edmundo Rodrigues. Cada episódio para TV tinha duração de 30 minutos e cada história adaptada tinha cerca de 15 páginas. Cada número da revista trazia duas histórias completas.

O tema do seriado, e consequentemente da revista de Quadrinhos, é muito interessante. Trata-se de um seriado policial, mas centrado nas investigações feitas por um repórter de jornal. Esse repórter, *Márcio Moura*, talvez estivesse em declínio na carreira, indisposto com o chefe de redação, esse aprofundamento da relação profissional não aparece nos Quadrinhos, apenas há alguns entrevistos superficiais entre o repórter e seu chefe e também entre o repórter e o delegado. Nunca assisti a um episódio da TV, mas tenho a impressão que a adaptação de Edmundo Rodrigues ficou aquém das tramas televisivas. O título do seriado, **22-2000 Cidade Aberta**, faz referência a um número de telefone que o jornal *O Globo* tinha exclusivo para receber dicas de reportagens dos leitores. Ou seja, o cidadão ligava para este número para avisar o jornal de algum acontecimento que pudesse ser notícia, normalmente assassinatos ou assaltos. As reportagens que viriam daí não seriam para as primeiras páginas do jornal, daí deduzo que fosse uma tarefa relegada a algum repórter em decadência, a algum foca, como era o caso do auxiliar de *Márcio Moura*, e, como aconteceu em um episódio, a uma estagiária.

O seriado procurou seguir a tendência das obras artísticas da década de 1960, tentativas de retratar a realidade brasileira, com personagens e tramas verossímeis, fatos e gente do dia-a-dia, mas também aproveitando os próprios estereótipos da época. O primeiro episódio é bem sintomático. Gira em torno de um criminoso implacável, cuja gênese remete à infância pobre e sofrida, interpretado justamente por Jece Valadão, que fez sua carreira em cima desses tipos. Valadão já era figura altamente reconhecida pelos seus papéis em *Os Cafajestes*, de 1962, e *Boca de Ouro*, de 1963. E a ideia em voga de atribuir ao contorno social as responsabilidades pelos desvios de comportamento está lá.



Os outros episódios quadrinizados apresentam também temas interessantes, embora, como eu suspeito, não tenham sido bem aproveitados na adaptação. Um deles, *O Mistério dos Raptos*, publicado no nº 3, traz dois temas importantes. O primeiro é que trata do sequestro de bebês para venda a casais ricos sem filhos. Um tema muito bom que acaba não sendo bem aproveitado. *Márcio Moura* resolve o caso com a ajuda de uma estagiária. Este é o outro tema interessante usado. A estagiária formou-se em jornalismo e procura seu espaço na redação, mas é discriminada pelo chefe de redação. Quando *Moura* a requisita para acompanhá-lo na reportagem, o chefe ainda diz: “Assim me livro dessa amolação”.

Edmundo Rodrigues já era um artista com longa carreira nos Quadrinhos quando assumiu a revista **22-2000 Cidade Aberta**, mas seu trabalho nessa série não é das melhores coisas que fez. Principalmente as cenas de ação e de luta não são bem diagramadas. Também não fez muito esforço em desenhar os personagens com a aparência dos atores do seriado. *Márcio Moura* apenas em algumas ocasiões se parece com Jardel Filho, como na capa da edição nº 5, cujo autor não assinou. Ao contrário, não sei se intencional ou não, o *Márcio Moura* de Edmundo parece muito com o *Anjo*, personagem que ainda era publicado em revista pela RGE. Não acho que tenha sido bom essa identificação visual entre os dois heróis.

Um aspecto curioso da revista **22-2000 Cidade Aberta** reside em suas capas. Das cinco, três delas não seguem o padrão de capas de gibis. A RGE tinha uma equipe de desenhistas e ilustradores de primeira qualidade. E publicava desde início da década de 1940 a revista policial **X-9**. Esta era uma revista quinzenal, de produção barata, onde predominavam os contos policiais, mas trazia também



outros materiais, incluindo alguma HQ. As capas de **X-9** eram sempre ilustrações muito bem feitas, para atrair o público leitor. Talvez, em **22-2000 Cidade Aberta**, a editora tenha tentado atrair esse público de **X-9**, fazendo capas distintas das vistas nos gibis comuns. Foram capas atraentes, mesmo a do nº 3, que foi mais simplificada. A mais original foi a do nº 4, feita em cima de fotos de cédulas e uma arma branca. Será que ao tentar atrair os leitores de contos policiais, a revista não acabou afastando os leitores de Quadrinhos?

Um último aspecto curioso foi revelado no nº 7 do **Almanaque Rocky Lane**, produzido por Primaggio Mantovi e lançado em julho de 2015. Primaggio recorda que fez uma capa (que não foi aproveitada) para o nº 1 de **22-2000 Cidade Aberta**. Primaggio na época trabalhava para a RGE e fez a ilustração ao lado, com o personagem principal bem calcado em Jardel Filho. Mas Primaggio diz que a “publicação (que seria desenhada por Edmundo Rodrigues) foi cancelada antes do ‘nascimento’, obviamente em função do resultado insatisfatório da série de TV”. Por algum motivo, Primaggio na época não acompanhou a produção da revista.

O “fracasso” do seriado na TV carece de alguma reflexão. Primeiramente, durou 30 episódios durante mais de um ano. Então, não foi tão ruim assim. O ponto principal é que até hoje o seriado nacional não emplacou. O telespectador, por algum motivo, sempre acompanhou seriados enlatados e nunca prestigiou as tentativas nacionais, ao contrário das telenovelas que sempre foram o maior sucesso. Essa tentativa da Globo em 1965 mostra o esforço da emissora em fazer produções nacionais que pudessem substituir as importações, tentando também dar à produção uma identidade nacional. Foi pena não ter tido mais sorte, tanto na TV quanto nos Quadrinhos.

HOMEM FORÇA

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“*Homem Força* é uma criação de Altair Gelatti na revista **Albatroz**, no ano de 1967, na cidade de Caxias do Sul, RS. Altair Gelatti era o diretor, o gerente, o redator, o escritor e o desenhista da revista. *Homem Força* é um fabuloso herói nacional, em identidade secreta um rico industrial, agraciado pelos supercivilizados do planeta Marte com estupenda força e inteligência, em defesa do bem. Segundo Gelatti: ‘O *Homem Força* é o *Superman* antigo. Representa todos os meus super-heróis da infância, que transplantei para minhas histórias, criando um herói menos super forte, menos invulnerável, mais humano...’ ”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“O *Homem Força* foi uma criação do genial Altair Gelatti, no sul do Brasil, em 1967, para a revista **Albatroz** da editora Litoart. Em uma entrevista: – ‘Qual a gênese do *Homem Força*?’. Gelatti: – ‘Ele era um rapaz puríssimo, escolhido por extraterrestres, marcianos, que eram a febre da época. Eles lhe dão força para fazer o bem e combater o mal. Hoje temos heróis que são também anti-heróis. Não se sabe se ele é bandido ou mocinho, mau ou bom. Naquele tempo, bem e mal estavam em lados diferentes. E ele era combatente do bem.’ ”

Ionaldo Cavalcanti, em **O Mundo dos Quadrinhos**, não trouxe verbete de *Homem Força* nem fez menção à revista **Albatroz**, mas trouxe três verbetes com criações de Altair Gelatti, todas histórias avulsas, *Os Robôs*, *Terra em Pânico* e *O Vampiro*, publicadas no início da década de 1970 na primeira fase do fanzine **Historieta**, de Oscar Kern. Em seu segundo livro, **Esses Incríveis Heróis de Papel**, Ionaldo corrigiu a omissão:

“Criação de Altair Gelatti, este personagem foi publicado na revista gaúcha **Albatroz**, que viveu durante 46 números na década de 70. Sem muita definição, o *Homem Força* adquiriu seus poderes graças a cientistas marcianos em visita à Terra.”

Antônio Luiz Ribeiro registrou, no site Guia dos Quadrinhos:

“A **Albatroz** de Gelatti era uma publicação que abordava praticamente todos os gêneros. Segundo Gelatti, desenhista de traço realista e limpo, *Homem Força* era uma homenagem aos seus super-heróis da infância, em particular o *Super-Homem*. Só que seu personagem era menos poderoso e mais humano, como o próprio *Homem de Aço* no início. O *Homem Força* era, na realidade, um rico industrial que foi agraciado por cientistas de Marte, em visita à Terra, com inteligência e força acima do normal. A revista **Albatroz** foi cancelada na década de 70, alcançando a invejável marca de 46 números. Sua vida longa numa praça limitada como a de Caxias do Sul da época é explicada pelo apoio publicitário das empresas locais. O *Homem Força*, desde então, só foi lembrado pelos fanzines, como **Historieta**, nos anos 80.”

Goida e André Kleinert, em **Enciclopédia dos Quadrinhos**, em verbete sobre Altair Gelatti:

“Nascido (em 1931) na região da Serra Gaúcha (em Flores da Cunha), Gelatti desenhava desde muito jovem. Aos 13 anos, criou sua primeira história, *Os Robôs*, que mais tarde ganhou uma versão aprimorada.”





tendo como personagens mais constantes *Homem Força* (super herói mascarado) e *Detetive Nelson*. As HQs de Gelatti criaram seu espaço também fora de Caxias, primeiro em Porto Alegre, depois no Rio de Janeiro e São Paulo. Apesar disso, Gelatti não deu continuidade à sua carreira. Até hoje vive de sua gráfica, onde trabalha com cartões e blocos de carta.”

Altair Gelatti, segundo o verbete de Goida, publicou alguns trabalhos em editora paulista antes de editar sua revista *Albatroz*. O site Guia dos Quadrinhos menciona a história *Surpresas de Guerra* publicada em *Almanaque Combate* nº 3 (2ª série), de 1973. Pela data, é provável que tenha sido uma republicação de material produzido antes. Goida mencionou uma revista da editora Outubro chamada *Histórias de Guerra*. Não conheço revista com este nome, talvez seja a revista *Combate*.

Não há muita informação sobre a revista *Albatroz*, além do que foi reproduzido aqui. Revista mensal lançada provavelmente em julho de 1967, durando 46 números, com o último número lançado provavelmente em abril de 1971, formato 160x230mm, 20 páginas e tiragem de 5.000 a 6.000 exemplares. Publicação em preto e branco com a capa inicialmente com uma cor a mais e depois em policromia.

Apesar da tiragem relativamente alta, a revista *Albatroz* sempre foi muito difícil de conseguir, para quem não viveu em Caxias do Sul na época. Tenho apenas 4 números dos 46 publicados.

O aspecto mais interessante de Gelatti e seu trabalho com *Albatroz* é que usou uma fórmula pouco explorada por produtores independentes na área de quadrinhos. Também pouco utilizada pelas editoras profissionais brasileiras. Folheando um *comic book* norte-americano, vê-se que traz uma página de HQ e uma de anúncio, não raramente com dezenas de anúncios pequenos na página. Esta sempre foi a estratégia das editoras norte-americanas. No Brasil, esse espaço nos gibis nunca foi explorado, não sei dizer se por desinteresse dos anunciantes, por falta de esforço das editoras ou se por pressão dos leitores que não admitiriam o espaço das HQs tomado por anúncios. Gelatti, no entanto, apostou na fórmula, o que permitiu que sua revista sobrevivesse por 46 meses. Das 20 páginas de cada edição, 9 eram totalmente ocupadas por anúncios, e mesmo nas páginas em que havia HQ, esta ocupava apenas os três quartos superiores da página. Até a capa dividia espaço com anúncios.

“Antes de publicar suas propostas narrativas, Gelatti colaborou com empresas de São Paulo (*Histórias de Guerra*, da Editora Outubro) e Rio de Janeiro (*A Filha do Inca*, baseada em Menotti Del Picchia). Em 1967, surgiu a revista *Albatroz*, escrita, desenhada, impressa e distribuída em Caxias do Sul, onde Gelatti mora até hoje. A revista se manteve por 46 números,



Cada número da revista trazia, com poucas exceções, uma única HQ de 10 páginas, produção de Altair Gelatti, varrendo os mais diversos gêneros, de modo geral com histórias únicas. Os temas de guerra e de ficção científica parecem ser os preferidos. Gelatti também criou personagens que apareceram em várias histórias. O *Homem Força* foi o que obteve mais destaque. Teve a história *Mistério no Mar* publicada no nº 22 e *A Volta do Cientista Louco*, no nº 34, pelo que pude confirmar.

As histórias que pude ler são bastante fracas, os enredos são frouxos, com a narrativa se desenrolando de qualquer modo, sem muita coerência. Apenas um exemplo: Na aventura *Mistério no Mar*, o *Homem Força* é sugado para as profundezas do mar pelos habitantes de uma cidade submarina. Apesar de terem todo o aspecto de peixes, aparentemente não respiram na água, pois sua cidade submarina é “liberta das águas por um vácuo...”



Aparentemente esse “vácuo” tem ar, pois o *Homem Força* respira normalmente. Na hora de ir embora, como tem que nadar até a superfície, recebe de presente um anel que “permitirá que respire no mais profundo dos mares, criando ao redor um vácuo pessoal”. As histórias de guerra e de ficção científica também têm um desenrolar fraco, mas têm ideias mais interessantes. O desenho de Gelatti também tem algumas restrições, como falhas de anatomia e as inevitáveis “referências” a outros desenhistas, mas é feito com bastante cuidado, principalmente os cenários.

Em 2009, Altair Gelatti foi homenageado no evento *Coxias em Caxias*, organizado por Marko Ajdaric, com exposição de seus trabalhos. Deu uma entrevista ao jornal local **Pioneiro**, que infelizmente não estava acessível no site do jornal.

Uma curiosidade. Nos anos 1990, um editor independente de Caxias do Sul, que já havia publicado várias revistas, a maioria com tema erótico, tentou resgatar o trabalho de Gelatti, republicando suas HQs. Entrou em contato com ele e sua família, mas a proposta que recebeu é que deveria pagar o que hoje seria equivalente a uns R\$ 10,00 para cada página que fosse xerocada para cada leitor. A iniciativa morreu aí.

RAIO NEGRO

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Criação brasileira de Gedeone Malagola, em 1965, também autor do *Homem Lua*. O *Raio Negro* na outra identidade é o *Tenente Roberto Sales*, da Força Aérea Brasileira, que recebeu seus poderes de um habitante de Saturno, *Lid*, por ocasião de uma viagem espacial num foguete lançado da Barreira do Inferno. *Roberto* ganha de *Lid* um anel de luz negra, com o qual obtém os superpoderes que o tornam indestrutível.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“Criação e desenhos de Gedeone Malagola, *Raio Negro* foi publicado pela Editora GEP, no ano de 1965. *Raio Negro* apareceu em gibi próprio, dois almanaques e duas aparições especiais no gibi dos *X-Men*. Em 1982, ele volta a ser publicado pela Grafipar, de Curitiba, com capa de Watson Portela. No seu número 9, *Raio Negro* foi desenhado por Rodolfo Zalla e roteiro de Luís Meri; no número 12 foi escrito e ilustrado pelos irmãos Luiz e Edmundo Rodrigues. O Tenente da FAB, *Roberto Sales*, ao tentar salvar um homem de Saturno, recebe um anel de luz negra, que o torna um super-homem, transformando-se no *Raio Negro*, defensor das causas do bem.”



Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“Criação máxima de Gedeone Malagola em 1964, estreando pela GEP em 1965 em sua própria revista. Durou 13 edições e vários especiais... É o super-herói brasileiro que mais encantou os leitores de Quadrinhos... Em nossa Golden Age, nos anos 60, foi debut de muitos heróis criados apaixonadamente pela ideia de termos nossos “tupiniquins”... Muitos foram bebidos dos americanos, mas nem por isso menores... *Raio Negro*, apesar do arquétipo *Lanterna Verde*, adquiriu personalidade brasileira...”

A Saga dos Super-Heróis Brasileiros, de Roberto Guedes:

“O gibi do *Raio Negro* foi lançado em fevereiro de 1965 pela GEP (Gráfica Editora Penteadado) – a nova casa editorial de Miguel Penteadado. Sua história de origem era semelhante a do “novo” *Lanterna Verde* da DC Comics (criado em 1959 por John Broome) e seu traje era quase igual ao do *Cíclope* dos *X-Men* (os famosos mutantes da Marvel Comics). O traço simples e os roteiros criativos cativaram os fãs. (...) De acordo com os comentários do próprio Gedeone, numa republicação da Grafipar de 1981: ‘Apresentei o *Homem-Lua*, mas como não era super, mandaram-me olhar o *Green Lantern*, e, às pressas, surgiu o *Raio Negro*, com sucesso!’ Vale lembrar que, apesar de tirar proveito de personagens então desconhecidos dos leitores brasileiros (caso de *Cíclope* e *Lanterna Verde*), ainda assim teve o mérito de fazê-lo antes do boom dos Super-Heróis Shell.”

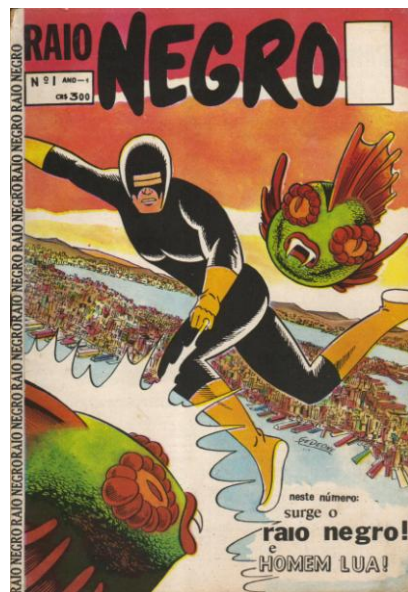
Diversas vezes, Gedeone explicou a origem de *Raio Negro*, mas foi no fanzine **Gedeone Malagola 80 Anos**, editado pelo próprio Gedeone e José Salles em 2006, que entrou em mais detalhes. Segundo Gedeone, Miguel Penteadado, dono da GEP – Gráfica e Editora Penteadado, pediu-lhe para fazer um herói mascarado para uma nova revista. Gedeone criou o *Homem-Lua*, herói que usava um globo opaco na cabeça, para esconder a identidade. Essa máscara inusitada em forma de globo era o diferencial do personagem.

O restante do uniforme era bastante comum e sua fonte de inspiração era o *Fantasma*, de Lee Falk, um dos personagens mais influentes de todos os tempos. Gedeone produziu a primeira aventura com o herói, com 23 páginas, com bastante capricho, usando inclusive retículas para valorizar as imagens, e fez também a ilustração para a capa da revista. Ao apresentar o material para Penteadado, Jayme Cortez, o Diretor de Arte da editora, presente no momento, recusou a história e entregou a Gedeone algumas revistas norte-americanas de *Green Lantern*, *Flash* e *Adam Strange*, para que criasse um herói nos moldes de algum deles. Questionando se não “iria dar galho” copiar os personagens, segundo Gedeone, Cortez completou que não haveria problema, pois jamais algum desses heróis seria editado no Brasil. Gedeone foi para casa e achou a história de *Green Lantern* a mais interessante. Baseou-se nela para criar o *Raio Negro*, fazendo rapidamente uma história de 9 páginas com sua origem. Conseguiu convencer Penteadado a fazer o primeiro número da nova revista **Raio Negro**, acrescentando a aventura de *Homem-Lua* já produzida. Assim, a revista saiu com o personagem secundário com aventura maior do que o principal.

Foi desse modo que Gedeone recordou a passagem. No entanto, há alguns aspectos curiosos. O *Lanterna Verde* foi recriado por John Broome, com arte de Gil Kane e Joe Giella, para a revista **Showcase** nº 22, de setembro/outubro de 1959. Saiu ainda nos dois números seguintes da revista antes de ganhar revista própria, **Green Lantern**, em julho/agosto de 1960. E o personagem logo passou a integrar a *Liga da Justiça* em sua revista original. Assim como *Flash* e *Adam Strange*, *Green Lantern* era personagem de DC, que era largamente publicada no Brasil pela Ebal. Então, não tem muito sentido a fala atribuída a Cortez de que esses personagens jamais seriam editados no Brasil. O que é de estranhar é por que a Ebal demorou tanto para publicá-los. O *Lanterna Verde* só foi aparecer na revista **Os Justiceiros**, de setembro de 1967, em aventuras da *Liga da Justiça*; *Flash* apareceu em revista própria em outubro de 1967. Aparentemente, a primeira história de *Lanterna Verde* retirada de **Green Lantern**, publicada pela Ebal, foi no nº 60 de **Batman** (3ª série), em outubro de 74, retirada da original nº 28, de 1964. A primeira história de *Lanterna Verde*, contando sua origem, só saiu pela Ebal em **Origem dos Heróis** nº 2, em 1975.

Mas quando Cortez se referiu ao ineditismo de *Green Lantern* no Brasil, na verdade o personagem já havia aparecido uma vez em revista brasileira. A editora O Cruzeiro publicou a revista **Homem no Espaço** em 1961 e 1962 com aventuras de *Adam Strange*, com o nome *Joe Cometa*. O nº 12 (ano 2) de **Homem no Espaço**, publicada em dezembro de 1962, trouxe aventura de *Adam Strange* retirada de **Mystery in Space** nº 75, com a participação da *Liga da Justiça*. *Lanterna Verde* recebeu dos tradutores de O Cruzeiro o nome *Anel Verde*.

Todas as obras de referência colocam a criação de *Raio Negro* e o lançamento de sua revista em 1964 ou 1965. O próprio Gedeone coloca o lançamento da revista em 1965 – “confesso que não me lembro o mês, possivelmente fevereiro”. Acontece que o nº 1 da revista tem preço CR\$ 300 e o nº 2, NCR\$ 0,35. A mudança da moeda, no Brasil, de Cruzeiro (Cr\$) para Cruzeiro Novo (NCR\$) se deu por decreto com vigência a partir de 13 de fevereiro de 1967. Portanto, considerando que as histórias e as revistas foram feitas “a toque de caixa”, como se vê nos depoimentos de Gedeone, a criação do personagem deve ter se dado no final de 1966 e o primeiro número da revista lançado em janeiro ou fevereiro de 1967. O segundo número não pode ter saído antes de março de 1967.



A revista teve 15 números editados, não dá para saber com qual periodicidade. Talvez o intervalo tenha sido entre um e dois meses. Portanto, durou até o final de 1968, início de 1969. Além da revista, houve um **Super Almanaque Raio Negro 1968!**. Este almanaque trouxe quase 100 páginas apenas com histórias inéditas e, pela lógica, teria sido lançado no final de 1967 (há uma carta de Gedeone datada de novembro de 1967 publicada na página 96) ou início de 1968. Esse era o procedimento das editoras na época, lançar em dezembro o Almanaque com data do ano seguinte. Não foi, como se poderia supor, uma edição para aproveitar histórias não publicadas com o cancelamento da revista. A seção de cartas na página 97 diz que o nº 6 da revista ainda não havia sido lançado. E adianta os conteúdos dos números 6, 7 e 8 da revista, indicando que essas histórias já estavam prontas. No entanto, somente no nº 7 da revista é que apareceu anúncio desse **Super Almanaque**. Ou o Almanaque demorou para sair ou o anúncio saiu atrasado. Dá para deduzir que Gedeone produzia material suficiente para uma revista mensal, pois, ao final de um ano, tinha cerca de 100 páginas inéditas, o que possibilitou o lançamento do **Super Almanaque**. Algumas histórias presentes no Almanaque estavam situadas cronologicamente após as histórias publicadas nos nºs 7 e 8 de **Raio Negro**, o que leva a pensar que saiu realmente depois do planejado. Caso o Almanaque tenha mesmo saído logo após o nº 5 de **Raio Negro**, o leitor da época deve ter estranhado. O Almanaque trouxe *A Volta da Mulher-Gato*, mas a espiã só teve aventura de estreia no nº 8 da revista. No Almanaque, *Raio Negro* já é Capitão, mas sua promoção só apareceu em aventura publicada no nº 7 da revista. Todas essas conjecturas devem-se tão somente ao péssimo hábito que a maioria das editoras tinha de não colocar data em suas publicações.

Houve ainda um **Almanaque Raio Negro**, com 160 páginas, capa de Sérgio Lima, possivelmente lançado após o término da revista, em 1969, este um almanaque de encalhe, reunindo 5 revistas. Não dá para saber se todos os exemplares traziam os mesmos números de **Raio Negro**. O exemplar a que tive acesso trouxe os números 2, 1, 4, 5, e 6 da revista.

Além de *Raio Negro* e *Homem-Lua*, a revista trouxe também algumas aventuras de *Hydroman*, criação de Gedeone e Momoki Akimoto. Ao todo, Gedeone Malagola produziu 24 histórias de *Raio Negro*, totalizando 302 páginas; 11 histórias de *Homem-Lua*, totalizando 141 páginas; e 3 histórias de *Hydroman*, totalizando 33 páginas. A maioria teve texto e arte de Gedeone. As de *Hydroman* e umas poucas de *Raio Negro* e *Homem-Lua* tiveram o desenho a lápis de Akimoto. Alguns roteiros de *Raio Negro* e *Homem-Lua* são atribuídos a Teresa Sales. Na 3ª capa de **Super Almanaque**, há a informação de que Teresa Sales serviu de modelo para a *Princesa Ananka*, da revista **Múmia**, desenhada por Sérgio Lima, e para a *Princesa Azora*, namorada do *Homem-Lua*. Talvez fosse funcionária da editora GEP. As letras, de modo geral, foram atribuídas a Jean Paulo.

No segundo ano da revista **Raio Negro**, a produção de Gedeone diminuiu o ritmo, talvez porque tenha começado a fazer faculdade. O nº 9 da revista trouxe duas HQs de *Raio Negro* escritas por Luis Meri e desenhadas por Rodolfo Zalla, totalizando 29 páginas. A capa não tem assinatura. O nº 13 também trouxe duas HQs de *Raio Negro* com desenhos creditados a Edno e Edmundo Rodrigues, totalizando 29 páginas. A capa tem o traço de Edmundo. E o nº 15 trouxe três HQs de *Raio Negro* com desenhos de Luiz Rodrigues, totalizando 29 páginas. Os roteiros são atribuídos a Gedeone, mas talvez não tenham sido de sua autoria. A ilustração de capa é de Gedeone. Essas histórias de *Raio Negro*, feitas por outros autores, foram feitas à revelia de Gedeone e não o agradou essa iniciativa da editora, embora tenha gostado do resultado obtido por Zalla e Edmundo.

A primeira história de *Raio Negro*, apesar de inspirada em *Lanterna Verde*, é bem interessante. Sob certo aspecto, é mais convincente do que a história original. Gedeone situou a trama na corrida espacial, que era o assunto da época (a descida dos norte-americanos na Lua foi em 1969), e inseriu o Brasil no contexto. Embora, segundo Gedeone, a história tenha sido feita às pressas, houve bastante cuidado na documentação.

Nas poucas páginas da história, são mostradas a escolha e preparação do primeiro astronauta brasileiro, o Tenente *Roberto Sales*, e seu lançamento no foguete *Santos Dumont I*. Já no espaço, faz contato com uma nave de Saturno, cujo piloto, ferido, precisa de ajuda para enviar a nave de volta, automaticamente, ao seu planeta. Em troca, o alienígena, chamado *Lid*, dá ao Tenente o seu anel de luz negra. Segundo *Lid*, “o anel o transformará em um super-homem... é um anel feito com a energia magnética de Saturno”. A nave parte para Saturno, com seu piloto moribundo, e o Tenente volta à Terra em sua cabine espacial. Uma vez na Terra, o Tenente pensa com calma na missão que jurou cumprir – usar o anel somente para o bem. Faz uma roupa parecida com a de *Lid*, acrescentando capuz e um visor, e assim surge *Raio Negro*. Embora esta seja sua primeira história, *Raio Negro*, em seu traje de herói, só aparece no primeiro quadro e no último.

Alguns comentários sobre este primeiro número. O uniforme de *Raio Negro* é um uniforme simples mas muito atraente. Já se considerou que foi inspirado no uniforme de *Cíclope*, dos *X-Men*, por causa do visor, mas Gedeone já declarou que não conhecia o herói da Marvel na época. A ideia para o uniforme talvez tenha sido uma mistura dos uniformes do próprio *Lanterna Verde* (sem o macacão) e do *Fantasma* (o tipo da máscara), sendo que o visor foi inspirado, segundo Gedeone, num vilão chamado *Slits*, da série *Terry e os Piratas*, em aventura de 1946. A capa foi inspirada na capa do nº 4 de **Green Lantern**, de janeiro/fevereiro de 1961. Em vez do foguete, Gedeone acrescentou duas figuras alienígenas que parecem inspiradas na cabeça de um dos primeiros membros da *Tropa dos Lanternas Verdes*, *Tomar-Re*, que estreou no nº 6 de **Green Lantern**. Gedeone comentou que essa capa de **Raio Negro** nº 1 trouxe muita reclamação dos leitores, pois não tinha relação com a aventura interna. O nome da identidade civil de *Raio Negro* imaginado por Gedeone foi *Roberto Campos*, mas como havia um economista com este nome, ligado ao regime militar na época, a editora decidiu não usá-lo, mudando para *Roberto Sales*. O visual do Tenente *Roberto Sales* foi baseado em um amigo de Gedeone, Pedro Rodrigues, enfermeiro do Hospital Municipal de São Paulo. Na época, os desenhistas brasileiros mantinham o hábito de usar referências fotográficas de modo a conseguir personagens visualmente distintos e bem definidos. Para o principal vilão de **Raio Negro**, o *Capitão Op-Art*, Gedeone usou a si mesmo como modelo. Segundo Gedeone, como não tinha traços fisionômicos para herói, teve que se contentar em ser o vilão. A página 2 do primeiro número de **Raio Negro** traz um texto apresentando a revista, o herói e altamente elogioso a Gedeone: “... é considerado por todos como o mais perfeito argumentista e roteirista de histórias em quadrinhos do Brasil e um dos melhores do mundo”. Embora a origem de *Lanterna Verde* tenha saído primeiro na revista *Showcase*, talvez Gedeone a tenha visto no primeiro número de **Green Lantern**, que a repete, em flashback, na primeira história da revista. Ainda uma curiosidade da primeira aventura de *Raio Negro*: a cápsula brasileira é atraída pela nave alienígena por um “raio negro”, mas como o cenário de fundo – o espaço sideral – é negro, o raio é desenhado “branco”. E nas aventuras posteriores, o anel de *Raio Negro* sempre emite um “raio branco”.



As aventuras de *Raio Negro* produzidas por Gedeone precisam ser vistas à luz do contexto da época. O ritmo de produção era muito intenso, Gedeone não se dedicava exclusivamente à revista do herói, que já representava cerca de 30 páginas mensais de roteiro e arte. Somente para a GEP, Gedeone também roteirizava a revista **Lobisomem**. E segundo o texto de apresentação da página 2 de **Raio Negro** nº 1, também produzia roteiros para várias revistas da editora Outubro. Assim, as histórias de *Raio Negro* eram bastante simples, mais centradas na ação do herói e sem maiores cuidados no desenvolvimento da história. O importante era, num número limitado de páginas, apresentar um problema e fazer o herói resolvê-lo rapidamente com socos e disparos de seu anel. Também no desenho os prazos apertados faziam seus estragos. Se por um lado havia uma preocupação em usar modelos vivos para os personagens e documentação para os cenários, por outro, o ritmo de produção obrigava a fazer referências, às vezes explícita, a outras obras dos Quadrinhos da época.

Assim, ao longo das aventuras de *Raio Negro*, os mais variados tipos de referência são encontrados, tanto nos desenhos como nos temas das histórias. Alguns exemplos. Na primeira história do nº 2, os insetos gigantes parecem tirados de uma aventura do *Fantasma* em que ele entra num vulcão para resgatar um helicóptero acidentado. No **Super Almanaque**, o saturniano *Lid* retorna disfarçado de vilão, cujo uniforme é baseado no de *Judô Master*, publicado no Brasil, pela editora Ebal, na revista **Judoka**, em 1969. No nº 6, o vilão, o mágico *John Foster*, é calcado em personagem de *Johnny Hazard*, de Frank Robbins. No nº 9, a primeira história é baseada em *The Moon Snatchers*, de Steve Ditko, publicada em **Space Adventures** nº 27 (fevereiro de 1959). A história em que as referências são mais explícitas foi *Magnus o Mágico*, publicada em **Edições GEP** nº 18 (correspondente a **Surfista Prateado** nº 3). Toda a sequência de luta entre *Raio Negro* e um robô foi decalcada de **Magnus Robot Fighter** nº 5, de fevereiro de 1964, publicação original da Gold Key, republicada no Brasil pela editora O Cruzeiro na revista **Magnus Enfrenta os Robôs** nº 5, de setembro de 1968. Esta história, juntamente com *Piratas do Ar!*, provavelmente foram feitas após o cancelamento da revista **Raio Negro**. O desenho está mais bem cuidado e o letreiramento está a cargo de outra pessoa, Isidoro Gomberg. As duas histórias, de 8 páginas cada, saíram como complemento dos nºs 18 e 19 de **Edições GEP** (o segundo referente ao nº 11 de **X-Men**). Gedeone já havia produzido histórias com personagens Marvel (segundo seu depoimento, com autorização da editora) como complemento para várias revistas da coleção **Edições GEP**. O que já era um fato curioso. Completou a curiosidade publicando um herói brasileiro em revistas dedicadas a heróis da Marvel. Outros tempos.

Mesmo com todas essas limitações impostas pelo ritmo de produção exigido pelo mercado e pela editora, várias vezes as histórias saíram do lugar comum, tratando de temas muito interessantes. No nº 3 de **Raio Negro**, fica clara a omissão do governo brasileiro com a formação de cientistas. O vilão é um pesquisador que, não encontrando apoio no Brasil, foge para a Alemanha para conseguir projetar e construir seus foguetes. *Raio Negro* é mandado para lá para destruir tudo. No **Super Almanaque**, numa das histórias, um menino acha uma lâmpada mágica que contém um gênio. Pede a este que lhe traga riquezas para ajudar a família, e o gênio obedece roubando uma joalheria. Não há riqueza que saia do nada. Em outra história do mesmo Almanaque, o tema gira em torno de um cientista que cria um novo combustível para o programa espacial brasileiro, um tema que atingiria grandes proporções com a crise do petróleo na década de 1970, e que é tema central ainda hoje.

Uma última observação. A **Revista de Cultura Vozes** nº 4 (ano 65), de maio de 1971, trouxe o *Pequeno Dicionário dos Super-Heróis*, escrito por Moacyr Cirne. No verbete do *Raio Negro*, Cirne conclui: “Talvez o único super-herói brasileiro nos moldes tradicionais americanos.” Talvez Cirne quisesse dizer que era o primeiro inspirado nos super-heróis dos *comic books*, pois antes as referências eram os heróis das páginas de jornais, capitaneados por *Flash Gordon* e *Fantasma*.

Após o cancelamento da revista, os heróis de Gedeone permaneceram apenas na lembrança dos leitores mais fiéis, até que em 1981, a editora Grafipar planejou uma coleção de 6 volumes em formatinho, com cerca de 100 páginas cada. A coleção, com participação de Gedeone, pretendia reunir toda sua produção com os heróis *Raio Negro*, *Homem-Lua* e *Hydroman*. O nº 1 trouxe capa inédita de Watson Portela, mas, infelizmente, foi o único publicado.

Por volta de 1990, a editora Icea lançou nova revista de *Raio Negro*. A ideia era republicar histórias antigas e produzir novas histórias, a cargo de Gedeone. Saíram apenas dois números, com duas republicações adaptadas e duas aventuras inéditas, com argumentos de Gedeone e desenhos de Rayson Oliveira.

Em 2006, José Salles, à frente da editora independente SM (depois rebatizada Júpiter II) lançou nova revista **Raio Negro**. Publicou não apenas as aventuras clássicas de *Raio Negro*, *Homem-Lua* e *Hydroman*, como aventuras inéditas com novos roteiros de Gedeone, e resgatando trabalhos do autor publicados no início da década de 1950 na editora Júpiter, como *Capitão Astral*, *Capitão Júpiter*, *Jony Ciclone* e *A Patrulha do Espaço*. A revista acabou no nº 18, de dezembro de 2014, e infelizmente não conseguiu republicar todas as aventuras clássicas de *Raio Negro*, *Homem-Lua* e *Hydroman*.



Capas dos nºs 1 das revistas **Raio Negro** das editoras Grafipar, Icea e Júpiter II, respectivamente.

HOMEM-LUA

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Criado em 1965 por Gedeone Malagola, o *Homem-Lua* é uma síntese do *Fantasma*, *Batman*, *Tarzan*, de acordo com o próprio autor. Herói uniformizado bem na linha americana, tinha como máscara um globo plástico envolvendo toda a cabeça escondendo, assim, sua identidade.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“*Homem-Lua* é uma criação de Gedeone Malagola, publicado pela GEP, no ano de 1965, é companheiro de revista de *Raio Negro*, já na primeira revista de *Raio Negro*. As aventuras de *Homem-Lua* decorrem tanto no Brasil, como na China ou em Krator, é um personagem cuja identidade é um mistério, e usa um capacete de plástico espelhado, tem um avião poderoso chamado Jato Lua. *Homem-Lua* é um eterno defensor do bem e da justiça.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“Gedeone Malagola cria o *Homem-Lua* em 1965, para ser a estrela da GEP, mas é substituído por *Raio Negro* e passa a figurar nas últimas páginas... Segundo seu próprio criador, seria uma inspiração em *The Phantom*, *Tarzan* e *Batman* – talvez pelas qualidades! Um personagem brasileiro com alto potencial para roteiros de aventuras e mistérios... O *Homem-Lua* era dono de um arsenal tecnológico, um jato que circulava o planeta e tinha sob seu comando tribos indígenas por toda a Terra... Lá nos EUA, surgia depois *Moon Knight*, com os mesmos apetrechos do *Homem-Lua* (??).”

A Saga dos Super-Heróis Brasileiros, de Roberto Guedes:

“A intenção de Gedeone Malagola era oferecer uma revista do *Homem-Lua* à GEP, mas o personagem tornou-se mesmo apresentação *back-up* na revista do *Raio Negro* – só porque não possuía superpoderes. (...) De acordo com os comentários do próprio Gedeone, numa republicação da Grafipar de 1981: ‘Apresentei o *Homem-Lua*, mas como não era super, mandaram-me olhar o *Green Lantern*, e, às pressas, surgiu o *Raio Negro*, com sucesso!’. No mesmo artigo, Gedeone lembrou que, numa visita de Lee Falk ao Brasil, durante o 1º Congresso Internacional de Histórias em Quadrinhos – realizado no MASP em 1971 – o criador de *Mandrake* ficou bem impressionado com o seu traço numa história do *Homem-Lua*.”

Pequeno Dicionário dos Super-Heróis, de Moacy Cirne, na **Revista de Cultura Vozes**:

“Criação brasileira de Gedeone, de 1965. ‘Minha intenção ao fazer o *Homem-Lua* foi misturar num só personagem as características do *Fantasma*, *Batman* e *Tarzan*’ (Gedeone). Com seu capacete plastificado, o *Homem-Lua* permanece um mistério para os leitores, pois sua identidade é desconhecida: sabe-se apenas que reside no centro da capital paulista. Embora não apresente nenhum superpoder, preenche os requisitos necessários para elevá-lo a uma categoria especial.”

Como já foi bastante salientado nos textos acima, Gedeone Malagola foi solicitado pelo dono da editora GEP, Miguel Penteadado, a criar um novo herói para uma nova revista a ser lançada, para aproveitar a nova onda de super-heróis que havia nas revistas de Quadrinhos. Nos Estados Unidos, os super-heróis estavam ganhando novo fôlego a partir do final da década de 1950, com as (re)criações de *Flash* e *Green Lantern* e a partir de começo da década de 1960 com os novos heróis da Marvel.



Gedeone, no entanto, como grande parte dos artistas brasileiros, tinha suas referências nos heróis criados para os jornais, cuja produção era bem mais elaborada. Assim, ao criar seu novo herói, o *Homem-Lua*, a matriz usada foi o *Fantasma* de Lee Falk e Ray Moore, sem dúvida o personagem que mais influenciou os autores no Brasil. O herói criado por Gedeone, segundo sua declaração, foi uma mistura de *Fantasma*, *Batman* e *Tarzan*. Mas, lendo suas histórias, fica claro que o peso maior coube ao *Fantasma*. Ainda segundo depoimento de Gedeone, o *Homem-Lua* foi recusado pelo editor e pelo diretor artístico, pois não era “super”. Gedeone criou novo herói para estrelar a revista, *Raio Negro*, baseado em *Green Lantern*, mas a história de *Homem-Lua* já feita foi aproveitada como história secundária no primeiro número da revista **Raio Negro**.

Sobre a criação de *Homem-Lua*, Gedeone declarou no fanzine **Gedeone 80 Anos**, editado por ele e José Salles em 2006: “Esbocei um herói mascarado, que usava um globo na cabeça, como máscara, uma capinha e roupa justa. O globo era translúcido, com visão de dentro para fora e sem visão para seu interior, já que era espelhado. Batizei de *Homem-Lua*. O *Homem-Lua* seria um brasileiro morando em São Paulo e tendo ação em todo o Brasil, com tipos e cenários brasileiros, coisa nossa. Fiz uma aventura de 23 páginas com retícula e tudo mais. Inclusive uma capa, que nunca foi publicada”.

Essa primeira HQ de *Homem-Lua* já mostra a clara influência de *Fantasma* na definição do personagem. O *Homem-Lua* é um ser misterioso, cuja identidade ninguém conhece (nem mesmo o leitor, a quem seu rosto nunca é mostrado), temido no mundo todo pelos criminosos, considerado imortal, em atividade há mais de um século (várias vezes coadjuvantes das histórias dizem que seus avós já conheciam o herói), considerado como chefe por uma tribo de índios do Amazonas, etc. Em uma aventura é dito que tem a fúria de um tigre. Em outra, quem olhar para seu rosto, morre. Várias vezes, nativos usam tambores para enviar mensagens ao herói. E para completar, tem um anel que deixa a marca de uma lua no rosto dos criminosos. Sem dúvida, grande parte das características do herói é baseada no *Fantasma*. A influência de *Batman* é bem menor, limita-se ao uso de alguma tecnologia, como o Jato-Lua, que o leva rapidamente a toda parte do mundo. O *Tarzan* que influenciou Gedeone parece ser especificamente o de Russ Manning, que fazia sucesso na década de 1960, primeiro nos *comic books* da editora Gold Key e depois, a partir de 1967, nas tiras e páginas de jornais. Gedeone utiliza em *Homem-Lua* várias poses baseadas em Manning e também o enredo de várias aventuras, incluindo a presença de cidades perdidas.

Quanto ao visual do personagem, Gedeone buscou outras fontes. O uniforme do herói não tem muita novidade, em parte é baseado no *Fantasma*, com colante vermelho, calção e duas pistolas, além de botas. A capa era algo bastante comum, desde *Superman* até o *Capitão 7*, e era usada também pelo *Flash Gordon*. O que o *Homem-Lua* tinha de inusitado era a máscara em forma de globo. Em 1964, Steve Ditko havia criado para o *Homem Aranha* um vilão chamado *Mysterio* que usava um capacete redondo. Gedeone nunca mencionou se esse vilão o influenciou na hora de criar o capacete de *Homem-Lua*. De qualquer forma, a solução gráfica de Gedeone para o capacete era distinta.



Embora Gedeone tenha declarado que o herói agiria no Brasil, logo mudou de ideia e o mandou várias vezes para a África e a Malásia e até a ilha de Krator. A intenção de retratar nossa gente também foi abandonada. Apenas na primeira aventura, há uma preocupação em situar a história no Brasil com uma boa representação do Aeroporto de Congonhas, e numa das últimas aventuras, o herói em trajes civis se permite frequentar as praias de Santos.

O *Homem-Lua* foi presença constante na revista **Raio Negro**. Teve histórias publicadas em todos os números até o nº 8, e depois uma história no nº 10. Também teve duas aventuras publicadas no **Super Almanaque Raio Negro 1968**. E finalmente, participou de aventura do *Raio Negro* no nº 15, último número da revista. No total, foram 11 aventuras totalizando 141 páginas, a maioria escrita e desenhada por Gedeone. Duas aventuras tiveram argumento de Teresa Sales e duas tiveram desenho a lápis de Akimoto. Na aventura de *Raio Negro* do nº 15, os desenhos são de Luiz Rodrigues e o texto é atribuído a Gedeone. Nessa HQ, *Homem-Lua* é até capaz de voar, o que lhe foi “ensinado” pelo *Raio Negro*. Nas capas da revista **Raio Negro**, o *Homem-Lua* aparece num quadro à parte nos nºs 2, 4 e 7, o que nos dá informação sobre as cores de seu uniforme. No nº 15, aparece na capa junto com *Raio Negro*, numa ilustração de Gedeone, mas que não tem nada a ver com a aventura interna. Várias histórias de *Homem-Lua* foram republicadas nos 18 números da revista **Raio Negro**, editada por José Salles entre 2006 e 2014.

As histórias de *Homem-Lua* são bastante simples, o que indica a velocidade com que eram feitas por Gedeone, num período em que estava bastante sobrecarregado de trabalho, não somente para a GEP, mas também para outras editoras. As tramas correm soltas, muitas vezes com as ações ocorrendo sem muita lógica, aos trancos, com soluções apressadas, ao contrário dos roteiros de Terror que Gedeone escrevia, mais elaborados. Os desenhos também remetem a outros desenhistas, sendo Russ Manning o mais referenciado. Mas também há referências ao *Superman* de Curt Swan, ao *Flash Gordon* de Raymond, entre outros. E no nº 7, há toda uma sequência de luta retirada de Frank McLaughlin em que *Judomaster* enfrenta *The Cat*, publicada originalmente em outubro de 1966, e no Brasil na revista **O Judoka** nº 3, da Ebal, em junho de 1969.

Uma característica que Gedeone imprimiu nas histórias de *Homem-Lua*, e que contrasta com o puritanismo usual nas histórias de super-heróis americanos, é o destino trágico dos vilões. Talvez aí uma influência do *Dick Tracy* de Chester Gould ou somente porque Gedeone era um autor de histórias de Terror. O fato é que o *Homem-Lua* não tinha melindres em executar os vilões, seja soterrando-os sob um ídolo de pedra, inundando-os com o rompimento de uma represa, explodindo-os com seu barco, ou simplesmente cravando-lhes uma faca no peito. Aqui e ali, uma certa forma brasileira de criar emergência do lugar comum das histórias dos *comics* norte-americanos que as editoras nacionais se obrigavam a seguir.

HYDROMAN

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Personagem criado por Gedeone Malagola, aparecia também ao lado de *Raio Negro*, outro herói do mesmo autor. Sem nenhuma originalidade, o príncipe *Hydroman*, com suas orelhas pontudas, reina nas profundezas do oceano na lendária Atlântida. Publicado pela Gráfica Editora Penteado.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“Criação de Gedeone Malagola, *Hydroman* foi publicado pela editora GEP e companheiro de revista do *Raio Negro*, a partir do número 11. Em parceria com *Raio Negro* na revista de número 14, eles derrotaram a *Invasão das Estrelas*, juntos em uma mesma aventura. *Hydroman* é príncipe de um império submarino, a lendária Atlântida, sempre lutando contra os inimigos da lei e da ordem. A única arma que ele usa é uma pistola de gelo.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“Uma criação de Gedeone Malagola e Momoki Akimoto em 1965 para a GEP, *Hydroman* e *Raio Negro* foram os primeiros super-heróis brasileiros a participarem de um encontro (hoje, “cross-over”). Infelizmente só teve três aventuras entre nós. Super-herói aquático que sob influência do mercado dos EUA recebeu o nome “americanizado”. Seus autores não conheciam, então, o *Hydroman* de Bill Everett dos anos 40.”

Os Super-Heróis Brasileiros, de Antônio Luiz Ribeiro:

“*Hydroman* foi o primeiro super-herói brasileiro a ter nome em inglês. Essa prática de “americanizar” nomes de heróis é um recurso muito utilizado por nossos editores. A ideia é chamar a atenção do leitor tupiniquim, avesso a personagens patricios. Esse leitor vê, desavisado, a capa da revista nas bancas e, pensando tratar-se de um novo herói americano, compra o gibi, meio às pressas, só percebendo que foi iludido depois. Mas aí já é tarde demais. A ideia de lançar *Hydroman* surgiu nos anos 60, quando o quadrinhista Momoki Akimoto propôs ao colega Gedeone Malagola fazer um personagem tipo *The Sub-Mariner* (mais conhecido entre nós como *Namor*). Apesar de estar sobrecarregado de trabalho, Gedeone aceitou o convite, pois a nova HQ seria feita por duas pessoas e, portanto, não cansaria tanto. Akimoto sugeriu que o personagem se chamasse *Hydroman*. Ambos não sabiam que já existia um super-herói com esse nome, nos States. Era uma criação dos anos 40, de Bill Everett. Apesar de ter sido um herói promissor, *Hydroman* só teve três aventuras, com lápis de Akimoto e arte-final de Gedeone. Na primeira aventura, os leitores ficavam sabendo que o protagonista operava em uma base, a lendária e submersa cidade de Atlântida. Sua principal arma era uma pistola de gelo que, ao ser disparada, congelava instantaneamente seus adversários. Quando não usava seu revólver, o herói se valia dos punhos para derrotar os inimigos. Apesar da arte bem feita, a série carecia de um bom roteiro. Na primeira aventura, por exemplo, o herói não dizia a que vinha. Faltava um aprofundamento psicológico no herói, se bem que, naquela época, vale lembrar, os gibis de super-heróis não tinham a preocupação com roteiros inteligentes. O que contava mesmo era a aventura pura e simples, com o mocinho se preocupando apenas em derrotar o bandido. Somente a partir de 1967, com os heróis Marvel, de Jack Kirby, é que a moda dos heróis problemáticos pegou no Brasil. Voltando ao nosso herói. Pelo que se sabe, *Hydroman* e *Raio Negro* foram os primeiros super-



heróis a participarem de um encontro (hoje, “cross-over”). Foi quando os dois se uniram na HQ *Invasão das Estrelas*, que muitos elogiaram. Após o cancelamento de nosso homem do fundo do mar, a GEP (Gráfica Editora Penteado) tentou, em 1969, outro personagem submarino. Era *Fantar*, de Edmundo Rodrigues e Milton Mattos, sobre um anti-herói tipo *Namor* que queria destruir não só os habitantes da superfície como também os moradores das profundezas submarinas. Também não deu certo. No início dos anos 80, a Grafipar, de Curitiba, planejou trazer *Hydroman* de volta, mas infelizmente o projeto não deu certo (...) e hoje o personagem só vive na lembrança dos leitores mais nostálgicos, infelizmente.”

Em 1981, a editora Grafipar pretendeu republicar todas as histórias de *Raio Negro*, *Homem-Lua* e *Hydroman* numa coleção de 6 volumes de 100 páginas cada. Saiu apenas o primeiro volume, onde há um depoimento de Gedeone sobre a criação de *Hydroman*. “*The Sub-Mariner*, no Brasil batizado de *Namor* ou de *Príncipe Submarino*, apareceu no **Gibi Mensal** em 1940. Esta estorieta foi uma criação de William Blake Everett, em 1940, para a revista **Human Torch**, do Grupo Marvel. Foi um imenso sucesso! Aproveitando a onda, Bill Everett lança *Hydroman* para a revista **Heroic Comics**, sem muito sucesso, no ano de 1940. Quando Momoki Akimoto, que já desenhava para outros colegas, me propôs fazer um personagem tipo *Namor*, aceitei. Estava sobrecarregado de serviço e a ajuda era válida. Akimoto falou em chamar o personagem de *Hydroman*, e eu concordei. Confesso que desconhecíamos o *Hydroman* de Bill Everett. E bolamos fazer o herói num estilo diferente, já que eu iria passar a tinta. E fizemos apenas 3 aventuras. Não agradou muito para uns, outros gostaram.”

O *Hydroman* criado por Bill Everett em 1940 não foi um personagem obscuro. Parece não ter sido publicado no Brasil, mas nos Estados Unidos foi presença constante nos 29 primeiros números da revista **Heroic Comics**, de 1940 a 1945. Como a editora, Eastern Color Printing, parou de publicar *comics* em 1956, o herói sumiu. Everett trabalhava para o estúdio Funnies Incorporated, que produzia material tanto para a Eastern quanto para a Timely (antecessora da Marvel). Assim, Everett criou *The Sub-Mariner* para a Timely em 1940 e no mesmo ano o *Hydroman* para a Eastern. São, no entanto, heróis muito diferentes em suas concepções. Everett criou outro herói aquático, em 1941, para a Timely, *The Fin*, este de curta duração.

A inspiração para o *Hydroman* de Akimoto e Gedeone foi *The Sub-Mariner*, como Gedeone declarou. *Hydroman* é um príncipe da lendária Atlântida, mas, diferente de *Namor*, não está em conflito com os habitantes da superfície. O visual do herói, no entanto, foi claramente inspirado em *Adam Strange*, da DC, publicado em 1958 na revista **Showcase**, e logo transferido para a **Mystery in Space**, a partir do nº 53 (ago/1959). Seu principal desenhista foi Carmine Infantino e foi com seu traço que o personagem foi publicado no Brasil, com o nome *Joe Cometa*, na revista **Homem no Espaço**, da editora O Cruzeiro, em 1961 e 1962. O desenho de *Hydroman* a todo momento remete às poses de *Adam Strange* criadas por Infantino.

Hydroman teve apenas 3 aventuras, totalizando 33 páginas, publicadas nos nºs 11, 12 e 14 da revista **Raio Negro**, da editora GEP, por volta do ano de 1968 e 1969. A primeira aventura é a mais fraca das três. *Hydroman* parte em busca de um navio desaparecido e no caminho encontra um dinossauro no fundo do mar.



Parece só um pretexto para *Hydroman* mostrar que tem uma pistola de gelo. Quando chega no Polo Sul, encontra o vilão que num passe de mágica o faz encolher e o transporta para outra dimensão. Lá *Hydroman* consulta os livros do vilão e aprende a reverter o feitiço voltando ao tamanho normal. Em seguida, destrói com as próprias mãos o laboratório do vilão. Então, quando acerta o vilão, este desaparece numa explosão e tudo se revela uma ilusão. Na segunda aventura, num laboratório secreto, um cientista é atingido por uma mistura de produtos químicos e se transforma num monstro marinho gigantesco, inspirado em vários monstros criados nas revistas da *Timely* na década de 1950. O monstro ataca navios e é visto como um deus por nativos que praticam sacrifícios humanos. O ponto interessante na trama é que o mistério da origem do monstro não é solucionado, nem *Hydroman* descobre de onde veio, nem os demais cientistas do laboratório entendem o que aconteceu com o colega desaparecido. A terceira aventura é bem interessante em vários aspectos. Primeiro, conta com a participação de *Raio Negro* e o vilão é o *Capitão Op-Art*, que libera estrelas inteligentes que atacam a população. Depois mostra outros habitantes de Atlântida, que tem cientistas mais avançados tecnologicamente. O ponto alto da história foi incluir na trama a missão Apolo 8, ocorrida em dezembro de 1968, e que levou os primeiros homens a darem a volta à Lua. Na trama, a Apolo 8 traz para a terra algum tipo de vírus que infecta nossas estrelas marinhas, ou as próprias estrelas do espaço. Os cientistas de Atlântida preparam armas de “um tipo de raio laser sonoro” para *Hydroman* e *Raio Negro* combaterem as estrelas. Esta referência à Apolo 8 deixa claro que esta aventura só pode ter sido feita em 1969. Este nº 14 da revista **Raio Negro** é o único que traz *Hydroman* na capa, portanto, a única maneira de saber suas cores. Pela capa, vê-se que o herói tem a pele verde claro, o uniforme amarelo claro e as botas meio avermelhadas. Quando a Grafipar lançou o nº 1 de **Raio Negro**, Watson Portela, autor da capa colorida, ao retratar *Hydroman*, colocou a pele verde escuro, o uniforme alaranjado forte e as luvas e botas marrons. A partir daí, vários artistas, que fizeram ilustrações coloridas de *Hydroman*, seguiram essa indicação de cores.

Uma curiosidade: na primeira aventura de *Hydroman*, quando seu nome aparece nas legendas da história, há pequenas marcas em volta do nome, como se tivesse havido um retoque no original ou na chapa de impressão. Ou seja, será que o herói tinha outro nome e foi mudado depois do original letreirado ou a chapa produzida?

A revista **Raio Negro** nº 1, da Grafipar, de 1981, republicou a 1ª aventura de *Hydroman*. Entre 2006 e 2011, a revista **Raio Negro**, da editora Júpiter II, republicou as 3 aventuras nos nºs 1, 6 e 12. E em 2016, Lancelott Martins dedicou o 1º número de sua publicação **Arquivos Lancelott – Série Fanzines** a *Hydroman*, republicando as 3 aventuras.

ESCORPIÃO

O Mundo dos Quadrinhos, de Ionaldo Cavalcanti:

“Super-herói brasileiro com uniforme, máscara e pistolas na cinta, *Escorpião*, o defensor da Amazônia, tem argumentos de Francisco de Assis e Rivaldo e desenhos de Rodolfo Zalla e Eugenio Colonnese. É evidente, em tudo nessa série, a influência do *Fantasma*, de Lee Falk. Publicado em revista própria desde 1966 pela Editora Taika.”

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“O *Escorpião* foi um personagem criado por Wilson Fernandes, no ano de 1966, teve revista própria editada pela Editora Taika. Inicialmente o próprio Wilson Fernandes é quem desenhava o *Escorpião*, depois desenhou o Eugenio Colonnese e Rodolfo Zalla, que sempre fazia as capas, com textos de Rivaldo e Francisco de Assis. O *Escorpião* é o cientista *Gilberto Laporte*, que estuda a floresta do Amazonas, procurando solucionar problemas relacionados com a nutrição. Acidentalmente ele descobre que a seiva de uma planta misteriosa lhe dá uma grande força, então ele resolve manter sob controle o mundo selvagem em que vive. Assim, o cientista utiliza o poder de sua descoberta como força pacificadora, surgindo o herói do Amazonas: *Escorpião*. Mas, devido a grande semelhança do herói com o *Fantasma* publicado pela Rio Gráfica, Rodolfo Zalla teve que fazer umas transformações, mudando seu uniforme, acrescentando uma pequena capa, mudando a cor, dando-lhe uma arma que parecia uma lanterna que emite raio e tem o sinal do *Escorpião*, um par de luvas e um cinturão onde guarda todas suas armas. Esta modificação foi feita já na quarta revista do *Escorpião*. O *Escorpião* teve grande aceitação na época, tanto é que foram publicados vários números, e em 1976 a editora Taika reprisou várias histórias em quadrinhos do herói em uma “Nova Fase”.”



Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“... Eis que surge como uma sombra abrasadora, terror dos malfeitores, deixa sobre eles a sua marca... O *Escorpião* original foi uma duplicata do *Fantasma*. O primeiro *Escorpião*, encomendado em 1965 pelo editor Heli de Lacerda ao desenhista Wilson Fernandes, para a editora Taika, foi objeto de um processo de plágio pela RGE, detentora dos direitos do *Fantasma* no Brasil. Neste visual o personagem durou apenas 3 números. Esta versão chamava-se *Sr. Nilson* e era um homem comum sem poderes especiais, sua base era dentro da floresta amazônica e deixava a marca do *Escorpião* nos bandidos. Para combater o crime e o perigo comunista, contava com vários equipamentos, como lanterna, corda para escalar, faca, revólver, etc.”

“O *Escorpião II*, aliás, *Gilberto Laporte*, foi uma criação de Francisco de Assis e Rodolfo Zalla a pedido da editora Taika em 1967. O *Escorpião* tornou-se um herói cercado de mistério: seu passado e a origem de toda sua tecnologia superior nunca foram revelados. Era um super-herói ecológico, bem diferente de seu antecessor criado por Wilson Fernandes em 1965. O *Escorpião II* foi, talvez, o primeiro herói dos quadrinhos no Brasil que surgiu em virtude de uma querela da King Features Syndicate, aqui representada pela RGE, contra o *Escorpião I* de Wilson Fernandes, por sugerir uma cópia do *Fantasma*. Melhor para nós, temos dois *Escorpiões*! Nos dias atuais teve uma participação com o personagem de Samicler, *O Cometa, Nova e Raio Negro*.”

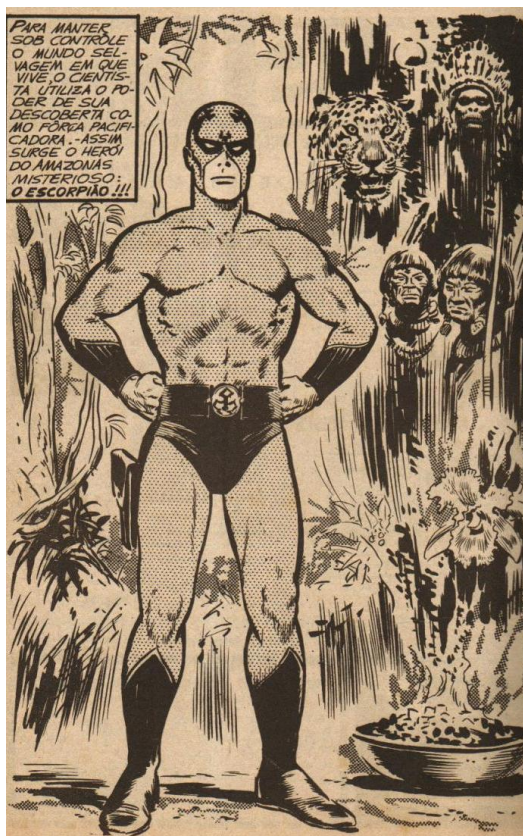
A Saga dos Super-Heróis Brasileiros, de Roberto Guedes:

“A primeira encarnação do *Escorpião* (de agosto de 1966) foi feita por Wilson Fernandes – a mando do editor Heli Lacerda – era um plágio descarado do *Fantasma*, inclusive com desenhos chupados de Sy Barry. Mesmo assim, a revista vendia horrores – tanto que quase esgotou a tiragem de 50 mil exemplares dos dois primeiros números – o que incomodou, deveras, o King Features Syndicate (distribuidor mundial do *Fantasma*). Preocupados com uma represália do sindicato internacional, a Editora Taika encomendou a Rodolfo Zalla e ao roteirista Francisco de Assis a reformulação do herói. Zalla nunca sentiu-se confortável em desenhar super-heróis, mas, como bom profissional, aceitou a empreitada. O *Escorpião* continuou popular e ganhou muito em termos artísticos e temáticos, tornando-se um legítimo defensor da selva amazônica. E como nas melhores histórias de super-heróis, “delírios” criativos eram permitidos, como o fato de o Brasil possuir tecnologia para detonação da 1ª bomba atômica de sua história, além do lançamento de naves espaciais ainda nos anos 1960, apesar de até hoje o país não dominar tal tecnologia...”

Os Super-Heróis Brasileiros, de Antônio Luiz Ribeiro:

“Vamos falar sobre mais um imitador do *Espírito-Que-Anda*, o *Escorpião*. A primeira aparição do *Escorpião* não é muito precisa. Segundo o expediente do número um de sua revista, seria em agosto de 1966. Mas é possível que o gibi tenha sido levado às bancas somente no ano seguinte. Wilson Fernandes escreveu e desenhou os três primeiros números do *Escorpião*. A partir do quarto, as histórias passaram a ser feitas por Rodolfo Zalla (desenhos) e Francisco de Assis (roteiros). Sob a direção de Zalla, o herói sofreu várias mudanças, tanto visuais como narrativas. Seu uniforme azul foi mudado e ele passou a ser uma espécie de guardião da floresta amazônica. A base de operações do herói ficava dentro da floresta e, assim como o *Fantasma*, era amigo dos índios locais e também se disfarçava como um homem comum, o *Sr. Nilson* (uma variação do *Mr. Walker*). Como se não bastasse, deixava, ao socar os bandidos, a marca de um escorpião nos seus rostos. Para combater o crime e o perigo comunista, contava com vários apetrechos, como lanchar, corda para escalar subidas, faca, revólver, etc. A revista **Escorpião** foi cancelada em 1968, após 10 números. Em seguida, a Taika lançou uma segunda série de **Escorpião**, que só durou duas edições.”

O primeiro número da revista **Escorpião** foi lançado pela editora Taika com data de agosto de 1966 no expediente. A capa foi feita por Rodolfo Zalla, que aparece no expediente como Diretor de Arte. A história de estreia, *Sabotagem*, de 30 páginas, é creditada – estória e desenhos – a Wilson Fernandes, o criador do personagem. Em todos os aspectos, o *Escorpião* é copiado do *Fantasma*, de Lee Falk. A começar do uniforme, que tem o mesmo tipo de malha cobrindo todo o corpo, botas, calção e cinturão com pistola. Embora no Brasil o uniforme do *Fantasma* fosse vermelho, no original era violeta ou roxo, mais próximo do azul escuro do uniforme do *Escorpião*. Toda a mística do *Fantasma* está inteira em *Escorpião*, o mito da imortalidade, o fato de ninguém conhecer seu rosto, a ascendência sobre os nativos, até o anel com um símbolo (no caso, um escorpião) que deixa marca no rosto dos criminosos. Não bastasse tudo isso, os desenhos de Wilson Fernandes foram calcados nos de Sy Barry, na época o desenhista de *Fantasma*. As poses do herói, as cenas de lutas, os rostos dos personagens, o modelo do helicóptero, o capacete do policial igual ao dos membros da Patrulha da Selva, não escapou nada. Até o disfarce do herói quando tem que interagir com pessoas comuns, terno, óculos escuros e chapéu, e o nome de *Sr. Nilson*. Apesar de tudo isso, o desenho de Wilson Fernandes foi feito com um certo capricho e a história tem um desenvolvimento correto. Nessa primeira história, o *Escorpião* é um defensor da floresta brasileira, mas não há referência específica à Amazônia. O primeiro ponto original de *Escorpião* é que ele é justamente um defensor do território brasileiro, cujas riquezas são atrativos para a cobiça de países estrangeiros. Também no universo ficcional de *Escorpião*, o Brasil é um país em ritmo de desenvolvimento, inclusive tecnológico. E o mote dessa primeira aventura é o lançamento do primeiro foguete brasileiro, alvo da sabotagem de uma quadrilha de mercenários, que, obviamente, encontra o seu fim nas mãos do *Escorpião*.

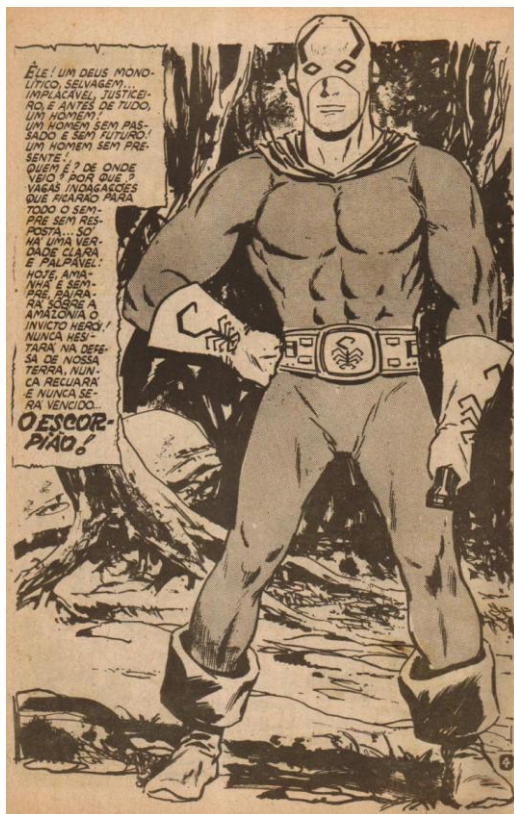


O segundo número da revista também tem data de agosto de 1966 no expediente, deve ter saído um ou dois meses depois. A história, *Escorpião contra os Usurpadores*, de 30 páginas, também foi toda produzida por Wilson Fernandes, e a capa de Rodolfo Zalla. O autor mantém todas as características da primeira história, ou seja, é quase uma aventura do *Fantasma*. Dessa vez, a floresta é a amazônica, pois um dos coadjuvantes foge para a floresta a partir de Manaus. O mote dessa história é a de uma companhia estrangeira que consegue autorização para pescar pitus, mas está roubando areia monasítica. A aventura tem seu ponto forte na figura do herói, invencível diante de uma quadrinha inteira de malfetores, mas num aspecto destoa do padrão bem comportado dos heróis norte-americanos. Em dado momento, o *Escorpião* não tem escrúpulo nenhum em jogar um dos criminosos num rio cheio de piranhas. Do fundo da cópia, emerge um aspecto cruel característico da cultura brasileira.

O nº 3 da revista mantém a capa de Rodolfo Zalla e a data de agosto de 1966 no expediente. Certamente saiu antes do fim do ano, pois traz na capa o preço em Cruzeiros. O conteúdo, no entanto, é outro. A história *A Lenda do Escorpião* tenta dar uma origem ao herói, que antes permanecia totalmente misterioso. O texto escrito por Rivaldo, e com os desenhos pessoais de Eugenio Colonnese, conta a história de um cientista, *Gilberto Laporte*, que estuda a flora do Amazonas. Cai num buraco e para sobreviver alimenta-se de uma estranha raiz que lhe dá grande força. Decide manter o controle da região onde existe esta importante planta e assume a identidade de *Escorpião*, o herói da Amazônia misteriosa.

A história da origem ocupa as 7 primeiras páginas e continua com o título *O Raio da Morte* até completar 28 páginas. Apesar de agora o *Escorpião* ter uma origem definida, acrescida de um poder real, uma força sobre-humana, mantém o uniforme calcado no *Fantasma* e continua protegendo a Amazônia, ao lado das autoridades governamentais. Nessa história, um grupo de russos, chefiado por um chinês misterioso, constrói um equipamento a laser na floresta para incendiar plantações na América do Norte e culpar os russos por isso, criando conflito entre as duas potências. O caso se resolve com a intervenção de uma espiã russa que desmonta a quadrilha, destruindo as instalações e o chinês. Embora esse *Escorpião* de Rivaldo e Colonnese mantenha a matriz do *Fantasma*, até acrescentando um trono com a marca de um escorpião, e acrescentando características do *Batman*, com um sinal com um escorpião projetado no céu, afasta-se da pura cópia do *Fantasma* feita por Wilson Fernandes. Talvez fosse um esforço intencional para evitar problemas com os detentores dos direitos do *Fantasma*.

Não dá para afirmar se houve um processo da parte do King Features e da Rio Gráfica e Editora contra a editora Taika por causa da semelhança entre o *Fantasma* e o *Escorpião*. É mais provável que a própria editora Taika tenha decidido não arriscar e promoveu no herói uma mudança mais radical do que havia tentado no nº 3 da revista.



O nº 4 de **Escarpião** só saiu em setembro de 1967, pelo que consta no expediente. A capa da revista foi feita por Rodolfo Zalla e o preço está em Cruzeiro Novo, o que significa que a revista é posterior a fevereiro de 1967.

O personagem sofreu grandes modificações, principalmente no uniforme. O modelo agora está mais próximo do *Capitão América*, no tipo das botas e luvas, a ausência do calção, mas com o acréscimo de uma pequena capa. Também tem um “cinto de utilidades”. As cores passaram a ser verde, vermelho e amarelo. Continua a ser um protetor da Amazônia ao lado das forças militares. E volta a ser totalmente misterioso, “um homem sem passado, sem futuro, um homem sem presente”. Possui agora uma arma em forma de lanterna que tanto serve para enviar um sinal com o símbolo do escorpião como para emitir um raio mortal. Essa primeira história do herói reformulado ficou a cargo de Francisco de Assis com os desenhos de Rodolfo Zalla. O *Escorpião* convida um capitão do exército para conhecer seu centro de operações. Esse *Escorpião* possui um esconderijo em forma de pirâmide sul-americana, “a casa dos escorpios”, super-avançada tecnologicamente, capaz de monitorar toda a Amazônia, com os mais inacreditáveis recursos, mas quase tudo que o capitão pergunta, *Escorpião* não pode responder. Mas revela que seu objetivo é garantir que “a Amazônia não será tomada”. Na continuação da aventura, aparece uma rainha de uma tribo de guerreiras amazonas, que não afeta em nada o desenrolar da história. Os adversários são uma quadrilha explorando clandestinamente o minério cassiterita e logo são derrotados pelo *Escorpião*. Nesta história há uma passagem que indica que houve mesmo algum atrito entre a editora e os detentores dos direitos do *Fantasma*. Há um deboche ao herói original. Quando o capitão comenta que não esperava que o *Escorpião* tivesse tantos recursos, este retruca: “Por quê? Imaginava-me morando numa caverna e tendo como locomoção um cavalo?”.

A revista durou até o nº 10, com data de novembro de 1968 no expediente. Algumas aventuras têm o roteiro creditado a Francisco de Assis e a maioria tem desenhos de Rodolfo Zalla. O tipo das histórias não mudou muito, *Escorpião* continua um defensor da Amazônia, mas o nível dos roteiros caiu bastante. Em várias histórias, a trama não se desenrola com muita lógica, tem soluções improvisadas, principalmente no que diz respeito aos novos “poderes” de *Escorpião*. Ora ele simplesmente se transporta de um local para outro, ora usa umas pílulas que absorvem o oxigênio e apaga as chamas, e ainda pinga um líquido nos olhos e passa a enxergar através dos objetos. O nº 7 é peculiar, a começar pela capa que não traz a figura do herói e sim apenas um gigantesco escorpião. A aventura, desenhada por Colonnese, leva o *Escorpião* para participar de uma revolução num país árabe. Também recupera uma identidade civil para o *Escorpião*, um cientista do Ministério da Agricultura, mas o nome *Gilberto Laporte* não é mencionado. No final da história do nº 9, *Escorpião* reafirma sua posição como defensor da Amazônia: “O Brasil é o único e legítimo dono deste pedaço maravilhoso... imenso... no futuro será o celeiro do mundo. Nada nos deterá rumo ao grande destino que nos aguarda!”. A HQ do nº 10 também é curiosa, o *Escorpião* se veste de monge para investigar um grupo de contrabandistas e encontra um lobisomem, que não passa de um ator decadente fantasiado a mando dos criminosos para afastar os curiosos do local. É morto pelos bandidos: “Pobre infeliz... terminou seus dias num papel ingrato!”.

Em 1976, a editora Taika relançou a revista **Escorpião** “em nova fase”. O nº 1 teve capa de Wilson Fernandes e republicou a primeira história, mostrando o herói com o visual antigo. Completando a revista, uma história de 6 páginas sobre a Onça Pintada, feita por Fernandes. O nº 2 também teve capa de Wilson Fernandes mostrando o *Escorpião* antigo, mas republicou a primeira história feita por Zalla com o novo uniforme do herói.

O MORCEGO

Heróis Nacionais, de Eduardo Cimó:

“*O Morcego* é um herói criado por Wilson Fernandes, por volta do ano de 1972, editado pela editora Roval, só que teve apenas um número. O herói tinha suas aventuras nos quadrinhos nas profundezas das selvas amazônicas, ele era uma mistura de *Fantasma*, de Lee Falk, com *Batman*, de Bob Kane. Na realidade, *O Morcego* era seu primeiro *Escorpião* revitalizado.”

Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott:

“*O Morcego*, o Herói da Selva Amazônica, surgiu nos anos 70, publicado pela editora Roval, criado por Wilson Fernandes. Temos conhecimento de uma única aventura sua, *O Tesouro da Cidade Perdida*, na revista de nº 1. Por mais que se assemelhe ao *Fantasma*, nossas lendas nos dão conta de um grande morcego na amazônia chamado “cãoera”, um morcego muito grande que mora em buraco no chão e surge quando sente a mata (floresta, animais) ameaçada... Nossos super-heróis, que

surgiram, a grande maioria, por empreitadas autorais, com produção e distribuição nos mais diversos meios – fanzines, edições únicas, editoras caseiras, etc – ganharam esse imenso território brasileiro. A década de 60 foi o berço de nossa criação... alguns eram cópias descaradas e outros muito originais, mas nem tudo é verdade nessa história. Houve criações sugeridas por editoras por acharem que herói tal emplacaria se fosse parecido com aquele de sucesso... *O Morcego* era uma cópia do *Fantasma*, tal qual o *Escorpião*, ambos vigilantes da selva amazônica...”

A Saga dos Super-Heróis Brasileiros, de Roberto Guedes:

“*O Morcego* foi outro personagem calcado no *Fantasma*. Para variar, produzido por Wilson Fernandes – que parecia ser obcecado pelo herói de Lee Falk. Por essas e outras, *O Morcego* pode ser considerado uma “continuação” do *Escorpião*. Tinha como base secreta uma montanha esculpida em forma de morcego, isolada numa ilha dentro da floresta amazônica. Com grande aparato tecnológico, acompanhava os acontecimentos do mundo exterior através de seus monitores. Em sua estreia pela editora Roval (provavelmente, de 1973), chegou a acompanhar uma corrida de Fórmula 1, com Emerson Fittipaldi conquistando uma vitória no autódromo de Interlagos.”

Antônio Luiz Ribeiro, no site Guia dos Quadrinhos:

“Em 1972, surgiu *O Morcego*, personagem de Wilson Fernandes, publicado pela Roval. A editora, que também ficou conhecida na década de 70 pelos nomes de Gorrion e Kultus, publicou revistas como **Velho Oeste**, **Canyon** e, principalmente, **Conan o Bárbaro**, **Koll o Conquistador**, **Linda Carter a Enfermeira da Noite** e **Luke Cage**, quatro títulos da Marvel Comics que a Ebal não quis adquirir na época. Fernandes já era conhecido pelos leitores como o autor de *Escorpião*, e ele aproveitou seu antigo personagem e o revitalizou nesse novo *Morcego*. Mas certos cacoetes editoriais permaneceram. Para começar, o novo herói continuava uma mistura de *Fantasma* com *Batman*, não faltando a área de atuação “nas profundezas da selva” (no caso, a amazônica). Na época, ao contrário de hoje, era muito comum os editores brasileiros, de olho no aumento de vendas, encomendarem aos quadrinhistas cópias descaradas de heróis americanos. E Fernandes era especialista nessa tática polêmica. Se o *Fantasma* era o campeão de vendas da RGE, criava-se um “*Fantasma*” brasileiro.

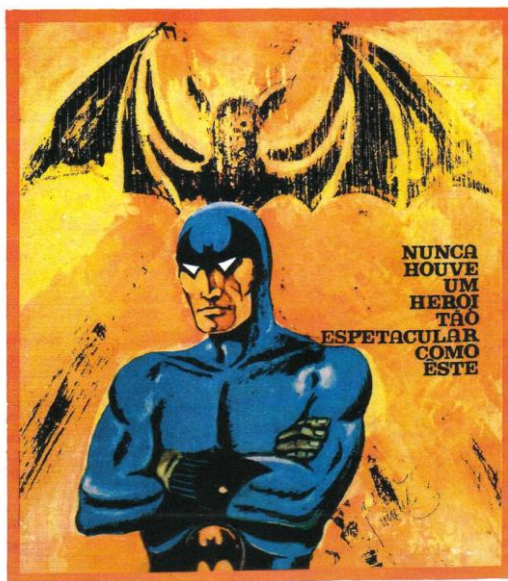


Batman era sucesso nas bancas? Dá-lhe um “Homem-Morcego” verde-amarelo. (...) Tudo era apresentado naturalmente, apostando na memória fraca dos leitores e no fato de estes praticamente não terem acesso às edições originais americanas para constatar o plágio e botar a boca no trombone, como é comum hoje, quando, como bem notou o artista Márcio Costa, todo leitor de HQ vive com uma lupa na mão comparando traduções e adaptações que saem nas bancas. Mas, voltando ao *Morcego*, nosso *Batman* brasileiro só durou um único número, com a HQ *O Tesouro da Cidade Perdida* (aventura na selva sem cidade perdida não dá), com direito à mocinha gostosa, o vilão canastrão e muitas onças, araras e bicharadas em geral, bem nacionalisteiro mesmo.”

A revista **O Morcego**, lançada pela editora Roval, não tem data de lançamento e nem traz os créditos do autor da história. No desenho de capa há uma assinatura, um pouco apagada, mas dá para aceitar que seja um trabalho de Wilson Fernandes, como registrado nas obras de referência. Quanto à data de lançamento da revista, não pode ser anterior a meados de 1973, pois a história menciona a vitória de Emerson Fittipaldi em Interlagos, o que ocorreu em fevereiro de 1973.

De início, imaginei que esta revista de número único trouxesse uma história do personagem *Escorpião*, produzida por Fernandes na época da revista da Editora Taika, não aproveitada devido à reformulação do herói, com o personagem principal alterado para parecer um novo herói. Mas a menção à corrida de Interlagos indica que a HQ foi feita mesmo em 1973. Portanto, Fernandes criou outro herói calcado em *Fantasma* e *Batman*, novamente tentando aproveitar o sucesso dos personagens originais. Em *Escorpião*, no entanto, apesar dos desenhos decalcados em Sy Barry, Fernandes teve algum cuidado na produção do trabalho, efetivamente desenhando com algum capricho toda a história. Em vários momentos, fez questão de salientar o ambiente amazônico desenhando elementos da flora e fauna dessa região brasileira. Na história de *O Morcego*, nem esse cuidado houve. A base dos desenhos continua sendo o traço de Sy Barry, mas aqui e ali, outros desenhos copiados aparecem, seja do *Dr. Kildare*, de Ken Bald, do *Rip Kirby*, de John Prentice, do *Tarzan*, de Russ Manning, até o vilão principal fazendo poses que só poderiam ser de Gene Colan.

O Morcego também é um herói misterioso, vivendo na selva amazônica, num local isolado, mas com acesso à tecnologia moderna. Sua base de operações é o interior de uma rocha que tem no topo a figura de um morcego gigantesco, esculpido “pelo vento por um capricho da natureza”, situada em uma ilha no meio de um “lago infestado de piranhas terríveis” – a exemplo da ilha do Éden de *Fantasma*. Embora vivendo num local tão inacessível, é facilmente contatado por um professor “especialista histórico em civilização antes da descoberta do Brasil”. A missão do herói é proteger o grupo de pesquisadores na busca por uma cidade perdida onde talvez haja também algum tesouro. O objetivo dos pesquisadores é tão somente a parte histórica da cidade, pois o tesouro pertence “ao



governo”. Não é o que pensa um dos membros da equipe e a quadrilha de bandidos que segue os pesquisadores. Toda a história é recheada dos clichês mais óbvios, os bandidos que ouvem a história do tesouro, o pesquisador que se deixa corromper pela ganância, a luta “no braço” entre o herói e o vilão, o herói subjugado facilmente, preso e logo, com maior facilidade ainda, escapando da prisão, até o inevitável final em que a cidade perdida é soterrada.

O Morcego foi mais um lançamento feito por uma editora pequena, tentando aproveitar o sucesso de personagens famosos, mas desta vez sem o cuidado observado em tentativas anteriores, como a do próprio *Escorpião*.



AGRADECIMENTO

Tento reparar aqui uma omissão que cometi quando alguns dos textos desse volume foram publicados no **QI**. Em várias ocasiões, o colecionador **Pedro José Rosa de Oliveira** me ajudou enviando cópias de revistas que eu não tinha em minha coleção, para que o texto sobre o herói ficasse mais completo. Em tempo, fica aqui meu agradecimento.

ADENDO

Abaixo, a primeira ilustração enviada por Lancelott Martins para publicação no **QI** e que foi usada como capa do nº 111 (set/out/2011). Para acompanhar a capa, escrevi um pequeno texto sobre os heróis retratados na ilustração, coletando informações nas obras de referência já mencionadas. Este texto está reproduzido na página seguinte.



HERÓIS DA CAPA

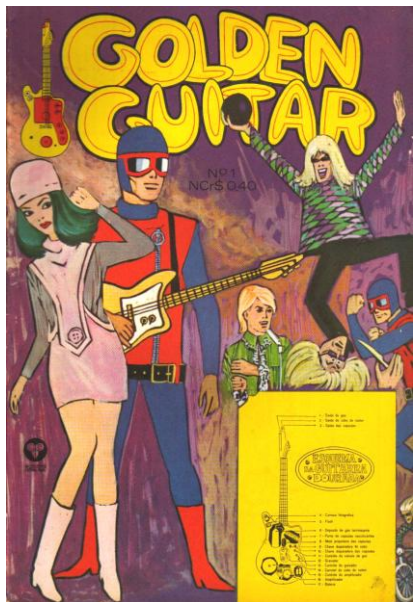
A capa deste **QI** é uma ilustração de Lancelott com 4 heróis brasileiros. Lancelott mantém o blog <http://www.hqquadrinhos.blogspot.com>, onde, além de outras coisas relacionadas a HQB, oferece um **Catálogo de Heróis Brasileiros** com fichas de mais de uma centena de personagens. Nessas fichas há informações sobre os personagens além de ilustrações dos heróis feitas pelo próprio Lancelott.

CAPITÃO 7 – Um dos primeiros super-heróis brasileiros. Estreou em 24 de outubro de 1954 pela TV Record, Canal 7, daí seu nome. Foi uma criação de Rubem Biáfora. Em 1959 foi adaptado por Jayme Cortez para os quadrinhos. A editora Continental lançou o primeiro número da revista **Capitão 7** com desenhos de Júlio Shimamoto. A revista durou até 1964. Na TV foi exibido durante 12 anos, interpretado por Ayres Campos, que tinha os direitos sobre o herói.

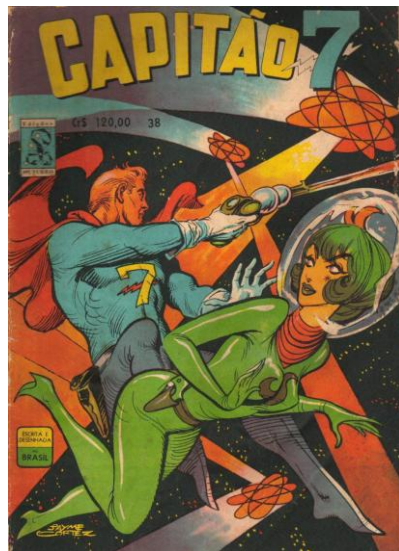
Outros desenhistas como Getúlio Delphin, Juarez Odilon, Osvaldo Talo e Sérgio Lima trabalharam com o personagem. Os textos eram de Hélio Porto, Gedeone Malagola e Helena Fonseca.

METEORO – Criado em 1987 por Roberto Guedes e publicado pela primeira vez em 1992. Em fevereiro de 1997 sua origem é reformulada, em março de 2000 ganhou novo uniforme. Roberto Guedes, um fanzineiro declarado,

participou ativamente na produção de quadrinhos independentes de super-heróis, lançando vários títulos, personagens e até mesmo novos desenhistas desde 1988.



FANTASTIC MAN – Outro herói brasileiro, apesar do nome estrangeiro. Criado por Tony Fernandes em 1976, suas aventuras tinham uma pitada de erotismo. Foi publicado inicialmente na revista **Jogos & Diversões** da Editora Noblet, com o nome de *Homem Formiga*. Em 1982, saiu pela Editora Evictor, já com o nome *Fantastic man*. Teve também revista pela ETF. O herói tem uma parceira chamada Ápia e são do planeta Vulcano. Possuem vários poderes, entre eles telepatia, descargas elétricas e capacidade de voar.



GOLDEN GUITAR – Em 1967, a Editora Grauna lançou este herói criado por Rivaldo Macedo e A. Torres. Este personagem foi produto da onda do ie-ie-ié, música da *jovem guarda* da época. Sua publicação teve apenas quatro números. A arte de Apa (José Aparecido da Silva) e Rubens Cordeiro também apresentava uma tendência pop.

O herói não possuía superpoderes e sim uma guitarra dourada cheia de recursos técnicos, uma versão do cinto de utilidades do *Batman*. A história do último número da revista foi roteirizada por Luscar.





TEGO
EDGARD GUIMARÃES
organizador