

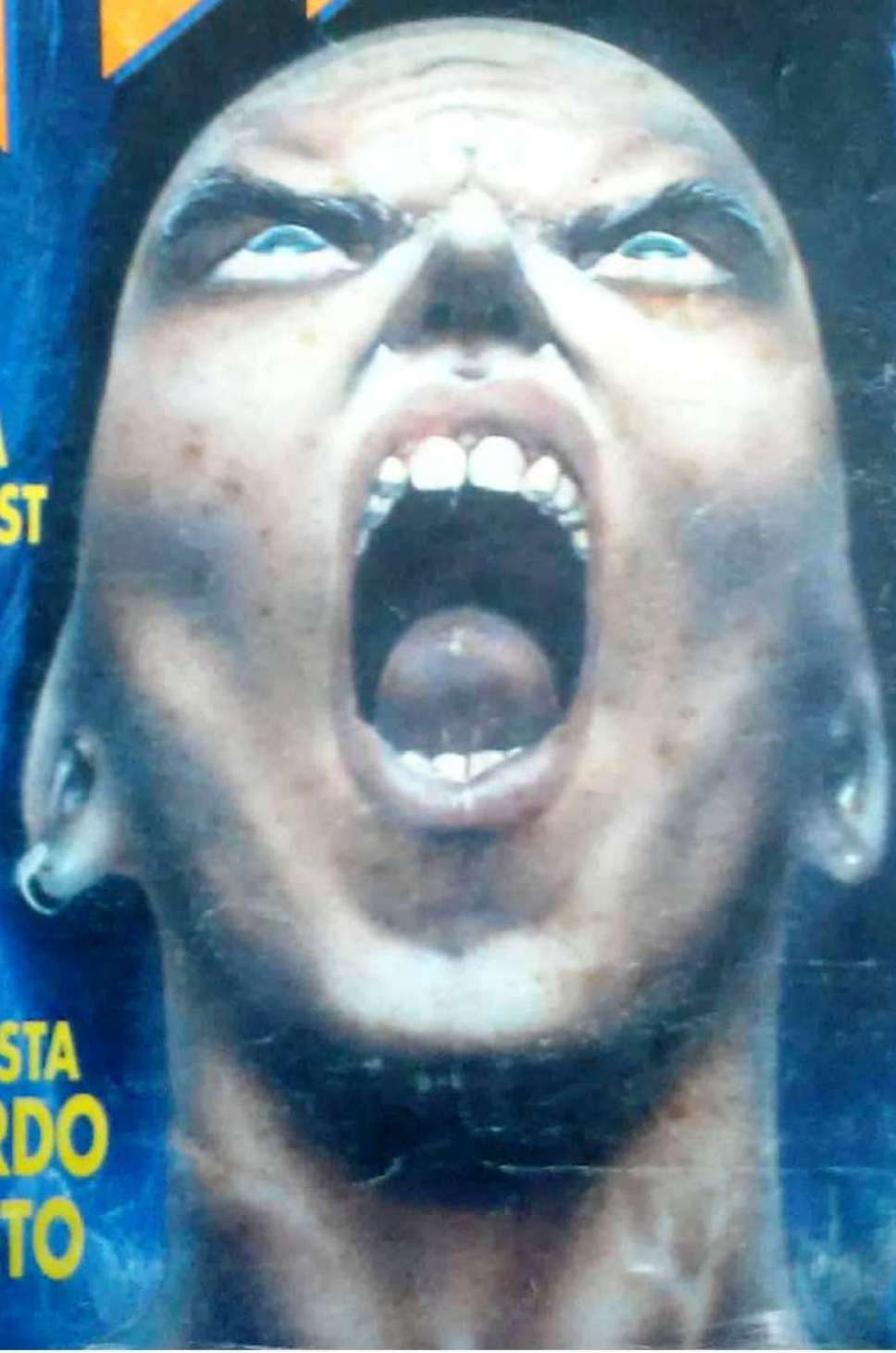
PRÊMIO MELHOR FANTASIA
BIENAL DE QUADRINHOS • HQ MIX

METALIX

QUADRINHOS

**GALERIA
FETICHAIST**

**ENTREVISTA
EDUARDO
BARRETO**



NUMERO

2



banca
TIRAGEM
LTDA

NOVO ENDEREÇO
TIRAGEM LTDA
RUA AUGUSTA, 2698 LJ. 20
JARDINS - SÃO PAULO - SP
CEP 01412-100 - F. 282-4821



- Número dois ? --indaga você espantado, incrédulo, desconfiado.
- Sim !-diz "MATRIX", em alto e bom som.-Sou eu, "MATRIX 2", bêbado de tinta, esturricado de histórias e arrotando palavras.
- Eis-me aqui, aberto em suas mãos, exposto ao seu olhar, à sua ira, ao seu prazer...
Premiado como melhor "Fanzine" pela "I Bienal Internacional de Quadrinhos do Rio de Janeiro" e prêmio "HQ-MIX" 91;
com uma entrevista exclusiva do desenhista uruguaio Eduardo Barreto; o Marcio Nicolosi, autor de "Fetichast", na "Galeria";
pergaminhos sobre R.P.G. e catecismo;
anjos dialogando e ilustrações de página inteira.
- Sim! Eis me aqui, desnudando-me, me abrindo; entregando meus segredos pra você.
- Fale alguma coisa! Reaja! Tire as minhas botas evire as páginas lentamente, para que eu possa sentir o toque macio dos seus dedos sobre meu corpo....Glup!

EDITORIAL



JACARÉCO NASCEU EM PLENA FLORESTA AMAZÔNICA.



UM ESTRONDO, UM TAP!! EXPLODIU O SEU OVO, MATOU SUA MÃE.

GAROTINHO, DESCARREGAVA SEUS HORRORES CONHECIDOS E DESCONHECIDOS QUANDO...



TIA! JACARÉ COME GENTE? OLHA PAIÉ O JACARÉ MEXEU!

UM DIA NÃO AGUENTOU MAIS COMEU O TRATADOR E SE MANDOU PARA A METRÓPOLE.

APRENDEU MUITA PSICOLOGIA HUMANA DEVORANDO OS MAIS DIVERSOS TIPOS DE PESSOAS.



TORNOU-SE MUITO CULTO E INFORMADO DEVORANDO LIVROS,

REVISTAS, JORNAIS E ATÉ...

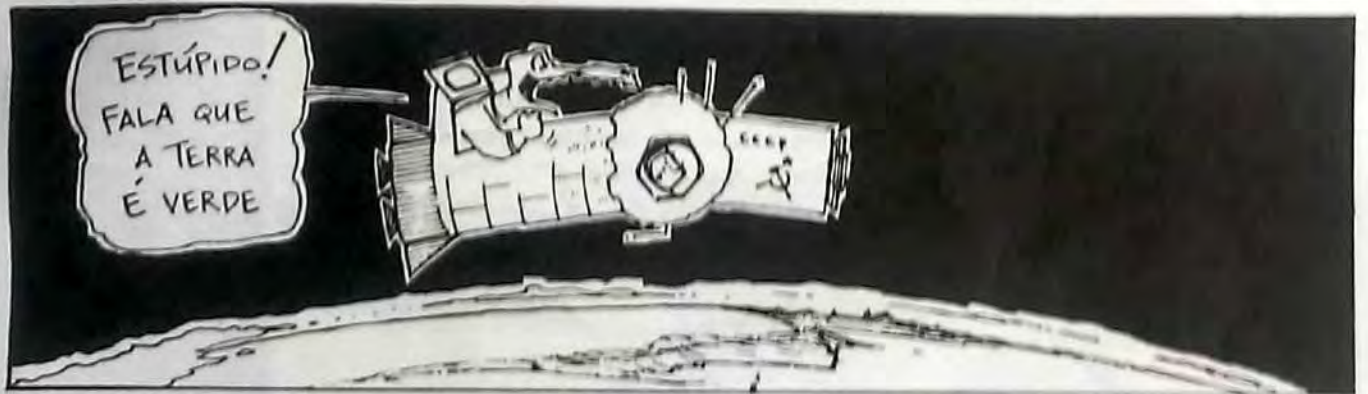
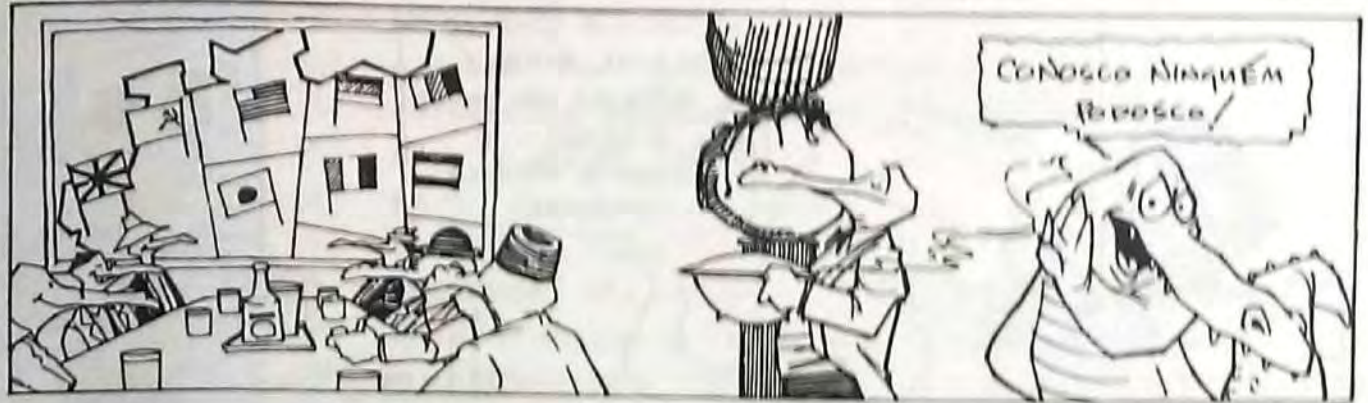


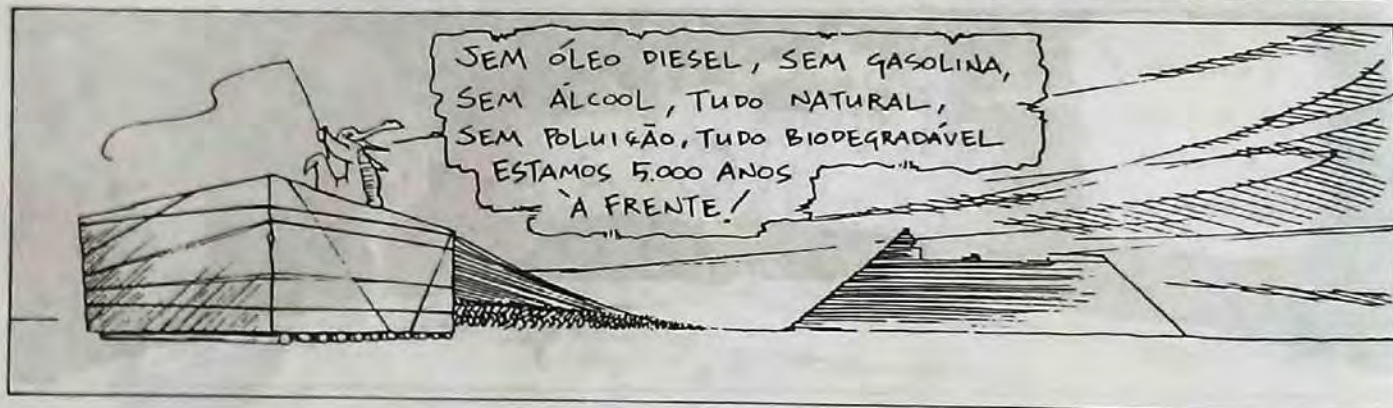
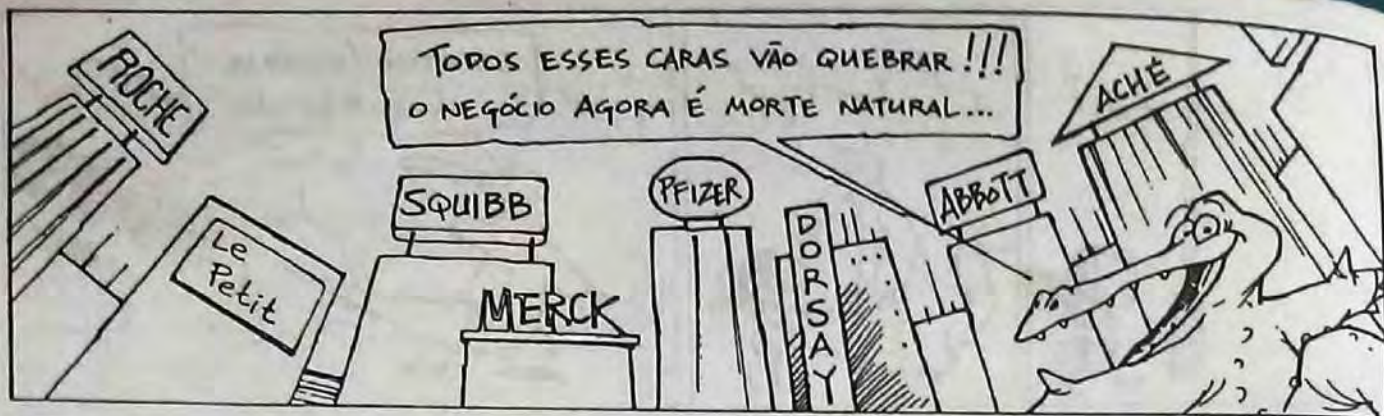
SEU E... TO BRILHOU FULGURANTE... ANDO UM DIA ACHOU UM LIVRO.



E AGORA, NA NOVA ELDOorado AM, ESPAÇO INFORMAL.

SENHORAS E, EIL QUÊ! QUÊ! UM JACA "NÃO QUERO NEM SABER! FIQUEI MESES ENFIADO NAQUELA PORCARIA DE RIO/QUERO MINHA GRAMA!"





MATRIX
QUADRINHOS Nº 2
INVERNO DE 1992

EDIÇÃO:
EDISON IIZUKA

EDIÇÃO DE ARTE:
ALEXANDRE JUBRAN

EDIÇÃO DE TEXTO
JOEL CARDOSO

CONSELHO EDITORIAL:
CARIELLO SAM HART,
CARLOS MORGANI FILHO, GAZY
ANDRAUS

**PRODUÇÃO E
DIAGRAMAÇÃO:**
ALEXANDRE JUBRAN

EDITORIAÇÃO ELETRÔNICA
ESTAÇÃO CENTRAL

COLABORADORES:
CHICO CASERIO, QUILHERME,
MARCIO NICOLOSI, DOUGLAS
QUINTA REIS,
ROSANE PAVAM,
MARCOS HIROKI SUZUYAMA,
EMÍDIO LEE,
LEONARDO BARBASTEFANO, ITSUO,
NASSIF, ZUBA

FOTOS
AE, ARNOLDO NEGRÃO,
NICK UT, ASSOCIATED PRESS,
BANCO DE DADOS,
JORGE ARAÚJO, PAULA
SIMAS, PUBLIFOLHA, REUTER,
RITA BRANDT, TATIANA
CONSTANT

AGRADECIMENTOS:
CARLOS MANN, DEVIR
LIVRARIA, SERGIO
CODESPOTI, TINO CHAGAS

**MATRIX QUADRINHOS É UMA
PUBLICAÇÃO DO GRUPO
NOX. TODOS OS DIREITOS
RESERVADOS.**

MATRIX QUADRINHOS NÃO
SE RESPONSABILIZA PELOS
CONCEITOS EMITIDOS NOS
ARTIGOS ASSINADOS. NEM
PUBLICA MATÉRIAS
REDACIONAIS PAGAS.
NENHUMA SEMELHANÇA
ENTRE OS NOMES,
PERSONAGENS, PESSOAS E
INSTITUIÇÕES NESTA REVISTA
COM PESSOAS VIVAS OU
MORTAS É INTENCIONAL E
QUALQUER SEMELHANÇA
QUE POSSA EXISTIR É MERA
COINCIDÊNCIA

CORRESPONDÊNCIA:

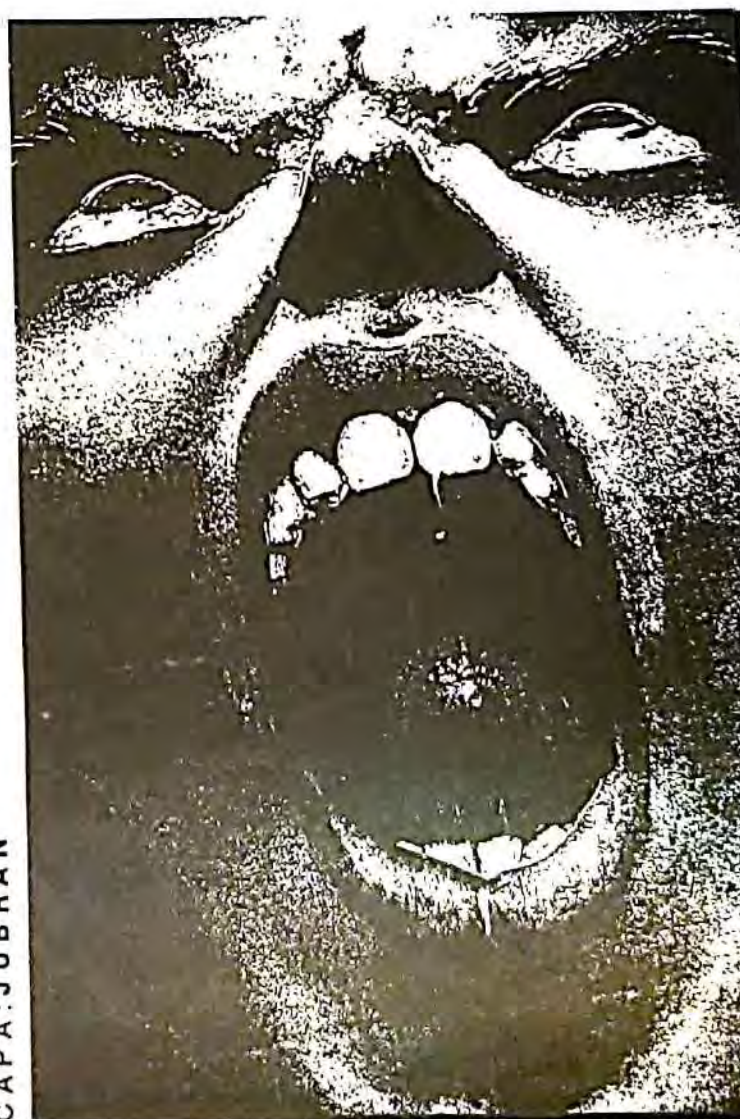
R. JACOBS EMERICKS, 458
AP. 605, CENTRO - SÃO
VICENTE - SP. CEP: 11310-070

FOTOLITO:
ESTUDIO LINE

IMPRESSÃO:
ANEXO GRÁFICA E
EDITORA

- 4 **JacarEco** - Itsuo/Nassif
8 **Enfrentando o Fernando** - Carlello
11 **Um Diálogo Além do Humano** - Gazy Andraus
12 **A Última Guerra dos Astronautas** - Gullherme
17 **Sem Título I** - Carlello
18 **O que é R.P.G.** - Douglas Quinta Reis
20 **Antiquarium** - Zuba / Morgani
31 **Sem Título II** - Carlello
32 **Galeria: "Fetichast"** - Marcio Nicolosi
34 **Entrevista: Eduardo Barreto** - J. Cardoso / Iizuka / Hart
42 **Sem Título III** - Carlello
43 **Vício** - Iizuka / Carlello / Jubran
49 **Caridade** - Iizuka / Emídio Lee
52 **Sem Título IV** - Carlello
53 **HQ Sex: Intenções sem volúpia** - Rosane Pavam
54 **Uma História à Parte** - Sam Hart / Iizuka

CAPA: JUBRAN



que amigo secreto o quê,
cara? dois homens
barbados dando presente
um pro outro...

acho isso uma
puta bichice!!



puxa... adoro chocolate!!

'brigadão,
Fernandinho...!



que papo é esse de
"vamos jantar", cara?

ainda me lembro
do que cê me fez
na última vez...!



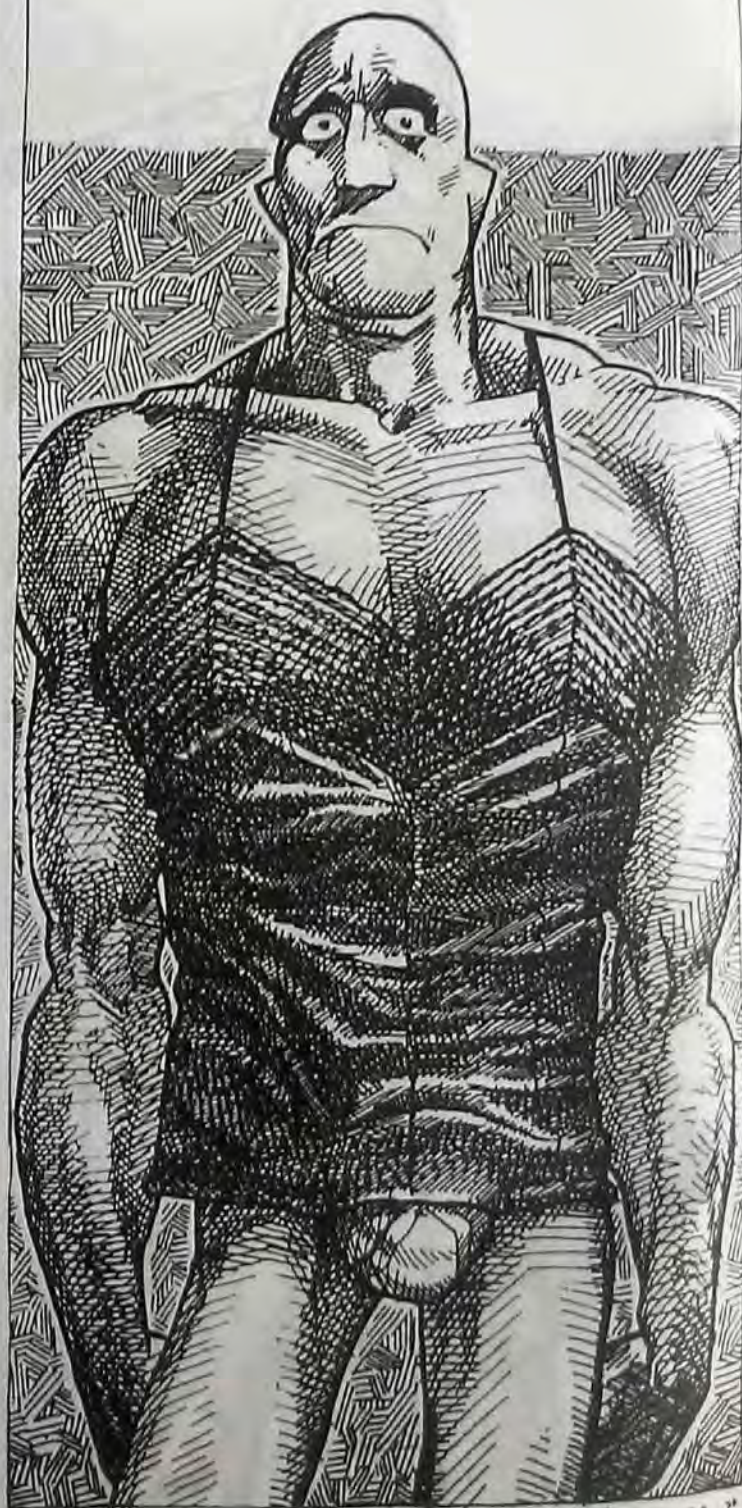
...e aí, Fernandinho...?!

topa outra?



porra, Fernando, isso é
ridículo!!

... definitivamente,
eu não vou usar
isso...



Um diálogo além do humano.

- RESPONDA-ME SE O QUE VÊ É SEU ... OU MEU.
(disse um anjo a outro)

- NEM MEU, NEM SEU. (retrucou)

- ENTÃO DE QUEM É? ← - NÓS SO E DE NINGUÉM.

- QUEM O CRIOU?

- FOI CRIADO E SEMPRE TEM EXISTIDO.
MAS O CRIADOR SEMPRE EXISTIU.
E CONTINUA SEMPRE SENDO CRIADO.

- PARA QUE FOI FEITO?

- PARA FAZER SURGIREM TAIS INDAGAÇÕES.

- SÓ PARA ISTO? ← - SÓ, ALÉM DE BASTAR A SI MESMO.

- É DIFÍCIL ACEITAR.

- ASSIM COMO É FÁCIL.

- QUEM SOMOS, ENTÃO?

- PARTES DELE, CO-CRIADORES.

- E SE EU NEGAR?

- HÁ QUE SER NEGADO... E RE-ACEITO AUTOMATICAMENTE.

- COMO SABE?

- COMO NÃO SABE?



- A DEUS.

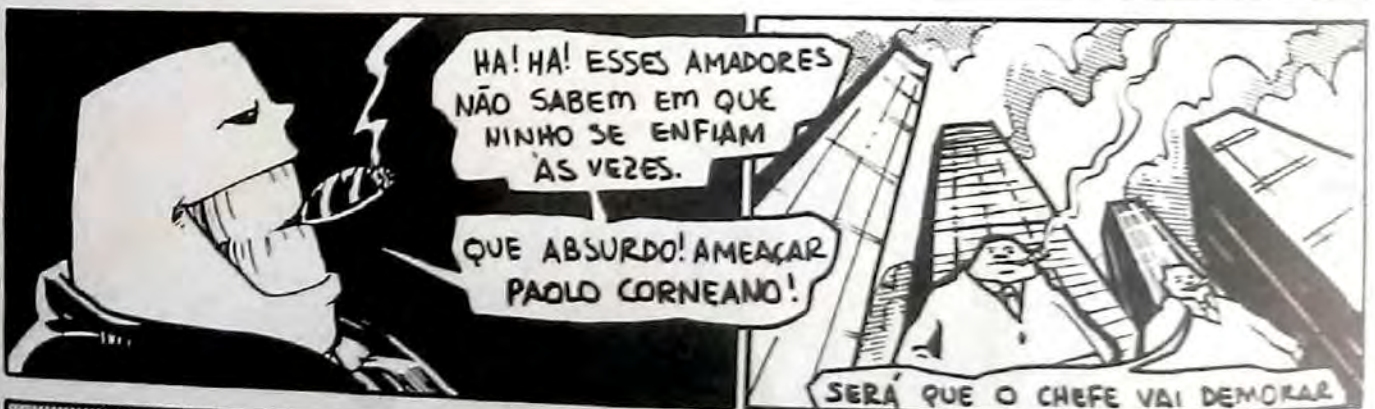
A DEUS?

SEMPRE ... SEMPRE

ANDRÉ 2002



A ÚLTIMA GUERRA DOS ASTRONAUTAS





IMPRUDÊNCIA!
INCOMPETÊNCIA!



VOCE ENVERGONHA A FAMILIA DOS CORNEANOS. SEU PAI NUNCA TERIA FEITO O QUE VOCE FEZ.

OS TEMPOS MUDARAM, VOVÔ!



EXATO!!! TORNOU OS HOMENS TOLOS E IDIOTAS, A SUA ATITUDE DE HOJE SO PODE SER CONSIDERADA COMO VANDALISMO... DELINQUÊNCIA... EXIBICIONISMO!!!

NÃO PRECISAVA TER MATADO AQUELE LOJISTA, EXISTEM FORMAS MAIS DIPLOMATICAS DE SE RESOLVER CERTOS PROBLEMAS



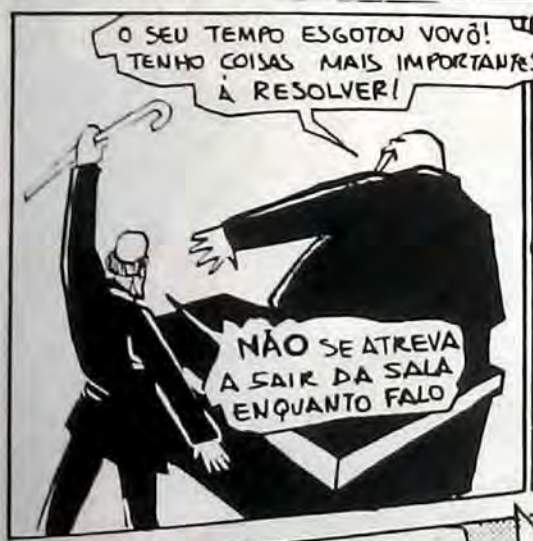
NÃO! NINGUÉM ME AMEAÇA SEM RECEBER O QUE MERECE



VOCE PODIA PELO MENOS TER EVITADO A CHUVA DE BALAS NA CALÇADA, E NÃO GRITE COMIGO! AINDA SOU O PRESIDENTE DESSA ORGANIZAÇÃO!



...E EU SOU O CHEFE!



O SEU TEMPO ESGOTOU VOVÔ! TENHO COISAS MAIS IMPORTANTES A RESOLVER!

NÃO SE ATREVA A SAIR DA SALA ENQUANTO FALO



SUAS ATITUDES ESTÃO TORNANDO NOSSA CONVERSA DIFÍCIL! VOCE JÁ FOI LONGE DEMAIS PAULO! ACHO QUE É HORA DE DAR UM BASTA NESTA SITUAÇÃO.

VOCE ESTA DENTRO DO MEU IMPÉRIO!



...FEZ UM ÓTIMO TRABALHO ATÉ AGORA CONSEGUIU MUITO PODER E DOBROU A RENDA DOS Nossos NEGÓCIOS, MAS ESTE É O FIM...

...O VOVÔ!

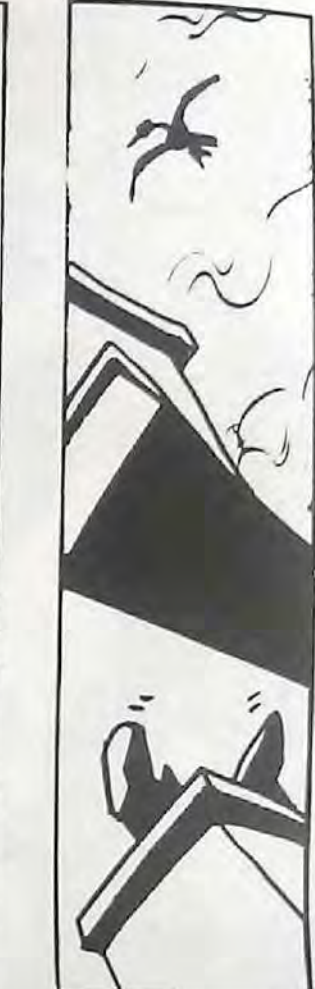
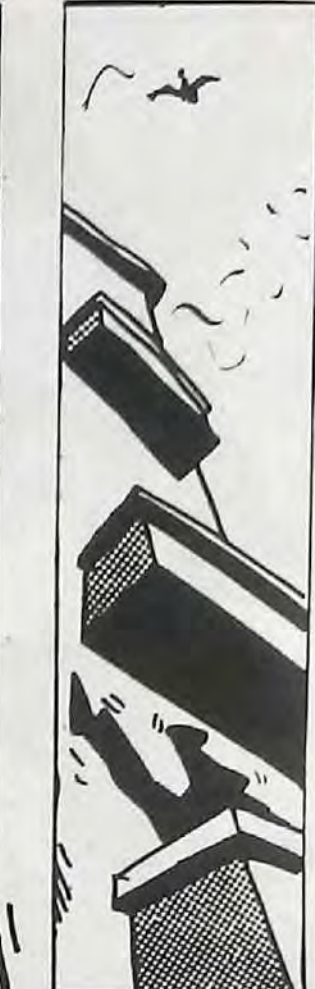
SEGURANÇA! ACABEM COM...



...E DESAPAREÇAM COM O CORPO!









sexe sauvage



RPG

POR DOUGLAS QUINTA REIS

Nos idos de 1974 criou-se nos E.U.A. uma nova forma de lazer que, desde então, não parou de ganhar adeptos. Legiões de pessoas que escolheram um tipo de divertimento onde a criatividade é a base, onde o participante vive uma história sem ter de obedecer a uma posição apenas passiva, sendo parte ator, parte roteirista de um texto que ainda não foi completamente escrito.

Roleplaying Game (RPG) em tradução literal significa "Jogo de Representação", mas ele é na verdade um tipo de jogo muito peculiar pois em um RPG não há vencedores: todos se divertem e todos ganham.

As pequenas e grandes batalhas, as verdadeiras emoções, se dão no desenrolar de uma história, uma aventura, que é criada e vivida pelo grupo de jogadores. É no desenrolar destas histórias que surgem as derrotas e as vitórias, altos e baixos que somados ao fim garantem ao participante a satisfação de ter atuado como um viajante dos caminhos que a imaginação da equipe resolveu trilhar.

É relativamente simples: um dos participantes é o Mestre, que comandará a sessão de jogo (partida), sendo o roteirista principal. Ele chega ao jogo com a aventura já esboçada (extraída de um manual ou inventada por ele próprio). Cada um dos outros jogadores representará o papel de um personagem dentro da aventura.

O Mestre inicia descrevendo o lugar onde estão os personagens e seu nível de tecnologia, costumes, detalhes da política local e, então, leva a história até um ponto onde os personagens começam a atuar, a ter que enfrentar situações, resolver charadas ou lutar em guerras. O sucesso do jogo passa a depender de um esforço coletivo, uma espécie de teatro de improviso onde as dificuldades e surpresas são colocados pelo Mestre enquanto os outros jogadores (personagens) ficam responsáveis pelas ações e ini-

ciativas. O objetivo de todos é sempre tornar o jogo instigante e divertido.

Portanto, um RPG não é um jogo no sentido lato, é um método para criação de histórias dentro de universos ficcionais que vão sendo explorados coletivamente.

Por sua origem estar relacionada a jogos de batalha (estilo "War"), os RPGs eram sempre aventuras onde um grupo de guerreiros e magos combatiam monstros ou exércitos. Existiam tesouros a serem encontrados, e perigos que poderiam levar um ou mais personagens à morte ou inação antes do término da aventura.

Os mais simples eram chamados de Dungeons (gíria americana), utilizada para descrever uma aventura simples, usualmente dentro de cavernas ou num ambiente medieval, que podiam ser resumidos da seguinte forma: Início-Matar e trucidar monstros-Procura do tesouro-Fim. Com pequenas variações.

Ainda hoje, a maioria das aventuras para iniciantes tem este tipo de estrutura.

Com o tempo, os RPGs foram se consolidando como um método de contar/vivenciar histórias e começaram a surgir de forma cada vez mais diversificada, cada um dedicado a um universo ficcional específico como Star Trek, Marvel RPG, Star Wars, Middle Earth (O Senhor dos Anéis)...

Os participantes destas aventuras iam redescobrir a arte ancestral de criar, ouvir e contar histórias.

Com a experiência, os jogadores passaram a exigir aventuras e universos mais sofisticados, onde houvesse suspense, mistério, a necessidade de uso da lógica, jogos mentais e até construção de vírus para computadores.

O setor de RPG se desenvolvia e rapidamente novos universos/aventuras eram propostos: a cada novo universo, um novo conjunto de regras a ser

aprendido; muito esforço inicial para a obtenção de resultados nem sempre tão satisfatórios quanto se esperava. Quando uma aventura é proposta, é necessário que as leis fundamentais do universo ficcional a ser vivenciado estejam definidas; é importante também introduzir elementos aleatórios em certo grau, pois na própria vida real dependemos de sorte. De forma resumida, as regras de um RPG são necessárias para que a aventura possa se desenvolver de forma estimulante.

Por exemplo: Suponhamos uma aventura num mundo medieval, onde a magia, (e não a ciência) regula o pensamento dos homens. Imaginemos que seu grupo se encontre em uma mina abandonada e se defronte com um monstro que, uma vez ferido mortalmente se reparte em dois, de forma que ou há uma saída mágica, ou todos morrerão. Alguém tem de fazer alguma coisa e deve ser o personagem ou os personagens que possuam poderes mágicos. Que tipo de poderes ele possui? Como a magia funciona neste universo? Quanto de sua energia vital será empregada? Este tipo de perguntas só pode ser respondido por regras de utilização de magia no RPG relativo ao universo em que você está atuando.

Quem definiu que personagem, ou personagens, tem poderes mágicos, a intensidade e a qualidade destes poderes? Estas definições estão nas regras para criação de personagens do jogo.

Em um RPG as regras são importantes mas não são rígidas; elas devem ser um apoio ao Mestre para que ele possa, através de sua utilização, contruir ou gerenciar aventuras realmente interessantes.

No final dos anos 80 surgiu nos E.U.A. um gênio neste campo. Seu nome é Steve Jackson e o problema que se decidiu a resolver era dos mais difíceis.

Por que os jogadores têm de aprender

regras novas sempre que decidem mudar de universo ficcional?

Ele acreditava que não era necessário e, para resolver este problema, propôs-se a criar um sistema único que pudesse estabelecer as bases para aventuras em quaisquer tipos de situações, regras que funcionassem na idade média ou no espaço, com espíritos modernos ou dinossauros, com magia, armas ultra-tecnológicas ou poderes paranormais.

Este sonho transformou-se em uma obra, o G.U.R.P.S. (Generic Universal Roleplaying System) Sua meta pode ser resumida assim: "Construir não um jogo, mas um sistema que permitisse a criação de muitos jogos, muitas aventuras, muitos universos".

Das centenas de RPGs já surgidos nos 16 anos de histórias desta arte tão nova, o GURPS é considerado por muitos especialistas como aquele que mais se aproxima do que poderá ser um dia o Sistema definitivo.





MATERIAL PARA RPG
EM PORTUGUÊS
GURPS # TAGMAR

LIVROS: AVENTURAS SOLO
AVENTURAS HERÓICAS

LIVROS: CINEMA · TEATRO · MÚSICA

COMICS

FICÇÃO CIENTÍFICA EM PORTUGUÊS/INGLÊS

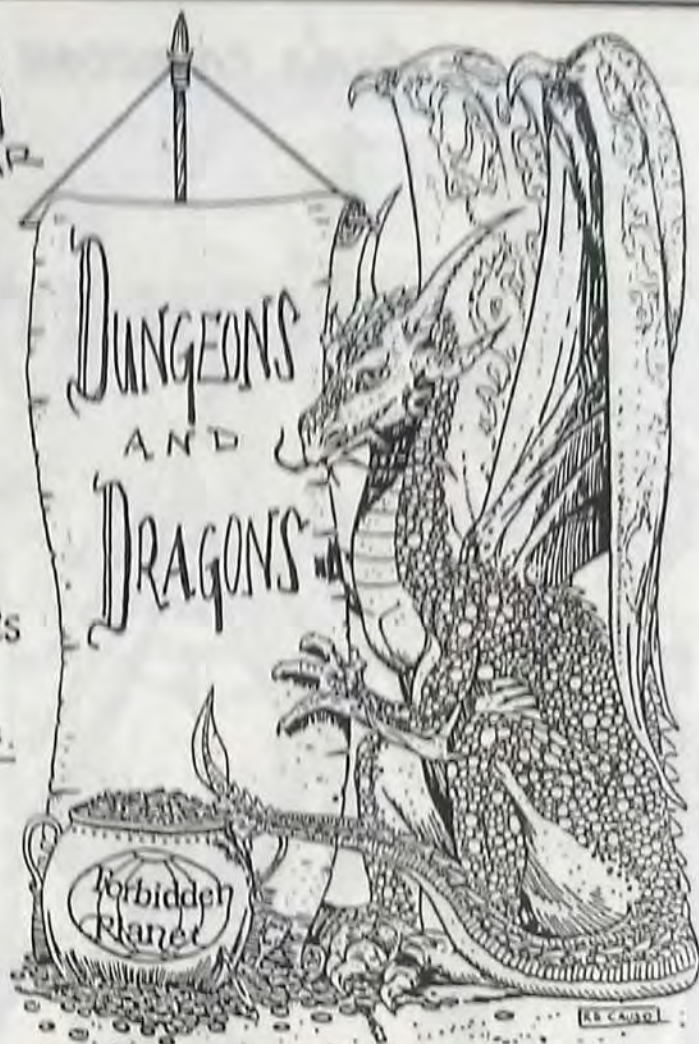
ESPAÇO ABERTO PARA JOGO.
MESTRE P/ INICIANTE.

ENTREGA VIA CORREIO.

HORÁRIO: 2ª a 5ª 10h - 21h
4ª a 5ª 10h - 22h

RUA CLÉLIA Nº 53 / LOJA 35
SHOPPING POMPEIA NOBRE
05042 - S. PAULO - S. P.
FONE (011) 62.0468
(AO LADO DO SESC POMPEIA)
/ ESTACIONAMENTO PRÓPRIO /

ENDEREÇO:



METALÚRGICA



RUA SAPUCAIA, 452 - PAVILHÃO H - CEP 03170
BELENZINHO - SÃO PAULO - SP
TEL (011) 948-2094 - 948-1888



O ANTIQUARIUM ESTAVA COM SUAS HORAS CONTADAS

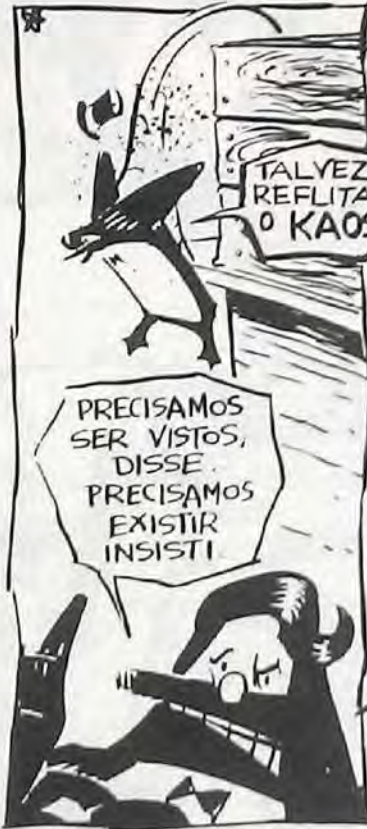


QUANTO MAIS O TEMPO PASSAVA, MAIS EMPOEIRADOS FICAVAMOS.



TANTA POEIRA NESSE LUGAR E NINGUÉM FAZ NADA?

ULTIMAMENTE NÃO CONSIGO REFLETIR DIREITO.



TALVEZ REFLECTA O KAOS

PRECISAMOS SER VISTOS, DISSE. PRECISAMOS EXISTIR INSISTI



LINDO.

NAQUELE DIA DEI UM BASTA. LEVANTEI A POEIRA, E DEI A VOLTA POR CIMA.



TODOS SEGUIRAM MEU EXEMPLO, POR LIVRE, ESPONTÂNEA VONTADE

QUE BRILHO

QUE ELEGANCIA

PURO LUXO

UAU!

LIMPEM SE OU VÃO PRO FORNO. FOI SÓ O QUE EU DISSE

SEM POEIRA,
PASSAMOS A NOS
PERCEBER
MELHOR.

E A NOS
REFLETIR
MELHOR
TAMBÉM

QUE TAL,
AGORA SEM
MASCARAS,
FALARMOS
DE NOSSAS
VIDAS?

ACHO
ÓTIMO.
GOSTARIA
DE ME
PRONUNCIAR
PRIMEIRO.

DE NOVO,
SACO

DANÇANDO... DANÇANDO
SEM PARAR, POIS EU SEM
SEI QUE UM CERTO DIA, MEU
SONHO IRA SE REALIZAR

TOLA,
É ISSO QUE
EU FUI,
TOLA.

CASA DAS BONECAS

A minha
querida
Sara
a empreiteira



...VOU FICAR AQUI TE GUARDA, SEMPRE OLHANDO PARA ELA (BIS)...





E' CLARO QUE AQUELE ENCANTO...SE ACABOU, MAS A GENTE SE ADAPTA.



BEM AMIGOS, A BAILARINA JA' NOS RELATOU SUA HISTÓRIA

...ALGUÉM MAIS SE HABILITA?

ELE ERA AINDA CRIANÇA E EU, O SEU CAVALO DE PAU.



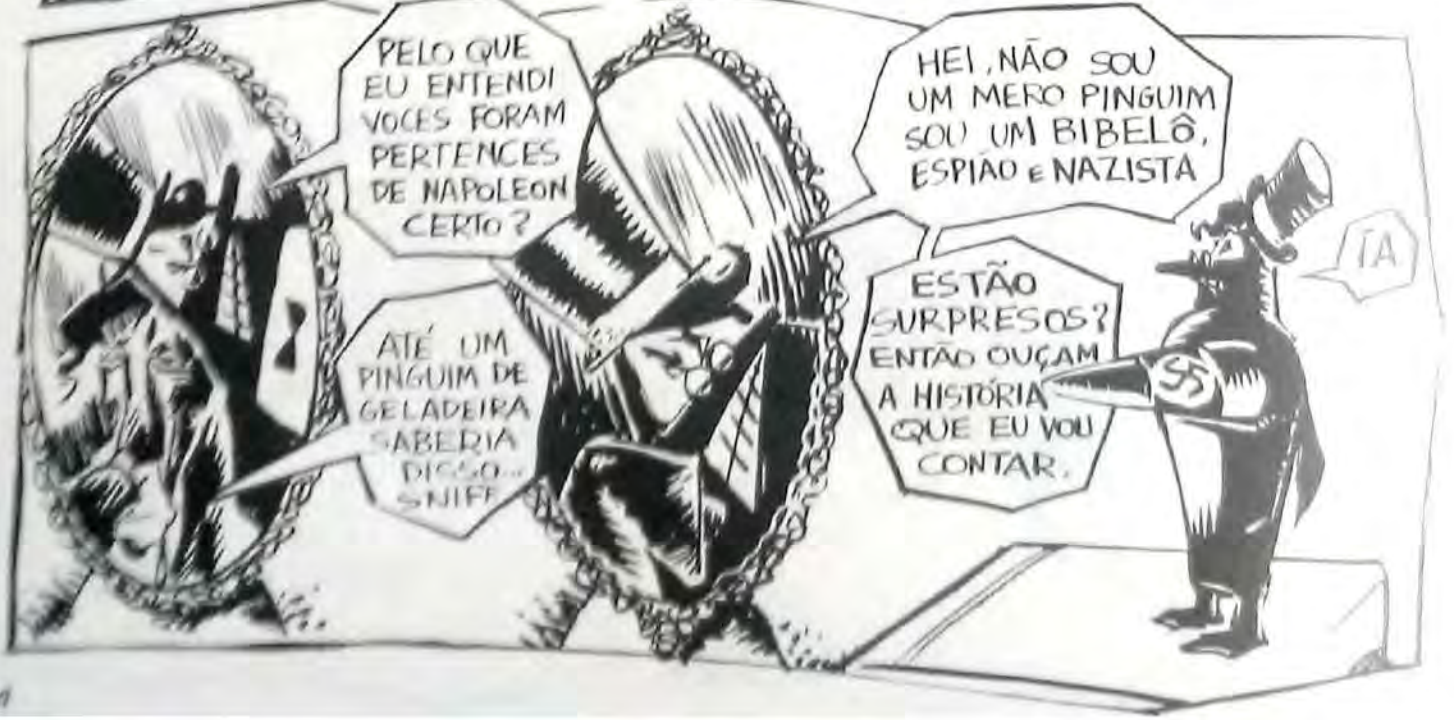
EM GUARRDA CAVALINHO!

QUANDO LEMBRO DE SUAS ATROCIDADES, EU...



...VOCÊ CHORA EU SEI

SEMPRE FOI CHORÃO.



PELO QUE EU ENTENDI VOCES FORAM PERTENCES DE NAPOLEON CERTO?

ATÉ UM PINGUIM DE GELADEIRA SABERIA DISSO... SNIFF

HEI, NÃO SOU UM MERO PINGUIM SOU UM BIBELÔ, ESPIÃO E NAZISTA

ESTÃO SURPRESOS? ENTÃO OUÇAM A HISTÓRIA QUE EU VOU CONTAR.

TA





E SEMPRE ACORDO COM ALGUÉM ABRINDO A GELADEIRA

CANSADO DE PENTELHAÇÃO, SAÍ DA GELADEIRA RUMO A BIBLIOTECA DO FÜHRER

BASTA!



HUM HUM IA...IA



MALDITO RUDOLF, QUE FAZ AQUI?

QUE FRAGA!



FORA DO MEU CASA.

LEVEI GIOCONDA COMIGO, EVIDENTEMENTE.



E O LIVRO?



TÁ ESCURO, TÔ CUMEDO!

AAAAH!

CALMA, É SÓ O SEU REFLEXO.

ERA UM ALMANAQUE. DIZEM QUE FOI PARAR NO PORÃO DO ANTIQUARIUM

PROCUREM, VAMOS!

TEMOS QUE ACHAR!

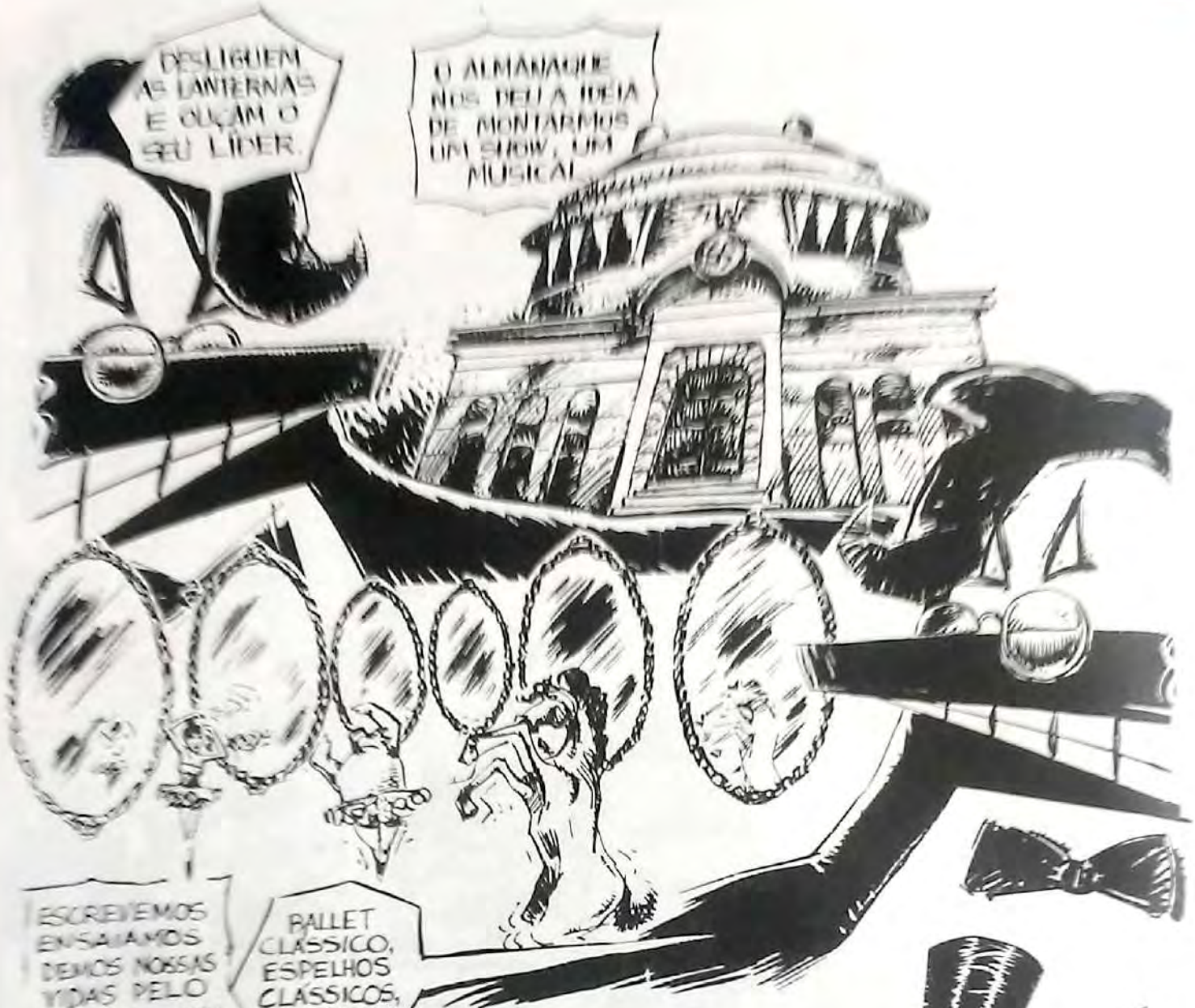


ALI, VEJAM!



DESLIGUEM
AS LANTERNAS
E OLHEM O
SEU LIDER.

O ALMANAQUE
NOS DEJA A IDEIA
DE MONTARMOS
UM SHOW, UM
MUSICAL



ESCREVIEMOS
ENSAIAMOS
DEMOS NOSSAS
VIDAS PELO
SHOW ELE ERA
NOSSA RELIGIAO
NOSSO ALIMENTO.

BALLET
CLASSICO,
ESPELHOS
CLASSICOS,
SOBERBO!

ACORDEM.
VAMOS.
SEM RECURSOS
SERÁ UM
ESPETACULO
POBRE

NÃO DESISTAM,
CONTINUEM!
PRECISAMOS
CONTAR NOSSA
HISTÓRIA

NÃO
VAMOS
DESISTIR
CONTINUE
O ENSAIO

VAI-VEM
VAI-VEM
IISSO.





COFRINHO, DESCE DAI AGORA!



COFRINHO!

CÊ VAI CAI, TÁ OUVINDO?



HEIM?

AAAAH!



POBRE COFRINHO SNIF...

LIMA VIDA PERDIDA.

DESPERDIDADA... NÃO... NÃO SERÁ.

O COFRINHO TENTOU SUA MELHOR PERFORMANCE

MAS RODOPIOU E CAIU A ESCADA ABAIXO.

DE SUAS ENTRANHAS, MOEDAS DE OURO, ESPARRAMADAS PELO CHÃO.

EU SEI QUE ELE ESTARÁ CONOSCO



SUA PRESENÇA

SUA BANHA SNIF...

QUASE DESISTIMOS, MAS POR ELE CONTINUAMOS.

SUA GRANA!

BEM, CONTEI NOSSA HISTÓRIA... SEM MAIS DELONGAS. O MOMENTO QUE VOCES TODOS ESPERAVAM... E EU ESPERO QUE...

ORA... CALE-SE!





OUCAM,
O SOAR
DA CAIXA

M-MEU
DEUS.
É ELE!



YOLANDA
NÃO DESMAIE
AGORA.
YOLANDA
ACORDE



ACORDE
YOLANDA
ACORDE
YOLANDA



ACORDE
YOLANDA



VIOLETA,
QUE SONHO
ESTRANHO!
PINGUIM
BALARINA
ALMANAQUE
COFRINHO
CAVALINHO
ESPELHO,
ELES IAM
DAR UM
SHOW E...



VAI SER UM
SHOW SIM... O
NOSSO BAZAR
BENEFICIENTE.



...E HAVIA
UM SOLDADO
ERA LINDO!

AGENOR:
NUNCA SE
ESQUECEU DELE



VIOLETA, ACHO
QUE OS OBJETOS
QUERIAM DIZER
ALGO...

BAZAR
BENEFICIENTE
HOJE

...PARECIAM
ESTAR
REVOLTADOS



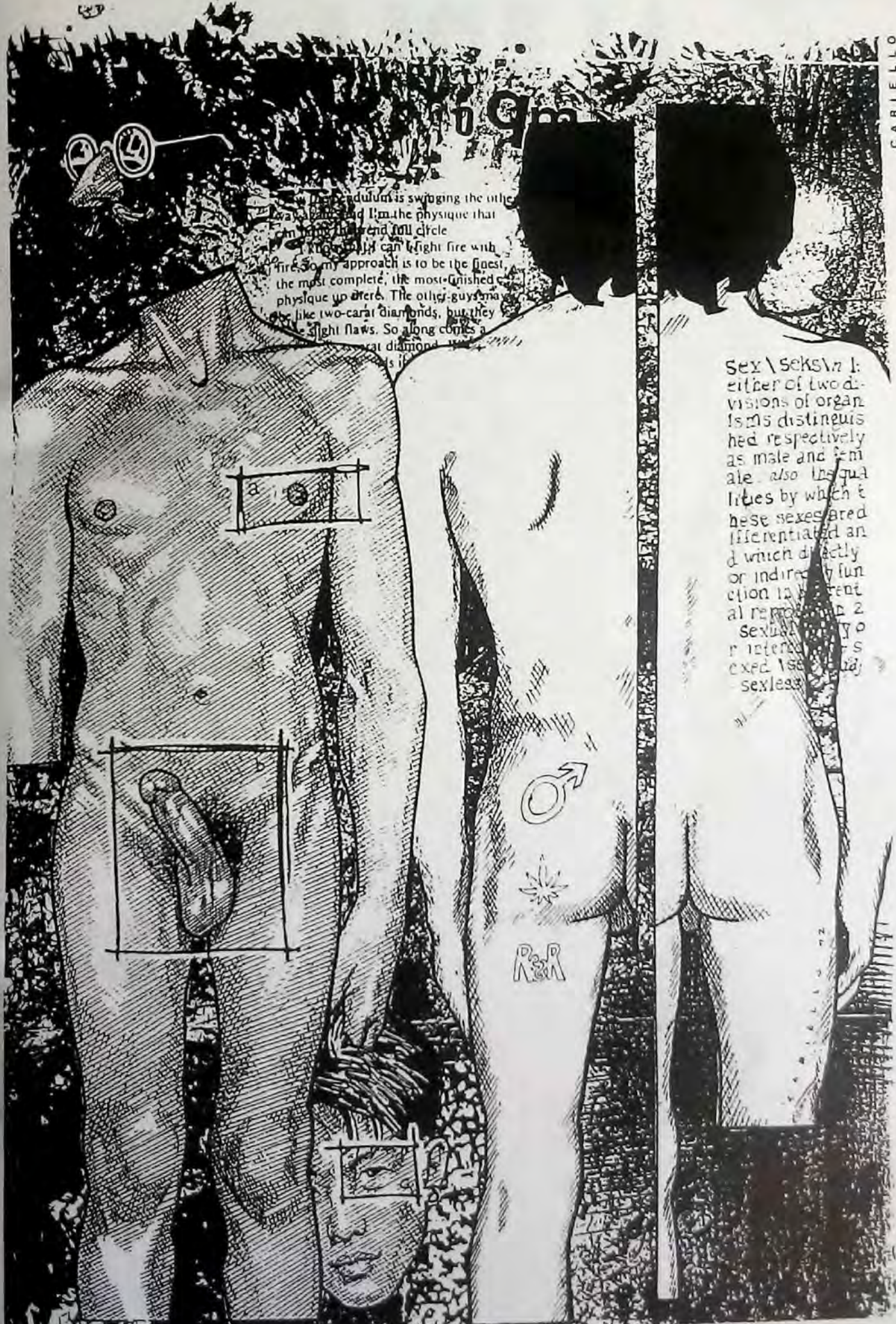
SEÇÃO DA
PECHINCHA

5000

MADIE

fixa

WORGANI



The pendulum is swinging the other way... the physique that... can light fire with fire, so my approach is to be the finest, the most complete, the most finished physique up there. The other guys may be like two-carat diamonds, but they have slight flaws. So along comes a great diamond...

Sex \ seks n 1. either of two divisions of organisms distinguished respectively as male and female also the qualities by which these sexes are differentiated and which directly or indirectly function in parental reproduction 2. sexual activity or intercourse especially sexless

GALERIA

fetich



ast

9/10/92
9/10/92



GALERIA

fetichast



Alce
Dessi
72



Star
1972

Eduardo Barreto

EDUARDO BARRETO, 38 ANOS, CASADO, 3 FILHOS, NASCEU EM MONTEVIDÊU, URUGUAI. É DESENHISTA DE QUADRINHOS E CONTRATADO EXCLUSIVO DA EDITORA NORTE-AMERICANA "DC COMICS", MAS TRABALHA EM SEU PRÓPRIO PAÍS. QUANDO NÃO ESTÁ DESENHANDO GOSTA DE LER E PINTAR.

CURSOU UM ANO DE ADVOCACIA DEVIDO À PRESSÃO FAMILIAR, MAS DESISTIU "DIZIAM QUE EU IRIA MORRER DE FOME SE FOSSE DESENHISTA, ENTÃO PENSEI EM SER ADVOGADO, MAS SEMPRE QUIS SER DESENHISTA DE QUADRINHOS", DIZ ELE. SEU ÚLTIMO TRABALHO EDITADO NO BRASIL FOI "O SOMBRA" QUE SAIU NAS PAGINAS DA REVISTA "OS CAÇADORES" DA EDITORA ABRIL; O MAIS IMPORTANTE FOI "LEX LUTHOR, BIOGRAFIA NÃO - AUTORIZADA", TAMBÉM DA ABRIL QUE SAIU EM 1990. RECENTEMENTE FOI LANÇANDO NOS EUA "MASTER OF THE FUTURE", UMA EDIÇÃO ESPECIAL DE "BATMAN" NA ÉPOCA VICTORIANA, QUE FAZ PARTE DO NOVO PROJETO DA "DC" CHAMADO "ELSEWORLDS" ONDE AS HISTÓRIAS PODEM ACONTECER FORA DA CRONOLOGIA E DO MUNDO EM QUE VIVEM NORMALMENTE OS PERSONAGENS.

BARRETO VEIO A SÃO PAULO PARA PARTICIPAR DA "MOSTRA PAULISTA DA 1ª BIENAL INTERNACIONAL DE QUADRINHOS". FEZ UMA CONFERÊNCIA DE APROXIMADAMENTE 2 HORAS NA SALA DE VÍDEO DO SESC POMPÊIA ONDE RESPONDEU À TODAS AS PERGUNTAS DO PÚBLICO. LOGO EM SEGUIDA COMEÇOU A DISTRIBUIR AUTÓGRAFOS E DESENHOU POR MAIS DE 3 HORAS CONSECUTIVAS PARA UMA FILA ENORME DE FÃS, TUDO COM MUITO HUMOR.

A ENTREVISTA COM "MATRIX" ESTAVA MARCADA PARA O FINAL DO EXPEDIENTE. COMO VIMOS QUE ELE ESTAVA MUITO CANSADO, PERGUNTAMOS SE A ENTREVISTA ESTAVA "DE PÉ" E ELE MUITO SOLÍCITO DISSE QUE SIM, E NÓS MUITO "CARA DE PAU" ACEITAMOS. NOS ENCONTRAMOS NO HOTEL ÀS 23:30 HORAS DO DOMINGO, SEU VÔO ESTAVA MARCADO PARA AS 12:00 HORAS DE SEGUNDA. A ENTREVISTA ENTROU NA MADRUGADA E APÓS TRÊS HORAS DE PAPO, CHOPPS E BATATAS FRITAS, CONSEGUIMOS ESTA CONFISSÃO AUTORIZADA.

MATRIX COM QUE IDADE VOCÊ COMEÇOU A DESENHAR PROFISSIONALMENTE?

Eduardo Barreto - Aos dezesseis anos, fazendo uma adaptação de "El Cid Campeador", um poema espanhol, em páginas dominicais de quadrinhos para um importante jornal uruguaio, que hoje não existe mais, chamado "El Dia", onde eu copiava Harold Foster e qualquer um que estivesse à mão. Logo depois escrevi e desenhei uma série chamada "O Poderoso Falcão", uma história de fantasia heróica do tipo "Conan, o Bárbaro".

MATRIX POR QUANTO TEMPO FEZ ESTAS PÁGINAS?

Eduardo Barreto - De 1970 a 1976.

MATRIX VOCÊ VIVIA DE QUADRINHOS NESTA ÉPOCA?

Eduardo Barreto - Não! Senão morreria. Trabalhava também em publicidade e animação. Eu tinha muitos empregos, porém sempre relacionados.

MATRIX QUAIS OS AUTORES DE QUADRINHOS QUE INFLUENCIARAM SEU TRABALHO?

Eduardo Barreto - Creio que basicamente foram: Russ Manning, Milton Caniff, Frank Robbins, Alex Raymond, Alex Toth, John Buscema e muitos outros, mas estes são os principais.

MATRIX COMO E QUANDO COMEÇOU A PUBLICAR NOS EUA?

Eduardo Barreto - Fiz uma viagem aos EUA em 1977 ou 1978 e entrei em contato com Jim Shooter (um dos editores da "Marvel Comics" na época; atualmente é editor da "Valiant") que me indicou para fazer arte-final, numa história do "Homem-Aranha", sobre o lápis de Sal Buscema. Depois consegui

trabalho na "Western Publishing", que publicava histórias de "cowboy" e uma semana depois fui para a "DC Comics". Após quarenta dias voltei para o Uruguai e a "DC" me mandou dois roteiros de terror mas o contato se cortou. Eu não tinha telefone em casa e na época ainda não havia um sistema de entregas de um dia para o outro, o que tornava as coisas difíceis.

Antes, porém, de trabalhar nos EUA, eu trabalhei vários anos na Argentina para uma grande editora de Buenos Aires, pois na época se pagava muito bem ali. Tanto que, mesmo conseguindo trabalhar nos EUA, preferi continuar trabalhando na Argentina. A partir de 1983 começou a ficar difícil o trabalho por lá, devido a problemas econômicos, então voltei aos EUA e passei a trabalhar para a "Marvel" e "DC" na arte de super-heróis e, por fim, fiz um contrato de exclusividade com a "DC" e fiquei morando lá até 1986.

MATRIX VOCÊ PROCUROU O EXTERIOR DEVIDO A DIFICULDADES DE PUBLICAR NO URUGUAI?

Eduardo Barreto - Dificuldade para publicar não há! O difícil é viver disso!

MATRIX QUAL FOI SEU PRIMEIRO TRABALHO PARA A "DC COMICS"?

Eduardo Barreto - Meu primeiro trabalho foi uma história curta de "Hawkman" para o título "Justice League of America" que na época, há 15 anos, saía em formato parecido com o de "Justice League Quarterly" (almanaque trimestral da Liga da Justiça), ou seja, tinha mais páginas, uma história principal, duas ou três histórias curtas, e uma, de 3 ou 4 páginas, que se chamava "Justice League Files", onde se contava a origem de todos os personagens. A origem de "Hawkman" foi meu primeiro trabalho para a "DC". A história era de Paul Levitz que, naquele momento, era assistente de Joe Orlando, o editor. Bem, comecei com Paul Levitz, mas ele se deu melhor do que eu, pois hoje é Vice-Presidente Executivo da "DC".

MATRIX COMO FOI DESENHAR "NEW TEEN TITANS" (NOVOS TITÃS) APÓS A SAÍDA DE GEORGE PÉREZ?

Eduardo Barreto - Nessa época, quando alguém deixava uma série, sempre me chamavam. Quando José

"Atari Force"

© DC COMICS INC.



Luis Garcia-Lopéz deixou "Atari Force" (Esquadrão Atari) eu estava desenhando, já há um ano, um ano e meio, alguns números e capas de "Superman", "Supergirl", "Superboy", "Action Comics" e também trabalhava para a "Marvel", fazendo arte-final sobre o lápis de Paul Neary em alguns números de "Capitão América". Nesse momento a "DC" me chamou para substituir Garcia-Lopéz. Parece que havia uma certa tradição em chamar-me para substituir bons desenhistas. Garcia Lopéz deixou "Atari" para fazer "Teen Titans" e eu fui para "Atari".



What did that fiendish minion say? Only The Shadow knows.



MATRIX MAS, GARCIA-LOPÉZ FICOU POUCO TEMPO EM "TEEN TITANS", NÃO?

Eduardo Barreto - Sim! Garcia-Lopéz não quis seguir fazendo "Teen Titans" porque dava muito trabalho e, me tocou profundamente quando perguntou se eu gostaria de substituí-lo no título. Então me tiraram de "Atari" e me colocaram em "Teen Titans". Eu não gostava de fazer "Teen Titans" porque não me agradava seguir Garcia-Lopéz ou George Pérez. Não que não goste como

desenhistas mas porque seria difícil não ter meu trabalho comparado ao deles.

Chegou um momento em que concluí que não valia a pena continuar, pois o desenhista de "Teen Titans" era, e sempre será, George-Pérez.

MATRIX "THE SHADOW STRIKES!" (O SOMBRA) FOI SEU ÚLTIMO TÍTULO MENSAL. POR QUE VOCE NÃO TRABALHOU EM NENHUM OUTRO TÍTULO DE LINHA?

Eduardo Barreto - Porque acho que agora estou mais lento para desenhar. Como, no início, eu produzia muitas páginas para muitos editores, com o tempo tornou-se difícil cumprir os prazos de entregas. Então decidi trabalhar menos.

MATRIX FICOU RICO?

Eduardo Barreto - Não, eu não estaria trabalhando se estivesse rico, pelo menos não no mundo dos quadrinhos.

MATRIX ESTÁ FAZENDO ALGUM PROJETO ESPECIAL?

Eduardo Barreto - Sim, estou trabalhando em "J'onn J'onzz, the Martian Manhunter" (Ajax, o marciano), uma mini-série em "prestige format" (de luxo) com 120 páginas e roteiro de Gerard Jones (The Shadow Strikes!). A história se passa nos anos 50, fala do marcarthismo, de discos voadores, revolução cubana.

MATRIX COMO É A RELAÇÃO COM OS ROTEIRISTAS?

Eduardo Barreto - Às vezes é problemática. Na realidade, a relação deveria ser desenhar o roteiro e mandá-lo, mas mantenho uma relação mais pessoal com alguns, como com Brian Augustyn ("Gotham by Gaslight"), que é o roteirista de "Batman: Master of the Future", porque foi meu editor por muito tempo; com Gerard Jones, pelo tempo que trabalhamos juntos; e com Mike Baron, porque discutimos muito sobre o roteiro e o argumento de "Atari Force".

Na época, Mike Baron e o editor queriam que "Blackjak" (personagem de "Atari Force") fosse um traidor e terminasse morto. "Blackjak" se salvou porque eu não quis matá-lo. No meio da

reunião eu gritava: - Não, não! - disse que não gostava da idéia e queria que "Blackjak" continuasse na "Atari".

Essa é uma forma de explicar o que, e como conversávamos. Havia uma certa cortesia.



"Blackjak"

MATRIX OS CONTATOS SÃO FEITOS COMO?

Eduardo Barreto - Nessa época eu morava nos EUA, então nos encontrávamos e saíamos para conversar em algum bar. Em alguns casos há uma certa sintonia, como com Brian Augustyn, Gerard Jones. Não precisamos conversar muito, porque trabalhamos juntos durante muito tempo, e me dou a liberdade, ou melhor, me atrevo a mudar as coisas que acho que posso melhorar, sem nenhum problema; há uma certa confiança e respeito mútuo. Se, por exemplo, considero que devo suprimir um quadro ou talvez transformá-lo em cinco, não há problema, há uma cumplicidade de trabalho porque nos conhecemos.

Atualmente estou morando no Uruguai mas, com o alto nível dos meios de comunicação atual, ficou fácil trabalhar para um outro país. Basicamente, o telefone supre as necessidades de comunicação pois é instantâneo, mais pessoal e humano. Minha conta

telefônica é enorme!

MATRIX ACONTECE DE TER QUE REFAZER ALGUMA COISA COM OUTROS ROTEIRISTAS?

Eduardo Barreto - Quando são outros que não conheço, trato de seguir o roteiro e desenhar o mais próximo possível do que me pediram, porque não sei se vão reclamar do meu trabalho.

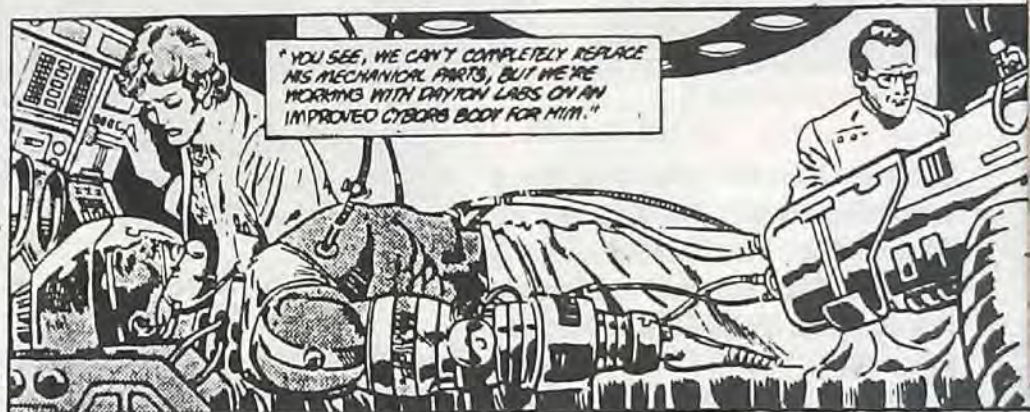
MATRIX COM QUAL ROTEIRISTA VOCE GOSTARIA DE TRABALHAR?

Eduardo Barreto - Alan Moore, porque além de ser um grande escritor, seria muito importante para a minha carreira, e acho que seria divertido trabalhar com Howard Chaykin, pois me parece ser uma pessoa muito louca.

personagens da "DC" e da "Marvel" que eu gostaria de trabalhar. Um título que eu gostaria de voltar a trabalhar é "Teen Titans" porque eu perdi de 6 a 0 e queria uma revanche. Gostaria de trabalhar com o "Wolverine", não porque seja um desejo inconfessável, mas pela sua fama. Há também um personagem antigo da "DC" que se chama "O Corsário Escarlata", pois gosto muito de aventuras de piratas, e um outro personagem, também da "DC", tipo "Conan", que se chama "Steel Claw" e possui uma garra que se transforma em demônio.

MATRIX QUAL O SEU MÉTODO DE TRABALHO?

Eduardo Barreto - É o caos total! Meu método é não ter método. Sou bastante indisciplinado para trabalhar. Às vezes faço toda parte de lápis diretamente



© DC COMICS INC.

MATRIX TEM PREFERÊNCIA POR ALGUM ARTE-FINALISTA?

Eduardo Barreto - Sim, depois de vários anos trabalhando com vários arte-finalistas, eu prefiro Al Gordon, pois foi o trabalho que mais me agradou.

MATRIX E COLORISTA?

Eduardo Barreto - Steve Oliff.

MATRIX DOS PERSONAGENS AMERICANOS COM QUAIS VOCE GOSTARIA DE TRABALHAR?

Eduardo Barreto - Há alguns

sobre a página; outras vezes faço uma parte do lápis e já finalizo, e o resto vou fazendo aos poucos, quando estou inspirado. No momento eu componho as páginas da seguinte forma: primeiro faço alguns esboços em papéis separados, pois me deixa mais tranquilo para arrumá-los e associá-los sem ter que me preocupar com o original. Decalco-os suavemente e deixo o fundo para o meu assistente; passo tinta na figura principal e meu assistente termina os fundos; aí então eu retoco alguma coisa que seja necessário. Este é, mais ou menos, o sistema ideal, mas poucas vezes funciona.

MATRIX QUANTOS ASSISTENTES VOCÊ TEM?



BATMAN: Master of the Future

Eduardo Barreto - Um só e não é sempre. Por exemplo, tive assistente em "Shadow" e "Teen Titans" mas, em "Master of the Future" não, porque meu assistente também está trabalhando para a "DC".

Atualmente em "Martian Manhunter" alguns desenhistas me ajudam quando têm tempo. Mas não me agrada muito trabalhar com assistentes, eles ajudam mas às vezes complicam. No entanto, numa série mensal é difícil manter o ritmo sem alguma ajuda.

MATRIX VOCÊ DISSE QUE FEZ ROTEIROS. JÁ PENSOU EM FAZER ROTEIRO PARA ALGUM PERSONAGEM DA "DC"?

Eduardo Barreto - Não! Pensar em fazer roteiro sim, porque constantemente estou escrevendo e nunca descarto nenhuma idéia, sempre as guardo porque, quem sabe, daqui algum tempo podem servir para algo bom, porém não para a "DC".

Atualmente tenho um projeto quase terminado, que milagrosamente não descartei, e penso em publicá-lo na Europa.

MATRIX É UM ÁLBUM?

Eduardo Barreto - Sim, um álbum de 44 páginas coloridas, todo realizado por mim e que não tem nada a ver com super-heróis. É uma aventura histórica de pirataria, espionagem, bruxaria e seitas secretas que se passa na Arábia, no século passado. Gosto muito de coisas como: os ingleses na época da Companhia das Índias, o Império Britânico, a pirataria, a Rússia, os árabes.

MATRIX O HEROI É URUGUAIO?

Eduardo Barreto - Não, não especifico se é uruguaio mas é latino-americano. No passado muitas embarcações corsárias que lutavam pela independência dos países latino-americanos iam para um famoso porto da África, e este personagem faz parte de uma destas embarcações.

MATRIX POR QUE O FASCÍNIO PELAS AVENTURAS DE PIRATAS?

Eduardo Barreto - Suponho que é porque as minhas primeiras influências não foram histórias em quadrinhos. Só depois dos dez anos é que conheci os super-heróis, mas desde os seis anos tinha contato com as histórias de piratas de Emilio Salgari e as aventuras fantásticas de Julio Verne. Meus heróis eram "Tarzan", "O Corsário Negro", "Sandokan"...este era meu mundo de fantasia. Eu sempre volto ao princípio, à minha origem, à minha infância e se quase sempre volto a este tema, é porque ainda somos crianças em teoria.



MATRIX VOCÊ VIAJA MUITO?

Eduardo Barreto - Sim, eu gosto muito de viajar e acho que é muito importante para um artista viajar e conhecer. Eu tive muita sorte porque meu pai tinha um bom posto numa companhia de aviação e desde pequeno eu pude viajar bastante, com a cabeça sempre pensando em histórias, principalmente de lugares longínquos como a Índia e a Arábia.

MATRIX QUANTO TEMPO LEVOU PARA TERMINAR "MASTER OF THE FUTURE"?

Eduardo Barreto - Aproximadamente 9 meses mas não trabalhei direto, tirei férias, trabalhava muito pouco, 4 ou 5 horas num dia e ficava dois sem

trabalhar. Foi um período um pouco louco, eu não tinha vontade de trabalhar continuamente. Estava muito cansado, saturado e não teria acabado se não estivessem me pagando muito bem. Deixei ao luxo de não correr, o que foi bom pois, se tivesse feito rápido, teria sido um mau negócio.

MATRIX O QUE VOCE ACHOU DO RESULTADO FINAL DA EDIÇÃO?

Eduardo Barreto - Em geral, não está tão ruim quanto poderia ter ficado, mas também não está tão bom quanto poderia ter ficado.

MATRIX NÃO CONSTA O CRÉDITO DA CAPA NA EDIÇÃO. A CAPA É SUA?



© DC COMICS INC.

MATRIX VOCÊ ESTÁ TRABALHANDO NA CAPA DE ALGUMA EDIÇÃO?

Eduardo Barreto - Não, mas há pouco tempo, durante a Bienal de Quadrinhos do Rio de Janeiro, eu fiz uma das capas de "Gotham Nights" (mini-série em 4 partes que mostra uma visão de "Gotham City" por seus próprios habitantes) no hotel, durante a noite. Logo em seguida fiz uma capa toda negra com "Batman", "Catwoman" e "Penguin" para um livro de capa dura, com suas melhores histórias desde os anos 40, que deve ser lançado este ano junto com o filme "Batman Returns".

MATRIX O CINEMA INFLUENCIOU DE ALGUMA FORMA O SEU TRABALHO?

Eduardo Barreto - Sim, e muito! Acho o cinema uma influência importante. A influência que recebo é na forma de ver as coisas. Cada vez mais sinto dificuldades em assistir e envolver-me com um filme porque fico imaginando como foram colocadas as câmeras, observo os ângulos, a iluminação. Na semana passada fui assistir "Cape Fear" ("Cabo do Medo") e não desfrutei 50% do filme, pois me distraía



"THERE COMES A TIME, I THINK, WHEN ONE MUST GET ABOUT THE BUSINESS OF LIVING. A MAN MUST EVENTUALLY LEAVE BEHIND THE IDEALISTIC ASPIRATIONS OF YOUTH AND EMBRACE THE REALITY OF ADULT RESPONSIBILITY."



movimento, vacas, gaúchos com laço...

MATRIX ALGUMA VEZ PENSOU EM FAZER QUADRINHOS PINTADOS?

Eduardo Barreto - Não, isto porque eu gosto muito de quadrinhos, não só como desenhista, mas como leitor e sinto uma certa dificuldade em ler quadrinhos pintados, pois não consigo lê-los fluidamente. Eu gosto muito das pinturas de Dave McKean e Bill Sienkiewics, mas acho que a beleza de certos quadros quebram a narrativa.

Acho que histórias em quadrinhos tradicionais são o melhor caminho pois torna a narrativa mais fluida.

MATRIX COMO VOCÊ VÊ OS QUADRINHOS NA ATUALIDADE?

Eduardo Barreto - Vejo que a maior parte está perdida, sem direção. De um lado isto é bom, porque significa que estão encontrando novas opções, mas isto cria uma confusão que não é boa, porque ao mesmo tempo se perde leitores.

Acho que, nos EUA, estão tentando captar mais colecionadores do que leitores. Para mim não interessa que qualquer um pegue uma revista minha,

analisando as cenas.

MATRIX QUE TIPO DE FILME VOCÊ GOSTA?

Eduardo Barreto - Gosto de filmes bem realizados, seja romântico, cômico ou policial, não me importa o gênero, desde que sejam bem feitos. Gosto muito de filmes de "cowboy" e filmes de guerra, sobre a 2ª Guerra principalmente, pelo conteúdo histórico. Não gosto de componentes de violência e propaganda. Não gosto de "Rambo".

MATRIX JÁ PENSOU EM DIRIGIR FILMES?

Eduardo Barreto - Não, isso é apenas um sonho louco, assim como minha

vontade de ser paraquedista. Não daria certo. Mas eu dirigi, no Uruguai, um pequeno filme de animação para propaganda. Foi minha única experiência na área, mas gostaria muito de dirigir Rachel Welch, Michelle Pfeiffer...

MATRIX VOCÊ GOSTA DE PINTAR. QUAL É O ESTILO DE SUA PINTURA?

Eduardo Barreto - Minha pintura é realista, pois não sei pintar abstrato. Gosto muito das ilustrações norte-americanas dos anos 50, dos hiper-realistas e dos impressionistas, como Manet, Monet e Toulouse-Lautrec. Mas pinto só quando tenho tempo e gosto de pintar paisagens gauchescas, cavalos em



© EDUARDO BARRETO



© DC COMICS INC.

se tinha tanta violência. Talvez as crianças hoje a aceitem melhor, aceitem um "Wolverine" com tremendas garras se abrindo e empalando uma pessoa, devem imaginar que isto seja divertido.

Este tipo de situação não me desperta nenhum gosto, pois suponho que a realidade seja feita de coisas similares, portanto não posso imaginar que isto seja lindo porque sei que é espantoso □

SOIMR "AL AFGHANI"
SHAT EL ARAB
CURCA 1843

EDUARDO
BARRETO



ou de qualquer outro artista, leia, desfrute e a jogue fora; não importa. O que não gosto é que alguém compre 50 exemplares, não as leia e guarde para vender amanhã, pois isto não serve para mim.

Eu quero que se divirtam com os meus quadrinhos porque eu me diverti muito lendo quadrinhos e agora eu me divirto fazendo-os - pelo menos às vezes, e creio que não há prazer quando me dizem: tenho 50 "Master of the Future", mas quando me dizem que gostaram da arte, da história, isto sim é importante para mim. As pessoas que especulam vão contra o interesse do artista pois não lhes interessa a história do escritor, nem o desenho do artista e nem os quadrinhos: mas apenas o dinheiro.

MATRIX A VIOLÊNCIA NOS QUADRINHOS TE INCOMODA?

Eduardo Barreto - Muito me choca e até certo ponto me incomoda, porque eu lia quadrinhos numa época em que não

© EDUARDO BARRETO

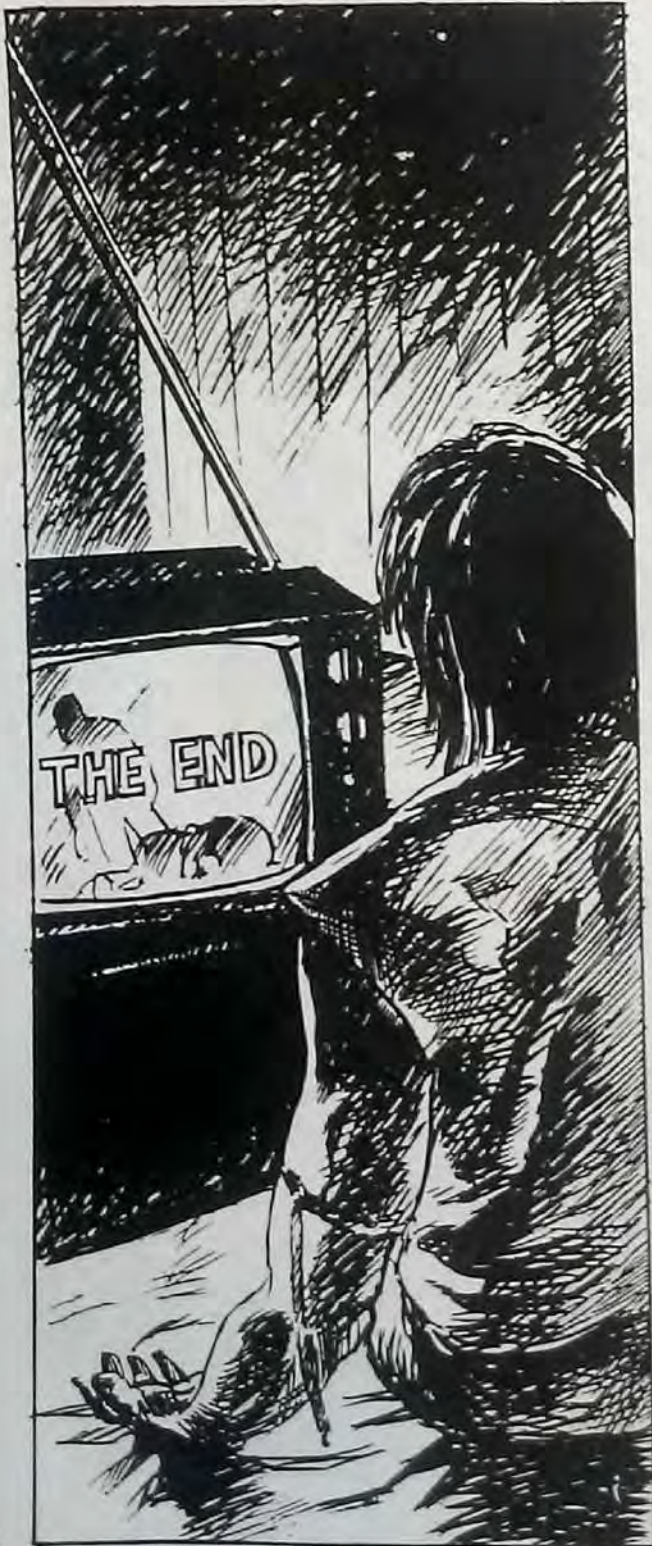
Vicio



SCRITTORE - EDISON IZUKA
LAYOUT - CARIELLO
ARTE - JUBBAY





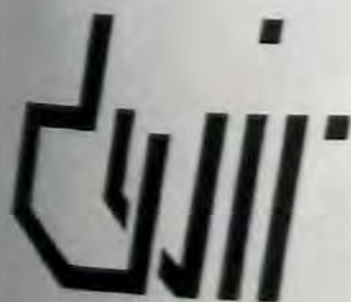




GURPS

FANTASY

A ser publicado em português em setembro



Yrth era habitado por elfos, anões e orcs. Alguns desses elfos não estavam felizes com a proximidade dos orcs e prepararam uma operação mágica gigantesca com o objetivo de exterminá-los. A mágica falhou provocando o maior choque de colisão de toda a história do planeta. Passagens dimensionais foram abertas transportando seres de várias planícies (principalmente da Terra) que se espalharam por toda Yrth. Hoje, passados quase mil anos, os peregrinos podem encontrar seu caminho através das planícies dominadas pelas tribos nômades onde guerreiros cruéis vivem em busca de uma morte valerosa para conseguir um lugar em Valhala, em Megalos onde a magia poderosa e a magia política vivem lado a lado. Podem viajar para o sul, pelos rios mágicos de al-Waal e al-Pez ou explorar a cidade proibida de Gehtal-De.

DEVIR LIVRARIA LTDA. Rua Augusto de Toledo, 83 Tel. (011) 274-2284



ALFARRABISTA

DO
RIO

REVISTAS-HQ

LIVROS - R.P.G.

NACIONAIS E IMPORTADOS

NOVOS E USADOS

DADOS - MINIATURAS - POSTERS

IMPORTAÇÃO PRÓPRIA

ATENDEMOS PELO REEMBOLSO

RUA CONDE DE BONFIM 100-B

TIJUCA - RJ - CEP 20520

RUA DA ASSEMBLÉIA - CENTRO - RJ

TEL: 242-7142 FAX# 222-1385

WARHAMMER
ROGUE TRADER



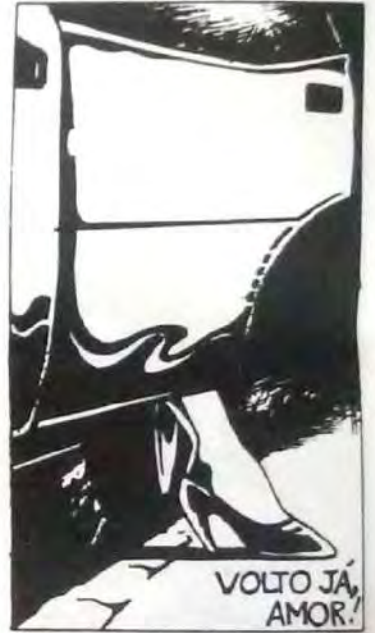


CARIDADE

ROTEIRO: EDISON IIZUKA

ARTE: EMÍDIO LEE







DEMOREI MUITO?

... O BIZ
CE TA CUM FOME?



TO...

MAS
NÃO TENHO
MAIS
GRANA



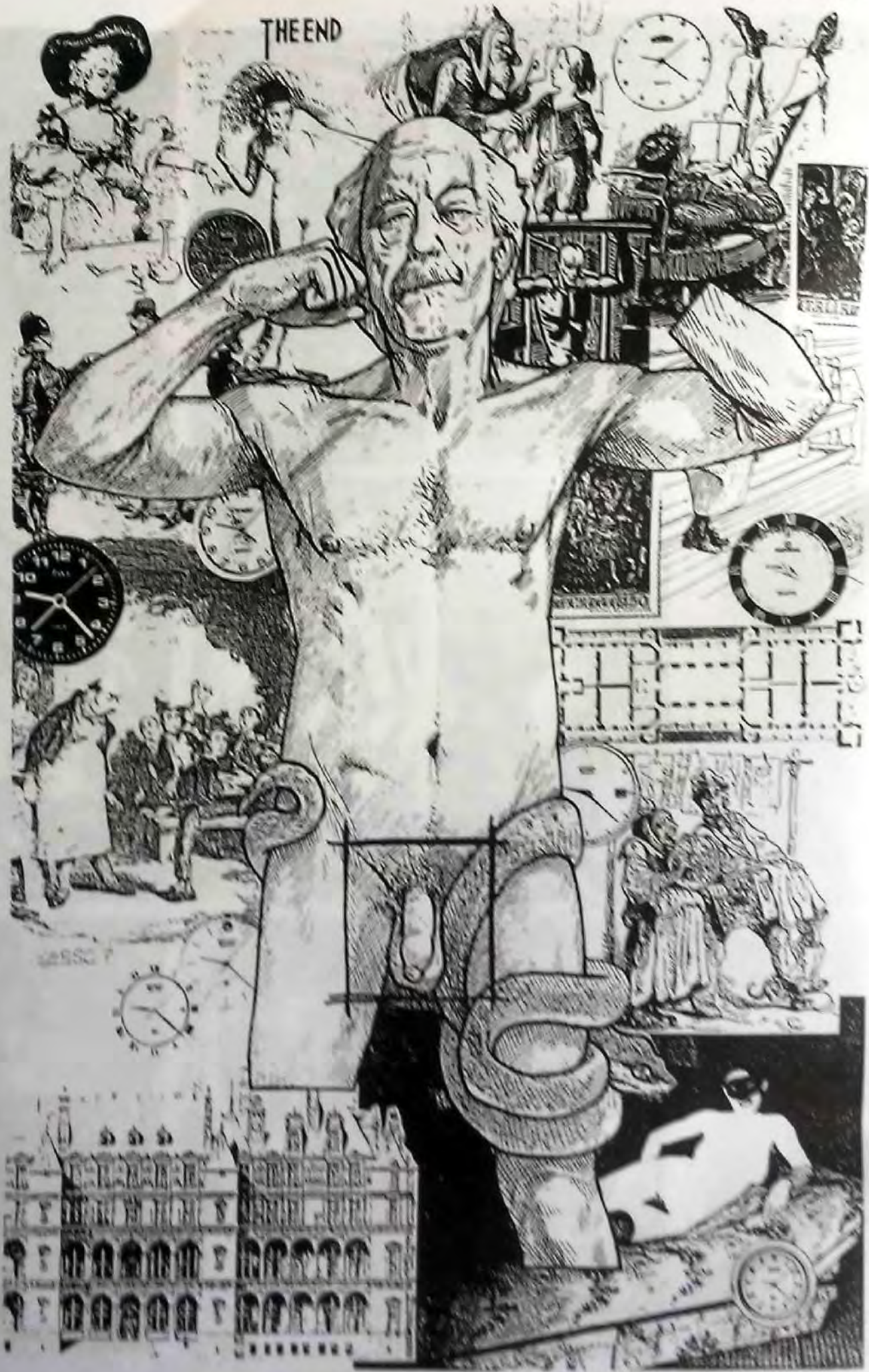
VEM!
EU TE PAGO UM
SANDUICHE.



PUXA!
OBRIGADA,
AMOR!



THE END



1

INTENÇÕES SEM VOLÚPIA

SEX: A

o assunto é sexo. Pelo que me lembro, o senhor mais gentil a tratar esse tema tinha por estranho nome Carlos Zéfiro, ou Alcides Caminha, o autor de A Flor e o Espinho, de Nelson Cavaquinho.

Meu maior problema é o de jamais ter lido Zéfiro Caminha à época em que valia a pena lê-lo - aos dez anos de idade, ou menos. O artista descrevia um sexo de gente muito pura, que tinha um insight de desejo e então se entregava ao amor com intenção, intenção e volúpia. Suas histórias eram de arrebatador os circunspectos, porque tratavam com veiosidade a determinação erótica. Zéfiro Caminha jamais descrevia amores profundos ou impossíveis, ao contrário das fotonovelas, os quadrinhos eróticos que eu - bem-conhecia. Tudo era magistralmente passageiro, vigorosamente rápido, quando o artista fazia seus casais suarem de amor.

O mundo erótico que me dei a conhecer na infância habitou um círculo que ia das supremas manifestações de vontade de Bianca, Condessa de Ségur e Sétimo Céu ao assanhamento de A Moreninha, de Joaquim Manoel de Macedo.

O sexo para as meninas era, assim, muito desprovido de especificações - os livros e as revistas diziam arrebatamento em lugar de tesão; carícias, em lugar de passada de mão, e beijos cálidos, em lugar de boa trepada. Embora prezassem a aventura, essas narrativas falhavam em punch.

Na adolescência, as evidências sexuais levam-nos a mais leituras, entre elas, os quadrinhos. Acredite que Flash Gordon e Dale Arden, Ferdinando e Violeta, Homem-Aranha e Gwen Stacy eram duplas muito sensuais; que as tramas de amor desses gibis, secundárias, importavam muito a quem, em certa idade, só pensava em sexo; e que os corpos bem delineados e bem vestidos desses heróis e heroínas de papel eram capazes, sim, de fazer uma menina "tremar".

Garotinhos parecem querer ir logo ao assunto. E, como compram mais gibis, vêm-se melhor atendidos pelos desenhistas. Barbarela, Valentina e Paulette são exemplos superiores dessa personificação "solteira" de desejos. Barbarela, cômica e espacial, era



muito erótica porque fazia tudo sem obstáculos; Paulette vingava porque, gostosíssima e mal vestida, não negava fogo nem entre os vietcongues e comunistas; e Valentina entregava-se sem firme relutância a todo tipo de atrocidades, a maioria delas, sexuais.

Guido Crepax inaugurou o sexo sem limites, o sexo baixaria, o sexo amarrado em cintas. Tem todos os méritos o milanês, porque é um artista dos quadrinhos como não se faz mais; cultíssimo, ousado, pecador. Outro louro lhe deve ser atribuído por ter percebido para onde sopravam os ventos e por ter pisado sem sutilezas em tema tido por delicadíssimo.

Mas o louro de Crepax é justamente sua ruína e a ruína de seus seguidores. Todo o sexo que Zéfiro Caminha fazia passou, de repente, a ultrapassado, a carente de intenção, intenção e volúpia. O sexo mais ingênuo, mais verdadeiramente sexo, viu-se jogado às traças de um moralismo que se inaugurava. Crepax firmou a impossibilidade da pura satisfação.



Crepax revestiu o amor de culpas.

Hoje, espalham-se seguidores estritos do artista (ele próprio, um reproduzidor de suas descobertas de um milhão de anos). As revistas de sacanagem da editora Noblet, os títulos do selo HQ Bum, as macaquices de Serpieri em Druuna, as pseudo-ousadias de Howard Chaykin em Black Kiss, tudo isso é de um moralismo exemplar. As histórias desses gibis deveriam ter um deus barbudo e velho ao final, apontando os vermes nascidos do amor, ou qualquer idiotice assim. Sob o verniz de ousadia, impingem-nos dor como prazer, vício como ditame. Nas mais horrosas tintas.

Ainda assim, há pretensão de mudança entre alguns dos artistas de tendência erótica, que não consideram saudosismos as boas narrativas e os climas puramente sensuais. Alguém por aí está pensando um pouco antes de pregar tamanhas impossibilidades para coisas diretas como dois corpos, três corpos, quatro corpos misturados na relva das histórias sequenciais. Milo Manara, diga-se o que quiser dizer sobre seu estilo calcado em cópias, ainda é eficaz e envolvente quando fala de sexo. Martin Veyron, ácido, pelo menos nos faz rir. E Alex Varenne ainda aposta em algum lirismo.

Apenas os quadrinhos eróticos de massa parecem condenar o leitor à brutalidade e à agressão como tempero de convívio. Bichas empaladas, assassinatos de irmãs estupradas e retalhamento de pênis compõem a estética retrógrada dos quadrinhos ditos populares. Leituras insuportáveis para marcar os tempos insuportáveis, eis um resumo dessas intenções sem volúpia.

POR ROSANE PAVAM

ILUSTRAÇÃO: GUILHERME

Nasci num clima quente, quente e úmido, quente, úmido e besta, que sempre convidou ao sexo mais simples. Minha terra é a das bundinhas de fora, do só faço com você adivinhe o quê, do dez vezes a cada dia, do yes, do quero banana e do você tem que dar o que prometeu. Nada, em meu país, parece indicar sutileza quando

42°C

O ar parado, seco.

Não que isso me incomode.

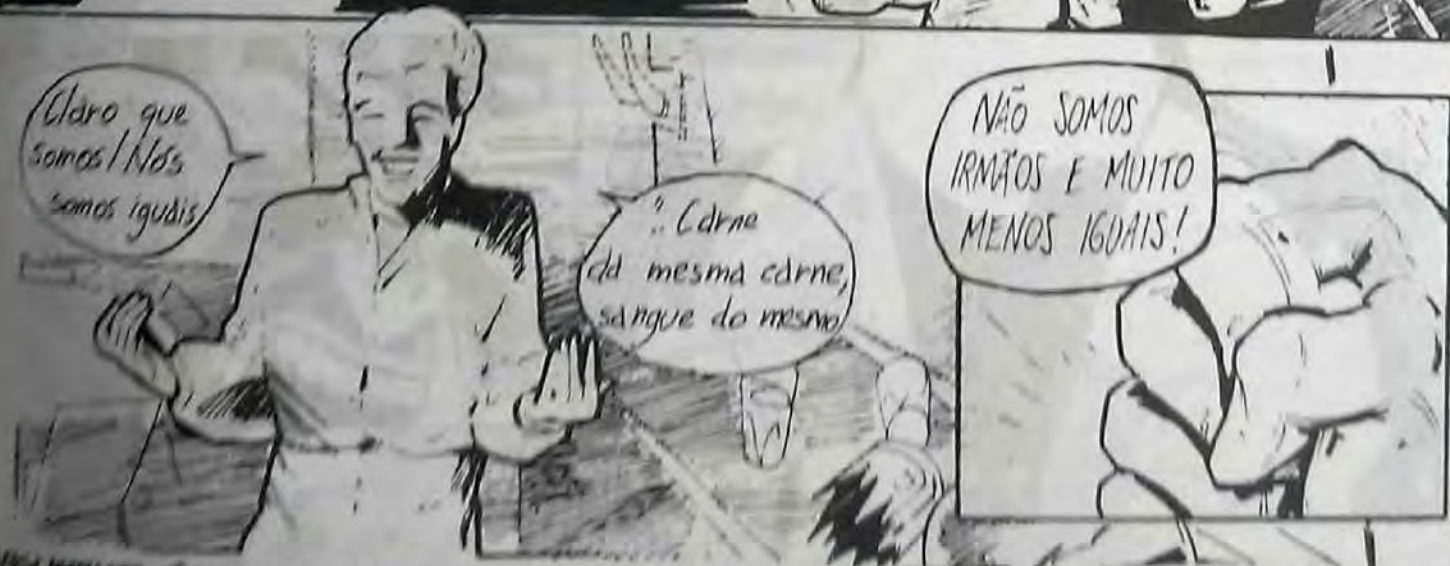
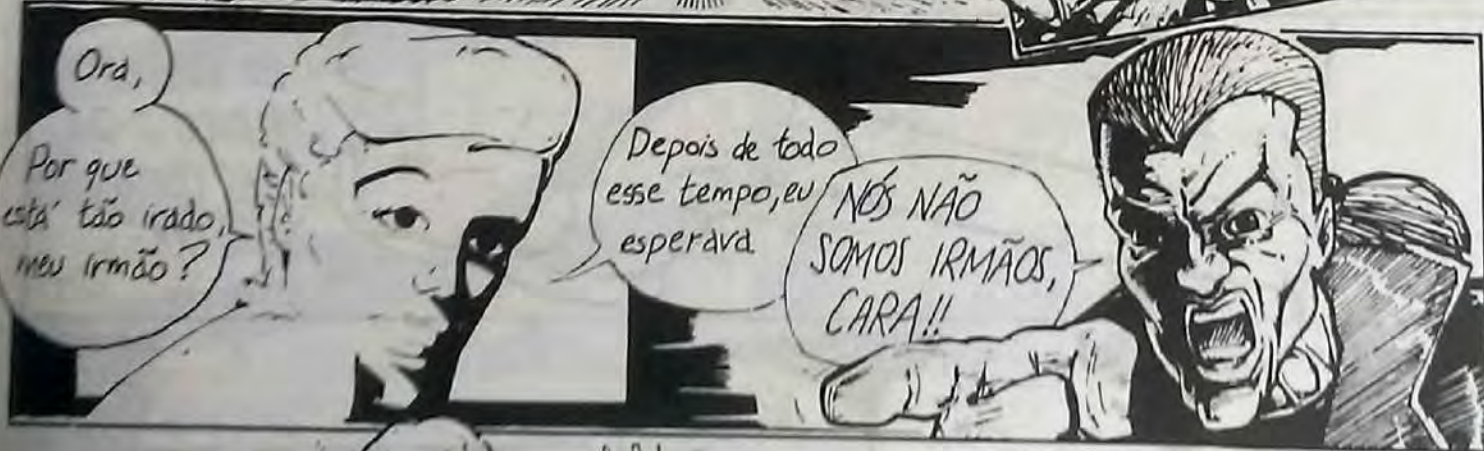
Já estou acostumado.

ROADS ANGELS

SKY

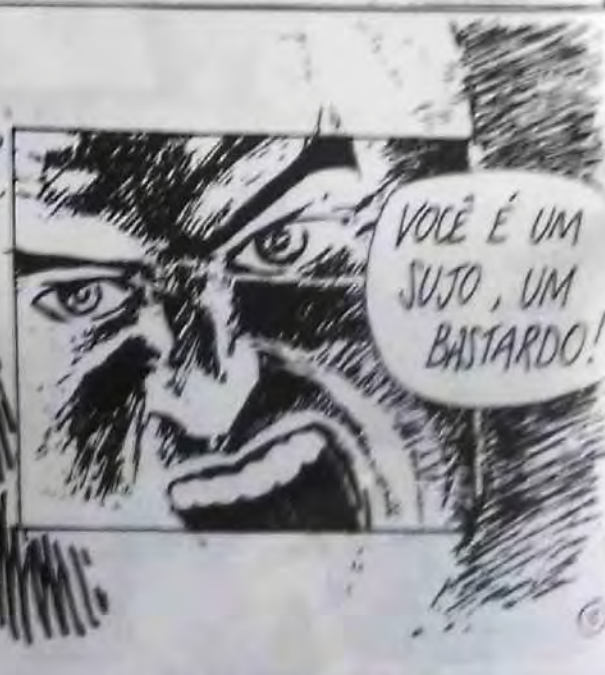
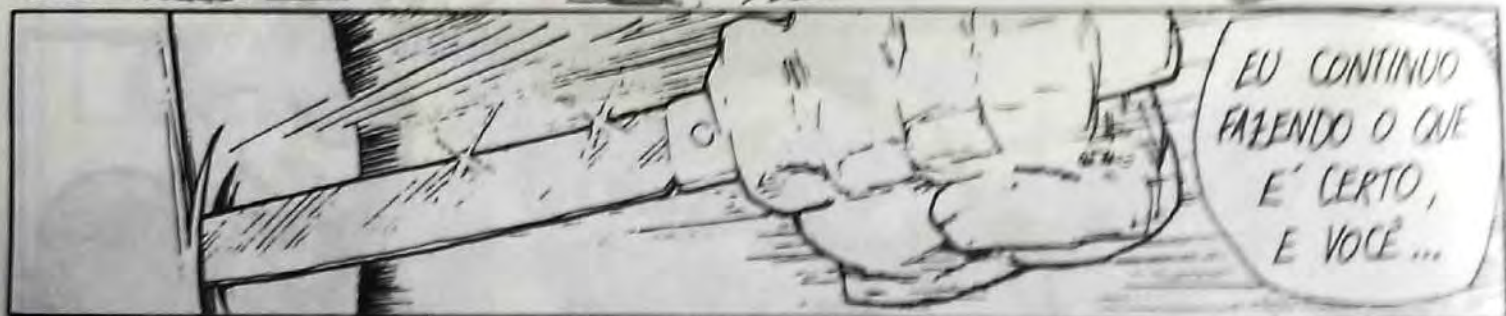
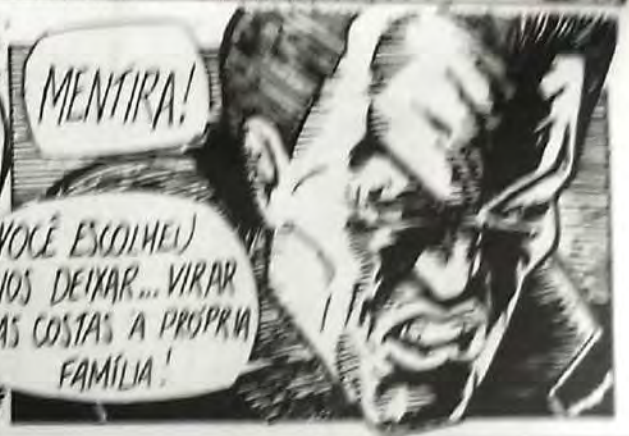
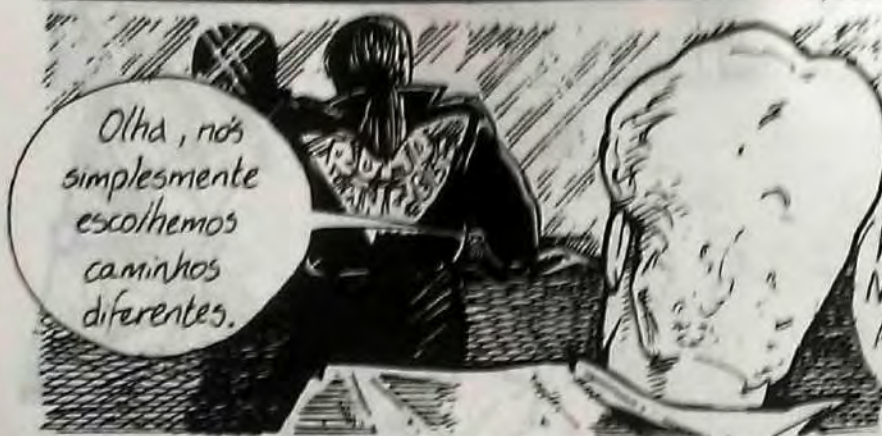
Bem, ele chegou.

UMA HISTÓRIA À PARTE



ARGUMENTO / ROTEIRO / COLAGEM
EDISON IIZUKA

ARGUMENTO / ARTE / LETRAS
SAM HART





Bem, e o velho, como está?

VOCÊ NÃO PODE FALAR ASSIM DELE!

ELE NÃO É MAIS O SEU PAI, ENTENDEU?

Claro! se assim você se sente melhor...



VOCÊ ACHA QUE EU DEVERIA SER COMO VOCÊ?

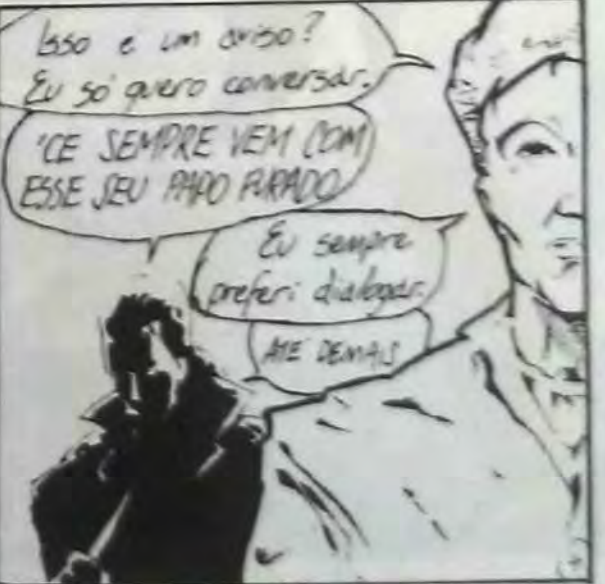
Não, não vamos engessar!



Queria somente que tomasse consciência do que faz... do que é. Que não engolisse todas as mentiras que caem na tua cabeça sem questionar...



ACHA QUE SOU UM TÓLO MANSO?



Isso é um crime? Eu só quero conversar.

'CE SEMPRE VEM COM ESSE SEU PAPO PARADO

Eu sempre preferi dialogar.

AH DENAS

Sabe, falam muito mal de
a meu respeito.



MENTIRAS SOBRE VOCÊ, O
MAIOR MENTIROSO Q'EU CONHEÇO!
FAZ-ME RIR!

HA, HA, HA!

Mas é verdade...
Depois de todo esse tempo eu gostaria
de esclarecer algumas coisas.

As vezes me pintam como o próprio demônio!

E NÃO É?

Ora, pare de brincar, por favor!

Eu lhe peço que, somente por
alguns instantes, me ouça,
me dê sua atenção.

Depois, se
quiser ir embora.



Você sempre viveu deitado
da sãia do velho e conhece
muito pouco do mundo.

GRUPE!

O mundo mudou.

Há muito mais coisas entre
Alfa e Ômega do que nossa
vã filosofia possa imaginar...

Procure energia!

SATISFACTION
GUARANTEED
OR YOUR
MONEY BACK

**STEAMING SEX
DEEP SEX**

SHOWER LUST

ORAL SATISFACTION

ADULTS ONLY

HOT SEX



Você sempre teve de tudo, menos vida!

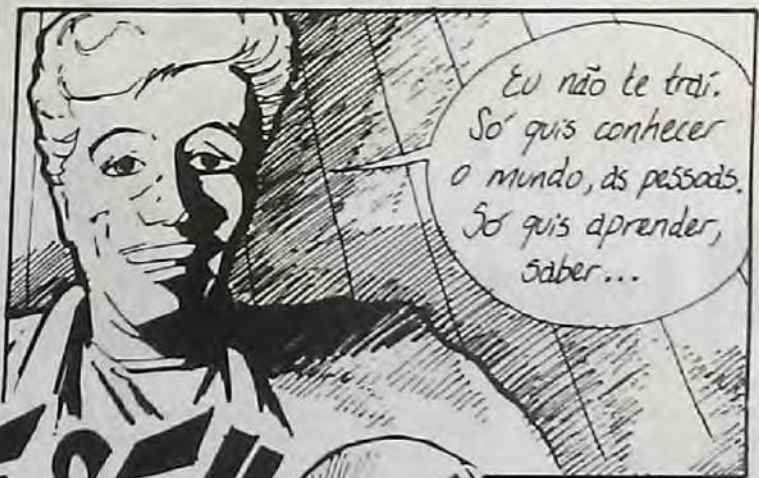
Existem alguns lugares bem interessantes onde você pode ir e aprender muita coisa.

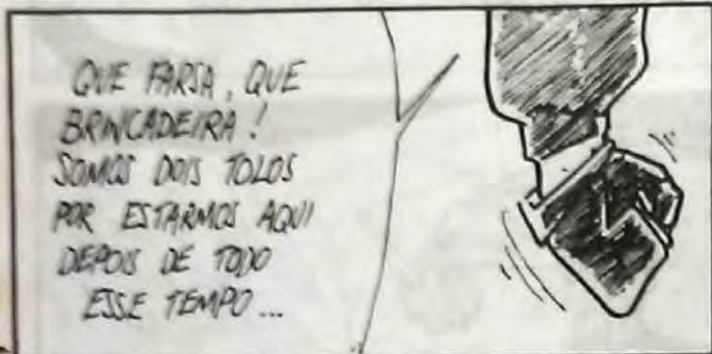
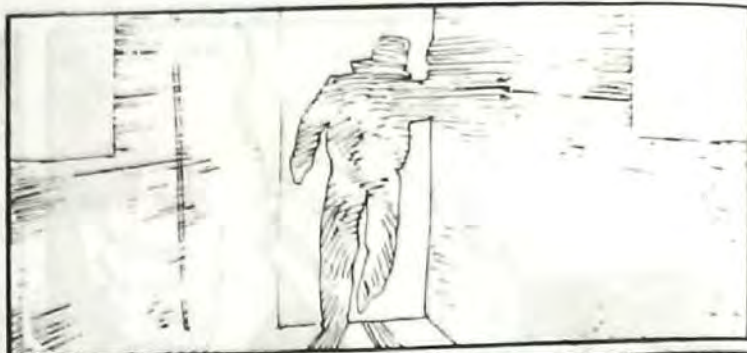
Viva um pouco, saia desta casca imposta pelo noss... err... seu pai, assim como eu fiz...

COMO VOCÊ FEZ? QUE PIADA! QUER Q'EU CAIA TANTO QUANTO VOCÊ?

Por favor. O que você acha?

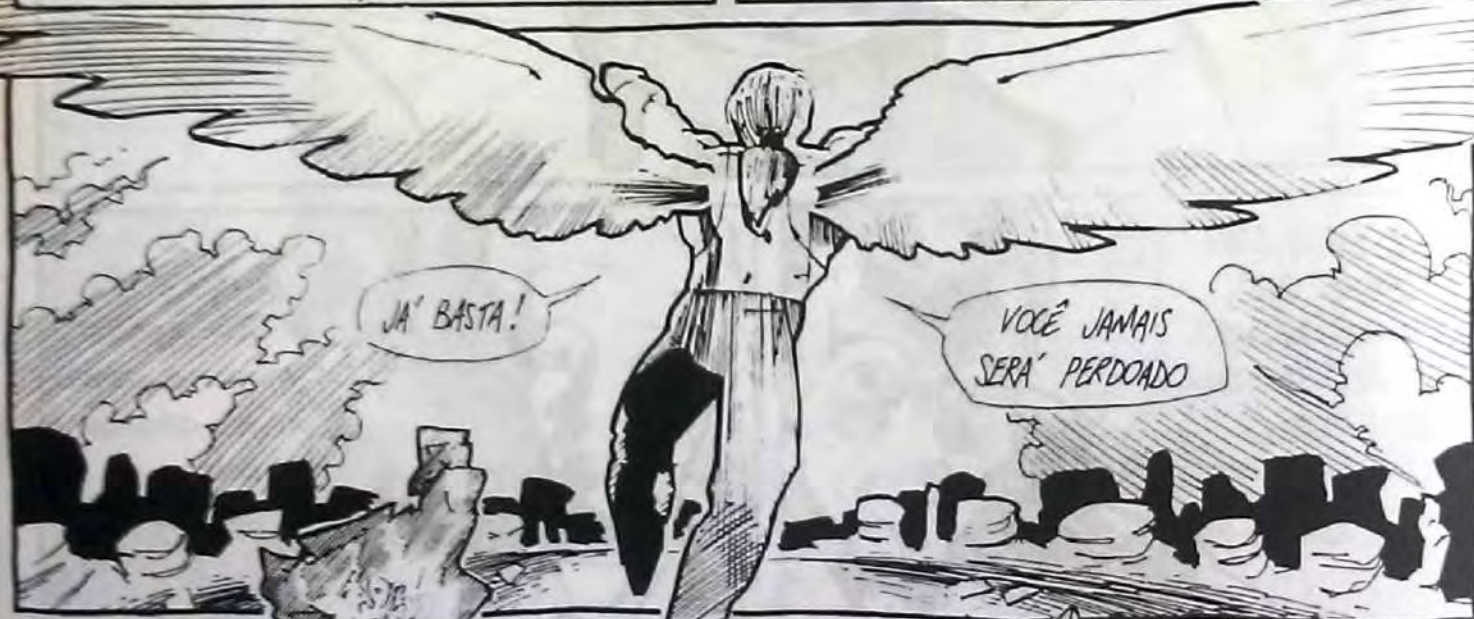
(SILÊNCIO)





QUE FARJA, QUE BRINCADEIRA!
SOMOS DOIS TOLOS
POR ESTARMOS AQUI
DEPOIS DE TUDO
ESSE TEMPO...

Eu só queria
esclarecer
tudo!



JA' BASTA!

VOCÊ JAMAIS
SERÁ PERDOADO



Até logo, Gabriel.

"QUANDIU DURAT MUNDUS, ANGELI ANGELIS, HOMINES
HOMINIBUS, DAEMONES DAEMONIBUS PRAESUNT."

APOIO:

**SCAN**
INFORMÁTICA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

MANUTENÇÃO PREVENTIVA
DE COMPUTADORES

EQUIPE TÉCNICA
TREINADA

RUA VENÂNCIO AIRES, 169 - PERDIZES
FONE [011] 626075
[011] 4262271
[011] 7240085

AGUARDE



MATRIX
3



BRASIL

2000

FM 107,3

O rock é muito mais do que um
gênero, um slogan ou uma programação
especial. É um estado de espírito
de liberdade que conservamos
365 dias por ano.

BRASIL 2000 FM 107,3 - SÃO PAULO - TEL: 872 7272