

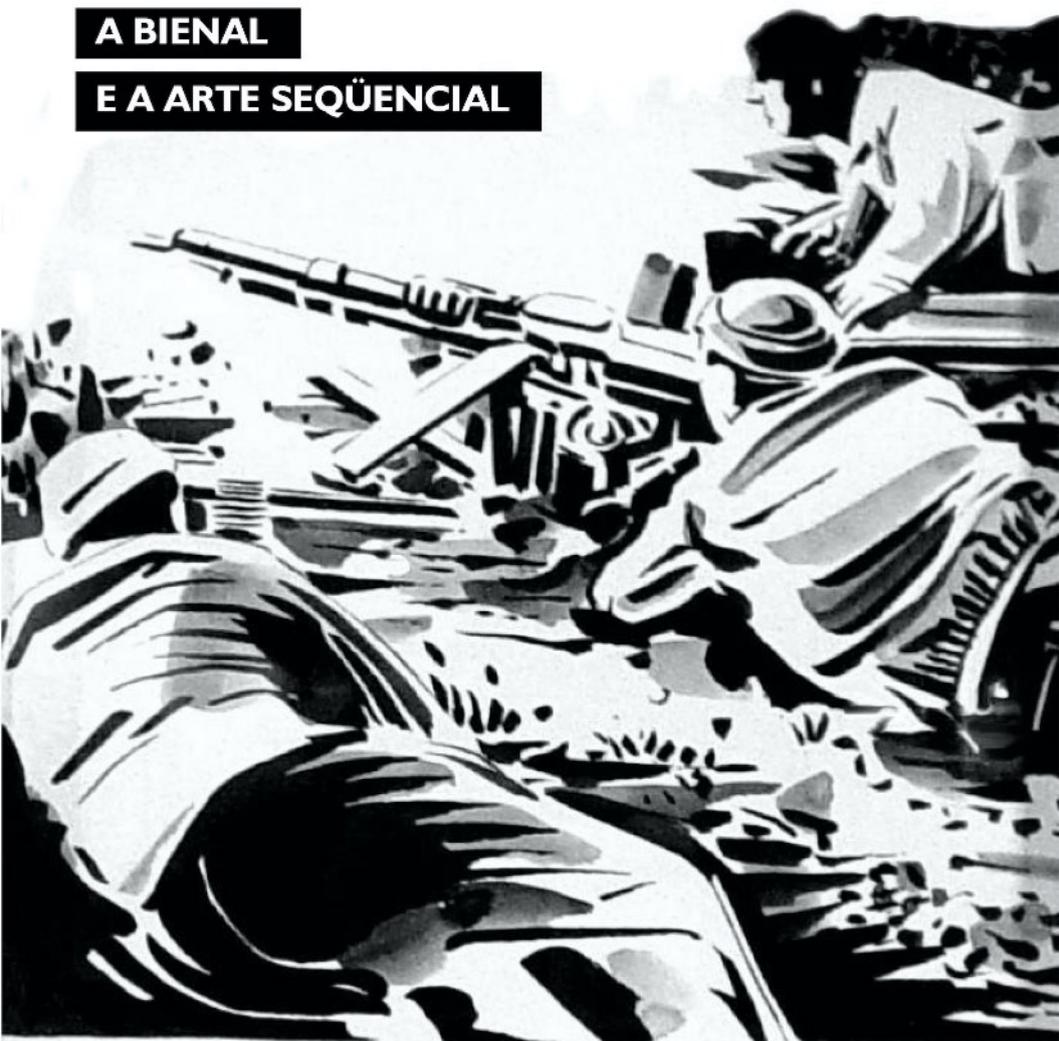
# TOP! TOP!

Junho 2005 - nº 18



**A BIENAL**

**E A ARTE SEQUENCIAL**



## Os quadrinhos nas artes

Esta edição do Top! Top! não traz a habitual entrevista com autor, mas apresenta um texto reflexivo sobre os quadrinhos nas artes, de autoria do pesquisador Gazy Andraus. Este texto foi feito durante a Bienal de Artes de São Paulo, no final de 2004, e deveria ter sido publicado em nosso fanzine naquele momento. Contudo, pelo seu caráter de intemporalidade, consideramos que será ainda de grande valia para os leitores.



### Roteiro

2. Sergio Más. Cartum
3. Gazy Andraus. A influência das histórias em quadrinhos nas artes
12. Manoel Macedo. Cartum
13. Napoleão Gaby. Longe de casa
19. Ângelo Pastro. Cartum
20. Edgar Franco. O frescor dos primeiros tempos
21. Chamada Geral
23. Lero-lero

**TOP!**  **TOP!**

Nº 18, junho de 2005. ISSN 1415-8558



Publicação da editora

#### Marca de Fantasia

Editor: Henrique Magalhães. Rua Antônio Lira, 970/303. João Pessoa, PB. Brasil. Cep: 58045-030.  
[www.marcadefantasia.com.br](http://www.marcadefantasia.com.br); [contato@marcadefantasia.com.br](mailto:contato@marcadefantasia.com.br)

Colaboração: Sergio Más, Gazy Andraus, Manoel Macedo, Napoleão Gaby e Edgar Franco. Os textos não assinados são de autoria do editor. As colaborações (textos, ilustrações e quadrinhos) são de propriedade e responsabilidade dos autores.

Capa: reprodução da obra de Fernando Bryce, exposta na Bienal de São Paulo em 2004.

# A influência das histórias em quadrinhos nas artes

Gazy Andraus

A paradoxal arte sequencial conhecida no Brasil como História em Quadrinhos (HQ) se mostra cada vez mais atual, enquanto seu passado remonta à pioneira arte rupestre. Para quem visitou a Bienal de Arte de 2004, em São Paulo, capital, a despeito de muitas de suas representações artísticas serem controversas e alvos de merecimento quanto a estarem ou não inseridas no rol das artes, especificamente quatro delas puderam ser melhor apreciadas por todos, e em especial por amantes e interessados na *Nona Arte*<sup>1</sup>. A história em quadrinhos

possui a ambivalência e o estatuto de ser, de todas as manifestações artísticas, a menos reconhecida e estudada, e por isso, a mais incompreendida e alvo de inumeráveis e infundados preconceitos. Contudo, sua influência pode repercutir em todas as expressões humanas, inclusive na arte, como fica demonstrado nesta Bienal através de vários trabalhos, trazendo propositalmente ou não, elementos da linguagem dos quadrinhos (fig. 1 e 2), reforçados principalmente, e em particular, por três trabalhos gráficos, e mais um quarto manifestado em



Fig. 1



Fig. 2

vídeo, presentes no segundo andar do pavilhão desta grande exposição de nível internacional.

A primeira obra a se mencionar, compõe-se de 112 desenhos a lápis em papel A-4, sulfite, dispostos sequencialmente, narrando a resistência lituana ocorrida há 50 anos, cuja natureza conspiratória não deixou nenhuma imagem registrada das lutas. Os irmãos Gintautas e Mindaugas Lukosaitis, residindo ambos atualmente em Vilnius, fizeram as vezes da fotografia com esta história em quadrinhos muda, em que cada folha de papel registra uma cena em grafite artístico, e num estilo realista com ângulos à melhor maneira de um *story-board*, ou de uma história em



Fig. 4

quadrinhos. Há cenas de puro lirismo, transmitindo apartes chocantes da guerra, ou bucólicas com a natureza ao fundo e o pranto de soldados ao lado de companheiros mortos (fig. 3, 4 e 5). A disposição destes desenhos na Bienal era de forma horizontal, sendo que os desenhos figuravam também na forma horizontal da folha, intercalados algumas vezes com folhas no sentido vertical. O ponto alto desta amostragem é mesmo os desenhos, detalhados e extremamente artísticos, enriquecidos em alguns momentos com os efeitos de opacidade que as transparências das folhas de papel manteiga sobrepostas ao sulfite acarretam, com precisão de tons que vão a gradações de cinzas e hachuras, lembrando resoluções gráficas de esboços de histórias em quadrinhos (inclusive linhas de movimento), antes de serem passados à arte-final.

O segundo trabalho, que merece citação é de autoria de Muntau (austriaco) e Rosenblum (israelense). Ambos criaram pinturas de aproxi-



Fig. 3



Fig. 5

madamente 2,5m x 2,5m, em acrílica, em que há quatro quadros retratando várias pessoas em cada cena (fig. 6 e 7). As pinturas, isoladamente, trazem grupos de faixas etárias distintas, em

que cada qual insere-se em algum contexto da sociedade refletindo através de seus rostos – que olham para o espectador – a falta de perspectiva e alegria na vida. O interessante destes trabalhos é a inserção de um

texto narrativo no rodapé de cada quadro, remetendo aos quadrinhos que se utilizam deste elemento. Na última pintura da série (que pode ser vista da esquerda para a direita ou independentemente), mostrando pessoas adultas, inclusive idosos, pode-se ler o texto em inglês: “Nós fomos levados a acreditar que o tempo muda rapidamente agora e que a história está se movendo



THEY ARE NOT HUNGERING FOR IMMORTALITY. THEY WILL NOT HAVE TO PROVE ANYTHING BY DOING ANY MORE THAN THEY DID TO PROVE ANYTHING IN LIVING. FOR THEIR DEATH IS JUST A GREAT SOLICITER.

Fig. 6

mais e mais rápido. Mas o tempo, ele mesmo não muda. É o ritmo, nosso modo de ver o tempo, que muda.” (fig. 7). Este texto, aliado à estranheza e vazio dos semblantes de jovens e senis nas figuras pintadas, aciona uma auto-reflexão severa em cada um de nós, espectadores da narrativa pintada.

O terceiro conjunto de obra, consta de quatro pinturas a óleo sobre tela (fig. 8, 9, 10 e 11), e aproxima-se mais ainda das histórias em quadrinhos, dos mangás e desenhos animados (cenários de fundo que lembram desenhos de Walt Disney ou *animes* feitos para o cinema). A própria identificação destes trabalhos de Inka Essenhigh<sup>2</sup> (residente em New



Fig. 7

York) comenta a proximidade de sua obra com as HQ japonesas e animação. Aliado ao jogo de movimentação aparente nas figuras ou mesmo nas silhuetas das “árvores” lúgubres que aparecem numa das pinturas, há uma narrativa enquanto simbólica, ao

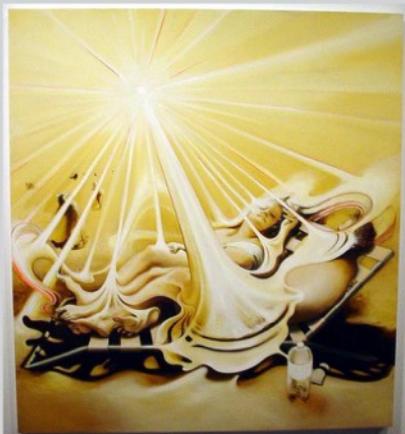


Fig. 8, 9, 10, 11

mesmo tempo permeada de surrealismo que causa estranheza pela sua configuração e tons de cores.

O quarto trabalho, que é apresentado em uma projeção numa sala escura, é um misto de desenho animado computadorizado, com hibridização de cenas de filmes, como o recente *Tróia*, cenários *kitsch* e atuações similares aos seriados de filmes de ficção japoneses, como *Changeman* e *Jiraya*, numa reapropriação em vídeo-clipê, de ordem metafórica e de metalinguagem, com humor crítico (fig. 12 e 13). O autor é Martín Sastra (residente em Madri), e o título do vídeo é *Bolívia 3*. A obra descreve a nova configuração do mundo de 2792, após a queda de Hollywood, e emergência do eixo ibero-americano (Confederação da Bolívia). O interessante é a amostragem do mapa do suposto período, no início do vídeo: a apresentação dele

é invertida, estando a América do Sul no norte, e vice-versa. A técnica mistura animação computadorizada e principia mostrando um cenário pantanoso de onde emerge um personagem com trajes de ficção científica, se autodenominando *Tom Cruise*, enquanto ao fundo pode-se ver parte da palavra Hollywood, que figurava no “passado” nas montanhas daquela cidade, como que demonstrando que os aspectos de relevo e geografia se modificarão bastante com o evoluir do tempo, denotando a destruição hegemônica da indústria cinematográfica norte-americana. O fator instigador da obra é a disposição da ambientação e dos personagens, bem como a trilha sonora, todos *kitsch* e de uma configuração pós-moderna, criticando claramente a indústria comercial do entretenimento barato e lacunoso de um discurso mais





Fig. 12 e 13

as últimas bienais também repetem suas versões anteriores, numa “evolução” cíclica e de certa forma fractalizada). O trabalho de Peter Szarka (Budapeste), por exemplo, cujo título “Cold sun statue park”, encabeça uma série de gran-

arrojado e reflexivo, o que pode ser percebido numa das frases lançadas na narrativa: “Quem controla a ficção tem controle absoluto sobre o futuro”. O trabalho era mostrado em aproximadamente 10 minutos, mas valeu a pena ser visto devido ao envolvimento e interação dos conceitos proponentes.

Algumas outras obras na Bienal tinham certo interesse, tanto em vídeo como instalações e pinturas, em que as narrativas “culturais” eram o fio condutor da amostragem, embora a carga informacional da maioria das obras dessa bienal se configurava repetitiva, tanto dentro do evento, como quando remetia inadvertidamente às exposições já ofertadas no pretérito de sua existência (e

des quadros produzidos num programa de 3D (fig. 14), e representam uma praça com pessoas praticando ações tanto usuais como incomuns, de estética similar às HQ ou desenhos animados e videogames feitos por computadores. O artista, que usava xerox inicialmente em seus trabalhos, agora se aproveita dos computadores, questionando os resultados e suportes: “são impressões de uma cultura cibernética pós-moderna muito peculiar, mostrando o futurismo falso por trás dos jogos de computador e filmes



Fig. 14

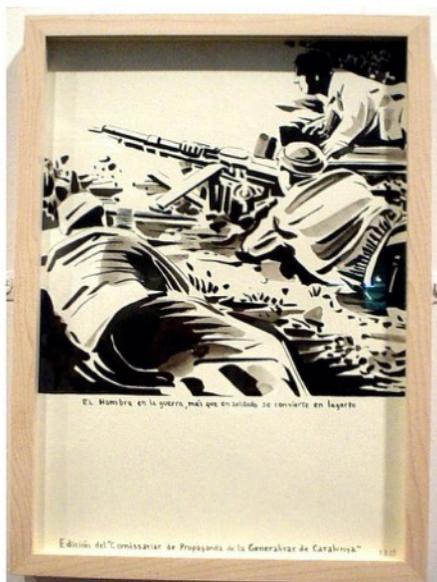
pop (como se a ‘cibéria’ já fosse uma realidade)”, explica a legenda da obra.

Reforçando-se o conceito de que as histórias em quadrinhos exercem mesmo um necessário dialogismo psíquico entre a vontade humana de comunicação e expressão e as imagens seqüenciadas, os elementos dessa linguagem (como balões de falas, seqüências de ações e outros) se apresentam em muitas obras dos mais variados artistas e nacionalidades, mostradas em diversos suportes (como pinturas em tecidos ou madeiras, e outros), enquanto são reforçados nas montagens dos trabalhos, apresentando-se muitas vezes dispostos seqüencialmente como se fossem páginas em que os elementos “vazados” entre os quadros - independentemente de cada qual conter uma mensagem única e fechada - dessem as tônicas principais, conduzindo os olhares das pessoas através das obras (na forma de pinturas, fotos e desenhos), como aconteceria se estivessem lendo revistas ou álbuns de histórias em quadrinhos.

Isto pode ser verificado também na série de pequenos quadros do peruano Fernando Bryce (que reside atualmente entre Berlim e Lima), que contam quase aleatoriamente vários momentos revolucionários da história, em especial sobre a guerra civil espanhola, em que algumas molduras trazem representações à nanquim de textos jornalísticos ou panfletários,



Fig. 15 e 16



enquanto outras vêm com imagens desenhadas, reiterando os elementos imagístico-literários dos quadrinhos (fig. 15). Num desses quadros, representa-se três soldados que se arrastam à luta em plena guerra, enquanto o texto em castelhano no rodapé descreve filosófica e ironicamente que “o homem na guerra, mais que em soldado se converte em lagarto”, numa alusão direta à maneira réptil com que os homens se locomovem na ação (fig. 16).

De qualquer modo, como se verifica e se reitera, as histórias em quadrinhos como fonte de referência e influência contundente de sua linguagem continuam permeando o psíquico do ser humano, ofertando seus elementos em quaisquer formas de manifestação artística.

Nessa bienal, isto se torna mais claro nas obras aqui comentadas e seus flertes explícitos com a *nona arte*, relevando assim a importância das HQ e sua influência como objeto comunicacional e artístico peremptório, independente dos avanços tecnológicos e modalidades de suportes expressivos. Aliás, sintomática e reflexiva também são a apresentação nessa Bienal dos desenhos já mencionados dos irmãos Lukosaitis<sup>3</sup>: em plena era da hibridização

tecnológica, seu trabalho é o mais simples de todos, pois descarta qualquer tecnologia extraordinária que poderia ter sido usada (inclusive a colorização), para priorizar uma arte principalmente feita à base de grafismo sobre papel sulfite (fig. 17), valendo-se apenas de uma narrativa e traços a lápis que simulam um evento humano (a guerra), transmitindo uma expressividade emocionante, cuja técnica do grafite preto, branco e cinza nos põe a saborear cada detalhe estético de suas linhas expressadas e a refletir sobre a imensidão profunda da alma humana. Isto, de certa forma, comprova que a arte<sup>4</sup> de qualquer modalidade (pintura, escultura, performance, hibridismo, quadrinhos, música etc.) independe de um modismo tecnológico, mas se compraz de um ideário ético-estético, ou seja, o artista precisa estar sincero com sua expressão interna, antes de se valer de seu aparato, geralmente possibilitado pelas vias externas.



Fig. 17

## Ilustrações

---

Reproduções da 26ª. Bienal de São Paulo, de setembro a dezembro de 2004.

Figura 1: Pablo Cardoso (Equador)  
Título: “*Lejos cerca lejos*”, 2004  
Técnica: Acrílico sobre MDF

Figura 2: Juan Calzadilla (Venezuela)  
Título: *Orden en forma en el espacio*  
Técnica: Tinta china sobre papel

Figuras 3, 4, 5, 17: Gintautas e Mindaugas Lukosaitis, (Vilna - Lituânia), sobre a resistência lituana  
Técnica: Instalação

Figuras 6, 7: Munteau (austríaco) e Rosenblum (israelense), sobre o tempo e a vida  
Técnica: Acrílica

Figuras 8, 9, 10, 11: Inka Essenhigh (New-York – USA), simbolismo e surrealismo  
Técnica: óleo

Figuras 12, 13: Martín Sastra (Peruano residente em Madri)  
Título: *Bolivia 3*  
Técnica: vídeo

Figura 14: Peter Szarka (Budapeste)  
Título: “*Cold sun statue park*”  
Técnica: 3D Impresso

Figuras 15, 16: Fernando Bryce, sobre revoluções e guerra civil e espanhola  
Técnica: nanquim

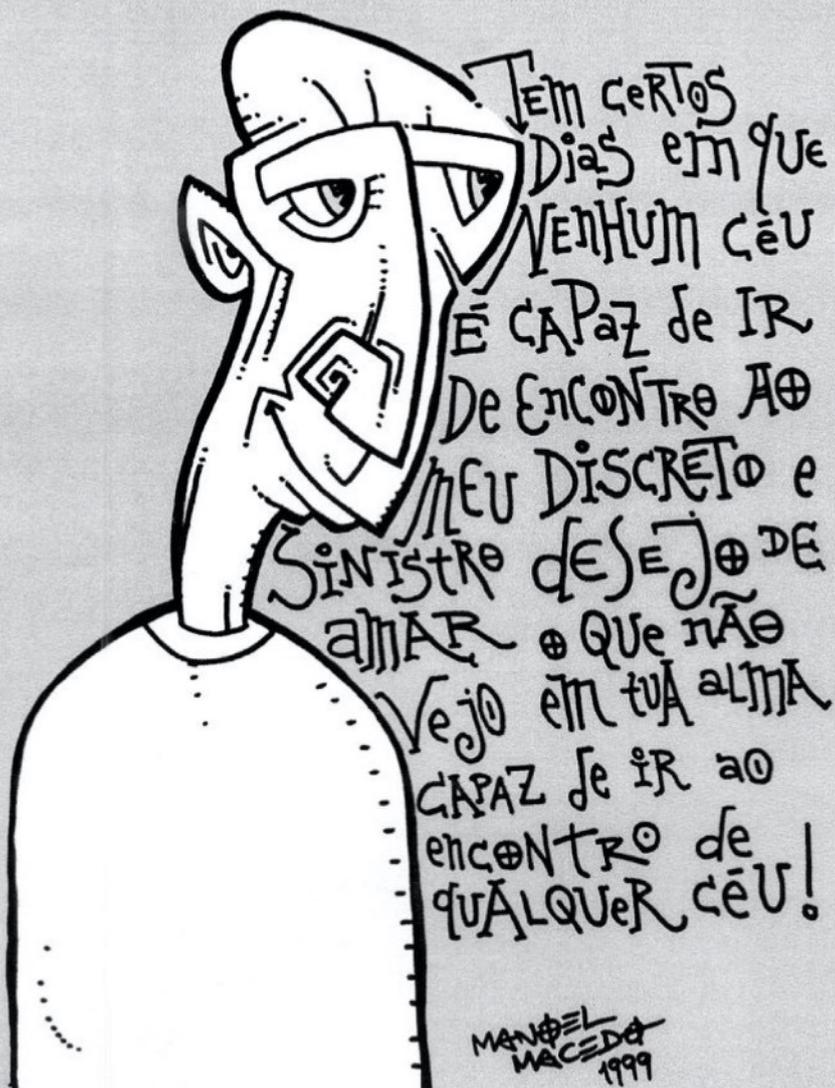
## Notas

---

1. Titulação também dada às histórias em quadrinhos, desde que em fins da década de 1960 começaram a ser estudadas com mais atenção por alguns intelectuais europeus mais atentos.
2. Para ver mais amostras de sua arte, acesse a url:  
<http://www.bombsite.com/essenhigh/essenhigh.html>
3. Seus desenhos na Bienal de Artes de São Paulo de 2004 estão classificados como “instalação”, pois em meio a eles, no chão, há também duas curiosas faces esculpidas em madeira (fig. 17), ampliando e abrindo a significação desta obra narrativa.
4. Toma-se aqui a acepção real da palavra latina “arte”, que em sua origem etimológica significa modo autêntico de ser e de agir.

**Gazy Andraus** é pesquisador de História em Quadrinhos, Mestre em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da UNESP e doutorando em Ciências da Comunicação da ECA-USP, bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e autor de histórias em quadrinhos autorais adultas, de temática fantástico-filosófica. ([gazy@yahoo.com.br](mailto:gazy@yahoo.com.br))







**LONGE DE CASA**

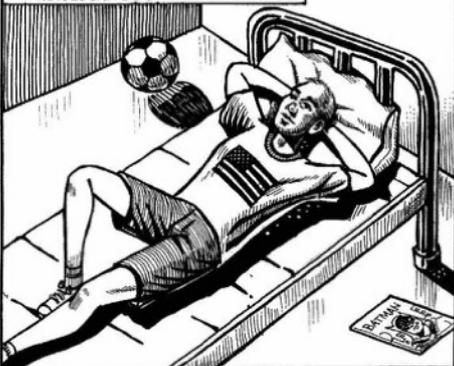
ESTE É O PARAIBANO JOSIAS, QUANDO ESTÁ DE FÉRIAS. PASSA O TEMPO LENDO GIBIS AMERICANO E ASSISTINDO FILMES DE COWBOY



SUA MÃE ERA PROFESSORA DE INGLÊS



COM TANTA CULTURA AMERICANA ELE PENSA QUE O EUA É O MELHOR LUGAR DE SE VIVER NO MUNDO



POIS BEM, HOJE ELE É SARGENTO DAS FORÇAS ARMADAS DOS ESTADOS UNIDOS



NO DIA 11 DE SETEMBRO DE 2001, ACONTECEU ALGO INESPERADO. UM ATO TERRORISTA QUE MATOU MAIS DE TRÊS MIL PESSOAS, DE VÁRIAS NACIONALIDADES EM SOLO AMERICANO



BUSH DECLARA GUERRA AOS TERRORISTAS, APROVEITANDO A OPORTUNIDADE PARA PASSAR A MÃO NO PETRÓLEO ALHEIO



MESMO NÃO SENDO AMERICANO, JOSIAS FOI CONVOCADO PARA A GUERRA

A CAMINHO DE BAGDÁ O PELOTON QUE ESTAVA SOB O COMANDO DO SARGENTO JOSIAS FOI EMBOSCADO



QUASE POR MILAGRE O SARGENTO MAIS DOIS CONSEGUEM ESCAPAR

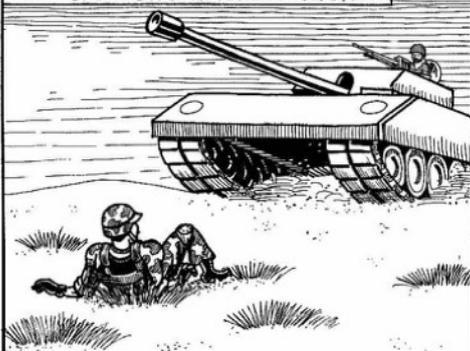


SAIAM DA LINHA DE FOGO! PROTEJAM-SE!





O GIGANTE METÁLICO PREPARA-SE PARA O GOLPE FINAL



O FIM PARECIA INEVITÁVEL. SÓ QUE O SARGENTO ROLA NO MOMENTO EXATO



CONTINUA ROLANDO PARA NÃO SER ESMAGADO PELAS ESTEIRAS DO TANQUE.



OS TANQUES MODERNOS SÃO RÁPIDOS, PORÉM CONTINUAM LENTOS PARA FAZER CURVAS. O JOSIAS APROVEITA PARA CORRER



ÓPA! ACABOU-SE A BRINCADEIRA DE GATO E RATO.



PARA ESCAPAR DOS TIROS JOSIAS CORRE EM DIREÇÃO A UM TERRENO ÍNGREME, NO AFÃ DE PEGAR A PRESA NÃO RACIOCINA QUE ESTE TERRENO NÃO É APROPRIADO PARA TANQUE



O TANQUE COMEÇA A ESCORREGAR. TENTAM VOLTAR, TARDE DEMAIS



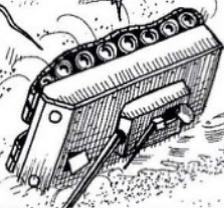
POR FOUZO NÃO FOI ATINGIDO PELO TANQUE



DURANTE A QUEDA O TANQUE DERRAMA COMBUSTIVEL

CHEFE NÃO VEJO NADA

PRA QUE ESSE ISQUEIRO?  
IDIOTA! NÃO!



**BUUMMMM!**

A EXPLOÇÃO DEIXA O SARGENTO COBERTO DE AREIA

UFA! ESSA FOI  
POR POUCO



DANI VENCEU UM GIGANTE. JOSIAS VENCEU O GIGANTE METÁLICO.  
FALTA VENCER O MAIOR DE TODOS. O DESERTO



WALTER GARY

FIM DO EPISÓDIO.



Ângelo  
Pastro



Os cartuns de Ângelo Pastro estão reunidos em

## 10 Minutos

Ângelo Pastro

João Pessoa: Marca de Fantasia

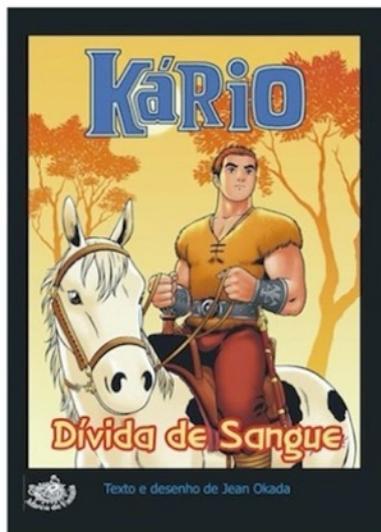
2004. 64p. 14x20cm. R\$ 8,00

# O frescor dos primeiros tempos

Edgar Franco

O trabalho de Jean Okada impressionou-me imediatamente ao vê-lo publicado num dos números do zine *Manicomics*. A leveza, fluidez e beleza de seu traço limpo e seu domínio dos claros escuros fizeram com que eu guardasse seu nome. Quando recebi a HQ *Dívida de Sangue* de seu personagem *Kário*, numa belíssima edição da Marca de Fantasia, minha admiração aumentou muito. Trata-se de um trabalho realmente primoroso, com um roteiro desprezioso, mas muito bonito, trazendo uma mensagem de solidariedade, sem ser piegas, e um trabalho de arte soberbo, digno de muitos dos álbuns de quadrinhistas europeus que eu admiro.

*Dívida de Sangue* emocionou-me e divertiu-me. Ao lê-la senti algo que há muito não sentia lendo HQs, o frescor dos primeiros tempos quando descobri o prazer dessa linguagem. Okada tem o domínio perfeito das elipses narrativas e do enquadramento, além disso um rigor fabuloso no desenvolvimento dos detalhes que compõem cada quadrinho, tornando a visualização de cada página um ato prazeroso, onde gastamos um bom tempo navegando pelo detalhismo de seus desenhos.



Gostei muito também do universo referencial usado para compor a HQ, a cultura dos povos pré-andinos, com toda a beleza de sua arquitetura e indumentária, isso deve ter custado horas de pesquisa ao autor.

Enfim, essa revista é um trabalho primoroso, realmente genial. Ainda bem que a editora Marca de Fantasia teve a sensibilidade para perceber a envergadura desse trabalho, presenteando-nos com essa belíssima edição.

## **Kário: dívida de sangue**

Jean Okada

Coleção Corisco, n.3

João Pessoa: Marca de Fantasia

2005. 36p. 14x20cm. R\$ 6,00

# Chamada Geral

## Prismarte

Nº 1, jan. 2003. 28 p. 14x21cm.

Editores: Marco Marins e Milson Marins, pelo grupo Pada. Correspondência para José Valcir: Rua Falcão, 15. Quadra C, 16, Ouro Preto. Olinda, PE. 53370-101.

O grupo Pada – Produtora Artística de Desenhistas Associados esteve em atividade em Pernambuco no final dos anos 1980 e início da década de 1990, quando encerrou suas atividades de divulgação de quadrinhos desse estado. A pretensão de disputar suas revistas *Prismarte* e *Croquis* nas bancas, ou seja, sua inserção no mercado, esbarrou na realidade desigual dos quadrinhos *enlatados*, que contam com o apoio dos desenhos animados, do cinema e produtos derivados. No entanto, a idéia sobreviveu aos percalços e ao hiato de uma década, retornando a revistas *Prismarte* em janeiro de 2003.

Entusiasta dos quadrinhos pernambucanos, crítico e roteirista, José Valcir esclarece que adotaram o formato de fanzine visando a volta dos autores à cena dos quadrinhos do

estado, bem como pelo fator econômico. Embora Valcir considere esta uma volta modesta - um recuo da impressão em offset do *Prismarte* original à fotocópia – este não nos parece um fator demasiadamente relevante que desmereça o trabalho do grupo. Para eles, este é apenas o passo inicial de um projeto editorial que pretende chegar novamente às bancas, agora com uma visão mais amadurecida do meio.

O dilema e o impasse dos fanzines parece que continua firme para boa parte dos editores. A crise de produção dos fanzines brasileiros no final da década de 1980 nos fez refletir sobre os limites das publicações independentes e vislumbrar saídas para uma atividade editorial mais consistente. E esta saída não se encontra

necessariamente na concorrência com o mercado, mas na criação de um circuito paralelo onde esse tipo de publicação pode receber o destaque que merece.

Em outras palavras, a investir em grandes tiragens para distribuição



em bancas, mais vale trabalhar com proporções mais reduzidas, destinadas ao circuito das livrarias especializadas e à tradicional venda direta ao leitor, pela via postal. Esta, inclusive, tem sido a estratégia de algumas pequenas

humorística. *Esquadrão Agakê*, de Arnaldo Luiz, reproduz os clichês do herói bombado e valentão que resolve os problemas na porrada. Já *Pátria Amada*, escrita por José Valcyr e desenhada por Fábio Cassiano, traz

num belo traço realista os conflitos da sociedade de classes, que retrata a história recente do país. Destacamos esta HQ pelo seu enfoque centrado na realidade nacional, tão pouco explorada por nossos autores da arte seqüencial. Esta tem sido uma tendência a se afirmar, onde a referência pode ser buscada no excelente trabalho de Flavio Colín, André Diniz, Wellington Srbek, Marcelo Marat e Gian Danton.

Completam a edição a HQ *O Minotauro*, de Arnaldo e Cassiano, notícias sobre fanzines e o Dia do Quadrinho Nacional, além de uma entrevista com o cartunista cearense J.J. Marreiro, do fanzine *Manicomics*.

A *Prismarte* traz boas perspectivas para os quadri-

nhos pernambucanos não só pela abertura de mais um espaço para publicação, mas também por demonstrar um cuidado editorial que realça o amadurecimento do grupo. A revista, que a esta altura já passa das 20 edições periódicas, tem confirmado essa expectativa. Hm.



*Pátria Amada*, de José Valcyr e Fábio Cassiano

editoras do mercado, que buscam a sobrevivência com um projeto editorial mais realista.

Afora estas questões conceituais e estratégias de produção, a primeira edição da nova *Prismarte* apresenta duas histórias de aventura e uma

# Lero-lero

## Memórias

Não queria te escrever sem antes ter concluído a leitura do ótimo *O Rebuliço apaixonante dos fanzines*. Que obra excelente e essencial a todos que acompanham o fenômeno dos fanzines no Brasil!

Eu adorei o aprofundado estudo desde as origens, desenvolvimento dos zines no Brasil até a farta distribuição de referências visuais que tu fizeste. Você é mesmo uma das “memórias” do fanzine no Brasil. Também a qualidade gráfica do trabalho foi cuidadosa. E não poderia deixar de te agradecer pela inclusão da tira na 4ª capa.

Mais uma vez, parabéns, amigo! Espero que o pessoal dê o devido reconhecimento e valor a essa publicação.

Edu Manzano  
São Paulo, SP

*Agradeço a Edu por tantos elogios, que sei são sinceros e de coração. A tira a que ele se refere é uma das tantas de sua autoria sobre o “Mundo dos zines”, que brincam com o meio com muito humor.*

## HQ argentina

Li o Top! Top! 16 de um único fôlego. Acho que você tem conseguido trazer a baila entrevistados muito interessantes e díspares. A entrevista com Sergio Más foi muito oportuna para trazer ao nosso

conhecimento o que se passa na atual cena argentina de quadrinhos. Fatos curiosos, como o “estrelismo” dos grandes nomes

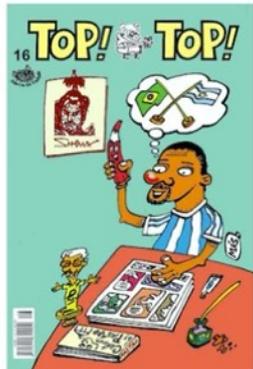
da HQ daquele país, que se recusam a participar de publicações independentes, foram meio espantosos para mim, isso me fez valorizar ainda mais artistas como Mozart Couto e Shimamoto, sempre dispostos a trocar experiências com os novos e até fazer parcerias.

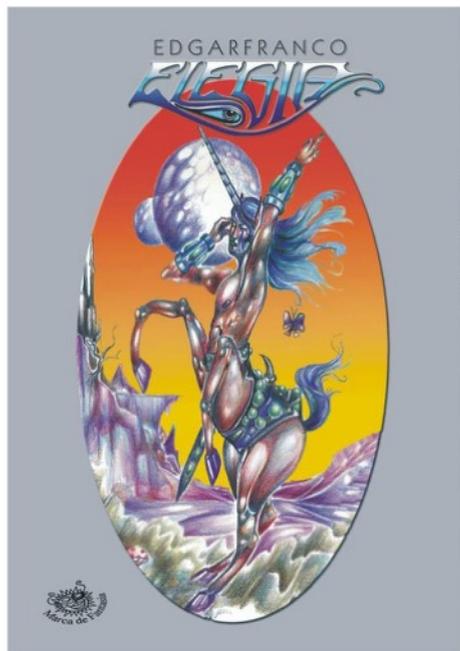
Também é curioso perceber essa vocação brasileira para a HQ au-

toral e independente. É pena não falarmos a mesma língua de nossos irmãos da América Latina, pois assim o intercâmbio de publicações seria muito maior e as possibilidades de distribuição idem.

Edgar Franco  
Poços de Caldas, MG

*Procuro sempre trazer o pensamento de autores que acho interessantes. Sergio Más, além da importância de sua própria obra, nos deu a oportunidade de conhecer um pouco mais nossos vizinhos argentininhos.*





O prolífico autor de quadrinhos poéticos Edgar Franco narra, em *Elegia*, a saga de uma vida e de muitas das dúvidas existenciais de um ser humano, metaforizado na figura fantástica/mítica do centauro, evidenciando um de seus aspectos simbólicos: o da conexão direta entre homem e natureza/cosmos. A revista em quadrinhos é acompanhada do CD “Aborym”, com três músicas inspiradas no universo mítico de Edgar.

## **ELEGIA**

Edgar Franco

Coleção Corisco, nº 4

2005. 28p. 14x20cm. R\$ 10,00



Pedidos com cheque nominal  
ou vale postal para:  
**HENRIQUE P. MAGALHÃES**  
Rua Antônio Lira, 970/303  
58045-030 João Pessoa, PB - Brasil  
[www.marcadefantasia.com.br](http://www.marcadefantasia.com.br)  
[contato@marcadefantasia.com.br](mailto:contato@marcadefantasia.com.br)  
Para depósito bancário, fazer contato