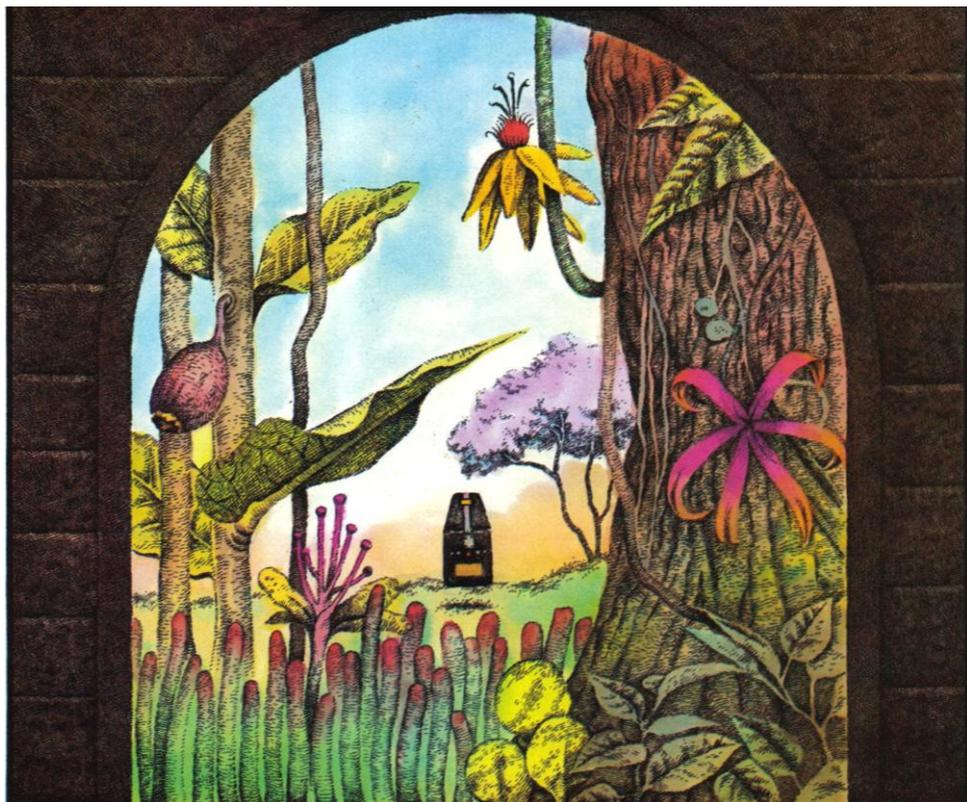


*Pequena Biblioteca de  
Histórias em Quadrinhos*

**1**



**QUADRINHOS  
BRASILEIROS DE FICÇÃO  
CIENTÍFICA E FANTASIA**



R. Capitão Gomes, 168  
Brazópolis – MG – 37530-000

Edição Independente  
Impressão Digital

**2014**

# QUADRINHOS BRASILEIROS DE FICÇÃO CIENTÍFICA E FANTASIA

Edgard Guimarães

Há gêneros que parecem ser mais adequados a algumas culturas do que a outras. Ou pelo menos é o que se apregoa. No caso específico dos trabalhos feitos na forma de História em Quadrinhos, o exemplo mais batido é que o gênero dos super-heróis só é bem feito quando produzido por autores norte-americanos. Ou, é um gênero norte-americano por excelência, fundamentado no fato de o primeiro super-herói, o Superman, ter sido criado nos EUA. Também o gênero da ficção científica, não só nos quadrinhos, mas na literatura e no cinema, parece ser algo específico dos norte-americanos, ou, para incluir nessa também os ingleses, específico dos anglo-saxões. Há até alguns argumentos bons. O próprio fato da Ciência ser mais desenvolvida na Inglaterra e nos EUA serve de base para justificar a vocação dos anglo-saxões para a utilizá-la em suas ficções.

Para os povos mais atrasados cientificamente, os gêneros mais adequados seriam aqueles mais ligados à ignorância, à superstição, como o terror ou o horror. E isso até tem sua parcela de bons argumentos, visto que no Brasil o terror sempre foi um gênero bastante cultivado nas Histórias em Quadrinhos.

Serve também como argumento para sustentar essas vocações de alguns povos para alguns gêneros específicos, o fato de, por exemplo, no Brasil não ter sido criado um super-herói importante como os norte-americanos ou ter sido escrito um livro de ficção científica relevante como os de língua inglesa.

Há, no entanto, outros fatores em jogo, alheios a algum dom natural para algum tipo específico de gênero. O principal é o próprio poder econômico que sustenta a produção dos criadores anglo-saxões e impinge seus produtos aos países colonizados. Dentro de uma tradição de criação artística, com mercado mesmo para as obras medíocres, as grandes obras e os grandes criadores têm suas oportunidades de aparecerem.

Sem querer colocar a culpa nos outros, pelo contrário. O objetivo deste volume é justamente mostrar que, apesar de todas as condições adversas, o autor brasileiro tem sido capaz de produzir pequenas obras-primas. Como o título do volume denuncia, serão tratadas especificamente as obras na forma de Histórias em Quadrinhos nos gêneros ficção científica e fantasia, justamente aqueles para os quais o brasileiro não teria vocação.

Mas cabe, já, a ressalva: os autores brasileiros que conseguem produzir obras de valor nesses gêneros são justamente aqueles que os tratam de forma pessoal, como seus, sem querer que tenham semelhança com as matrizes anglo-saxãs.

Seis trabalhos curtos são apresentados a seguir, precedidos de comentários analíticos sobre as obras e seus autores: – *A Terra*, de Dirceu Amadio e Leo, na página 5; – *Asa Branca*, de Watson Portela, na página 13; – *Motoc*, de Louis Chilson, na página 24; – *Epílogo*, de Ricardo Leite, na página 27; – *A Noite do Invasor*, de Jayme Cortez, na página 32; – *(Queda)*, de Mozart Couto, na página 35.

Há outros mais, mas, para os propósitos deste volume, estes são o suficiente.

# A TERRA

Fiquei muito impressionado quando li esta HQ lá em 1975, numa revista que se dedicava mais aos trabalhos de humor e caricaturais. A História em Quadrinhos *A Terra* foi publicada na revista **O Bicho** nº 6 em agosto de 1975, argumento de Dirceu, roteiro e desenhos de Leo. Segundo informado na própria revista, Dirceu Amadio tinha 21 anos, era paulista e estudante da Faculdade de Administração de Empresas do Mackenzie. Leo tinha 31 anos e era do Rio de Janeiro. Este parece ser o único trabalho da dupla e a única HQ de Leo produzida e publicada no Brasil. Leo (Luís Eduardo de Oliveira) mudou-se para a Europa, onde tentou, e conseguiu, estabelecer uma carreira como criador de Histórias em Quadrinhos. Em 2006, seu trabalho mais conhecido foi parcialmente publicado no Brasil pela editora Panini. Saíram, em 5 volumes, 10 álbuns produzidos por Leo para a editora Dargaud, 5 do ciclo *Aldebaran* e 5 do ciclo *Betelgeuse*.

Embora o trabalho de Leo para os álbuns da Dargaud seja bem mais cuidado, com roteiros muito elaborados, concepção criativa dos cenários, desenhos caprichados e rica aplicação de cor, sua pequena HQ de 7 páginas em preto e branco publicada em **O Bicho** continua sua obra-prima. Esta HQ mostra de forma inquestionável a importância do desenho para a criação do ambiente da história e garantir a eficiência da narrativa. A retratação fiel do centro de São Paulo é imprescindível para que a história consiga seu efeito no leitor. E a história não fica atrás. Sem deixar de fazer uso de elementos comuns à ficção científica, como o teletransportador em destaque na capa da revista, concentra-se no drama humano. Em boa parte da história, o cenário é o interior de um apartamento modesto e a narrativa é feita principalmente pelos diálogos e legendas. Mas isso não quebra o ritmo ou deixa a história monótona. O desenrolar da trama vai mantendo a atenção do leitor e o final não se dá de forma abrupta, para chocá-lo ou surpreendê-lo. Pelo contrário, a partir de metade da penúltima página, uma sequência quase muda, pontuada por uma música no rádio e algumas onomatopeias, dá o tom lírico e melancólico que a história exigia.

Merecem comentários o planejamento das páginas e os enquadramentos das cenas, a todo instante servindo à narrativa. A divisão dos quadros nas páginas não foge muito do convencional, mas traz uma boa variação no número e tamanho dos quadros em cada página, nunca chamando mais a atenção do que a história. Somente na última página, a divisão mais heterodoxa dos quadros, aliada a uma sequência de enquadramentos incomuns, chama a atenção para elementos estruturais da História em Quadrinhos. Mas por um bom motivo, o close na placa na esquina, no cruzamento das duas ruas do último quadro, foi mesmo um fecho exemplar para a obra.







DISPENSE AS FORMALIDADES, TENENTE. SEJA BENVINDO.

OBRIGADO, SENHOR.



SUPONHO QUE HOUE ALGO IMPORTANTE. EU SO' ESPERAVA UM TRANSPORTE PARA DAQUI A ALGUNS DIAS.

CERTO, SENHOR. TRAGO ORDENS DO SISTEMA DE CONTROLE DOS PLANETAS.



CONVERSEMOS NOS MEUS APOSENTOS, TENENTE. LA' PODEMOS RESPIRAR SEM ESTAS MALDITAS MASCARAS.

POIS NAO, SENHOR.



VOCÊ ME PARECE BASTANTE JOVEM. E' A PRIMEIRA VEZ QUE VEM PARA CA'?

SIM, JA' VIAJEI A MUITOS OUTROS PLANETAS, MAS E' A PRIMEIRA VEZ QUE VENHO AQUI. E' DÊM IMPRESSIONANTE!



AH, RAPAZ, VOCÊ JAMAIS ESQUEÇA-RA O QUE VAI VER AQUI. NAO EXISTE PLANETA IGUAL EM TODO O UNIVERSO. FOI DESTES PREDIOS E AVENIDAS QUE O HOMEM PLANEJOU A CONQUISTA DAS ESTRELAS EM QUE VOCÊ NASCEU. TUDO COMEÇOU AQUI, RAPAZ, AQUI...



SEJA BENVINDO, TENENTE. SEJA BENVINDO A VELHA E ABANDONADA TERRA!



JA' VI FOTOGRAFIAS E FILMES DAQUI, EM AULAS DE HISTORIA, MAS NUNCA IMAGINEI QUE FOSSE TÃO... FASCINANTE!

NENHUMA FOTOGRAFIA, NENHUM FILME CONSEGUE TRANSMITIR O QUE SE SENTE AO VER TUDO ISTO DE PERTO, AO VIVO. E' PRECISO ESTAR AQUI, NO MEIO DESTES EDIFICIOS, ENTRAR NELES, CAMINHAR PELAS RUAS... COMO O FIZERAM NOSSOS ANTEPASSADOS...



BLACKBIRD SINGING IN THE DEAD OF NIGHT  
TAKE THESE BROKEN WINGS AND LEARN TO FLY  
ALL YOUR LIFE  
YOU WERE ONLY WAITING FOR THIS MOMENT TO ARISE



ELES FORAM UM GRANDE POVO... APESAR DE TUDO.



E ESTA CIDADE, ESTES EDIFICIOS NAO PASSAM DE UMA RÉPLICA DOS ORIGINAIS. AS PRÓPRIAS ARVORES, EMBO-RA PAREÇAM VERDADEIRAS, SÃO DE UMA SUBSTANCIA PLÁSTICA...

SIM... A GUERRA FINAL... ARRASOU TUDO.

-02-

AH, MEU RAPAZ, NÃO FICOU PEDRA SOBRE PEDRA... APENAS UM MONTÃO DE ENTULHO CALCINADO. NENHUMA FORMA DE VIDA RESISTIU AQUELA DEVASTAÇÃO, NENHUMA FORMA DE VIDA...



FELIZMENTE BOA PARTE DA HUMANIDADE JÁ HABITAVA OUTROS PLANETAS POR ESSA ÉPOCA. SENÃO TERIA SIDO A NOSSA EXTINÇÃO PURA E SIMPLES.



NUNCA CONSEGUI COMPREENDER PORQUE RESOLVERAM RECONSTRUIR AS CIDADES DA TERRA. SEMPRE ME PARECEU UM ESFORÇO MUITO GRANDE PARA UM PLANETA JÁ SEM ATMOSFERA RESPIRÁVEL, SEM CONDIÇÕES DE SOBREVIVÊNCIA.



POR ALGUM TEMPO EU TAMBÉM NÃO ENTENDI, MAS AOS POUCOS FUI COMPREENDENDO...

HAVIAM OS MOTIVOS ECONÔMICOS, É CLARO. A TERRA SE TRANSFORMARIA NUM ENORME CENTRO TURÍSTICO... COMO REALMENTE ACONTECEU NOS PRIMEIROS ANOS APÓS A RECONSTRUÇÃO. MAS O MAIS IMPORTANTE NÃO ERA ISSO...



"AQUELA TERRA DEVASTADA ERA UMA FERIDA... UMA VERGONHOSA FERIDA NA CONSCIÊNCIA DA HUMANIDADE..."



"...E ELES NÃO PODIAM SUPORTÁ-LA. NÃO PODIAM CONTAR AS CRIANÇAS QUE AQUELE PLANETA DESTRUIDO, ERA A TERRA, A SUA TERRA, O BÉRÇO DA HUMANIDADE..."



"O PLANETA ARCASADO ERA COMO UMA CHAGA ABERTA, A LEMBRAR CONSTANTEMENTE OS HORRÍVEIS DIAS DA GUERRA FINAL... E ELES NÃO PODIAM SUPORTÁ-LO. FOI POR ISSO QUE, QUANDO O NÍVEL DE RADIAÇÃO BAIXOU, RESOLVERAM EMPREENDER O GIGANTESCO ESFORÇO DA RECONSTRUÇÃO."



DESCULPE, SENHOR. MESMO ASSIM NÃO VEJO RAZÃO...



ASSIM QUE TERMINOU A RECONSTRUÇÃO, O AFLUXO DE TURISTAS FOI ENORME! TODOS QUERIAM CONHECER A VELHA TERRA, IR AOS LUGARES ONDE SEUS ANTEPASSADOS VIVERAM. TODOS QUERIAM ESQUECER A HORROROSA DEVASTAÇÃO, A ANTIGA FERIDA...

"E POR UNS TEMPOS, ESTAS CIDADES VOLTARAM A SE ENCHER DE GENTE, DE MOVIMENTO, DE VIDA. EU ESTAVA AQUI NESSA ÉPOCA. TUDO PARECIA QUASE COMO ANTES..."



"QUASE COMO ANTES..."



DEPOIS, O NÚMERO DE TURISTAS FOI DIMINUINDO. E OS QUE VIERAM MORAR E TRABALHAR AQUI, FORAM indo embora outra vez.



ATÉ QUE NÃO FICOU MAIS NINGUÉM... SO' EU... O ZELADOR DA TERRA, COMO ME CHAMAVAM. HA' ANOS NÃO APARECE NENHUM VISITANTE, NENHUM TURISTA. A TERRA NÃO DESPERTA MAIS O INTERESSE DE NINGUÉM...



EU VIM JUSTAMENTE LHE INFORMAR, SENHOR...



HOJE, VOCÊS QUE HABITAM OS NOVOS PLANETAS SÃO MUITO DIFERENTES DOS QUE VIVERAM AQUI E DOS PRIMEIROS COLONIZADORES QUE PARTIRAM PARA OS NOVOS MUNDOS. VOCÊS SÃO MAIS FRIOS, MUITO MAIS RACIONAIS... FRIOS E RACIONAIS COMO COMPUTADORES...

A VELHA TERRA POUCO SIGNIFICA PARA VOCÊS HOJE. O PLANETA DESTRUIDO PELA HECATOMBE ATÔMICA NÃO SERIA VISTO NEM SENTIDO COMO UMA FERIDA. A GERAÇÃO DE VOCÊS JAMAIS PENSARIA NUMA RECONSTRUÇÃO, JAMAIS!



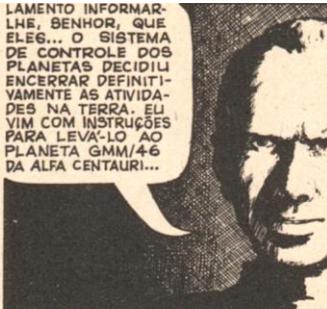
-04-  
Leo



E' POR ISSO QUE VOCÊ NÃO CONSEGUE COMPREENDÊ-LA, MEU RAPAZ.



MAS, O QUE VOCÊ IA ME INFORMAR?



LAMENTO INFORMAR-LHE, SENHOR, QUE ELEG... O SISTEMA DE CONTROLE DOS PLANETAS DECIDIU ENCERRAR DEFINITIVAMENTE AS ATIVIDADES NA TERRA. EU VIM COM INSTRUÇÕES PARA LEVÁ-LO AO PLANETA GMM/46 DA ALFA CENTAURI...



EU... LAMENTO MUITO, SENHOR.

NÃO SE PREOCUPE. EU JA' ESPERAVA POR ISSO...



PARTIREMOS ASSIM QUE O SENHOR ESTIVER PRONTO. POSSO AJUDÁ-LO A ARRUMAR AS COISAS QUE GUISER LEVAR...



NÃO E' NECESSÁRIO, TENENTE. NÃO VOU ACOMPANHÁ-LO. EU FICAREI AQUI.



MAS SENHOR... CREIO QUE NÃO COMPREENDEU! ELES NÃO VÃO LHE ENVIAR MAIS SUPRIMENTO DE AR E COMIDA, E IRÃO... DESLIGAR O TRANSPORTADOR INTERESTELAR. O SENHOR NÃO PODERÁ MAIS SAIR DAQUI... E EM BREVE NÃO TERÁ MAIS AR NEM...



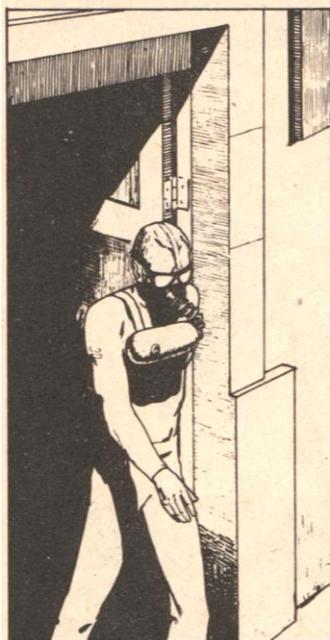
COMPREENDEI PERFEITAMENTE, TENENTE! E CONTINUO DISPOSTO A FICAR. ESTOU VELHO, NÃO ME ACOSTUMARIA MAIS A VIVER NOS NOVOS PLANETAS; DEPOIS DE TODOS ESTES ANOS QUE PASSEI AQUI NA TERRA. EU SOU DE UMA OUTRA GERAÇÃO, UMA GERAÇÃO QUE JA' NÃO EXISTE MAIS. EU FICO AQUI.

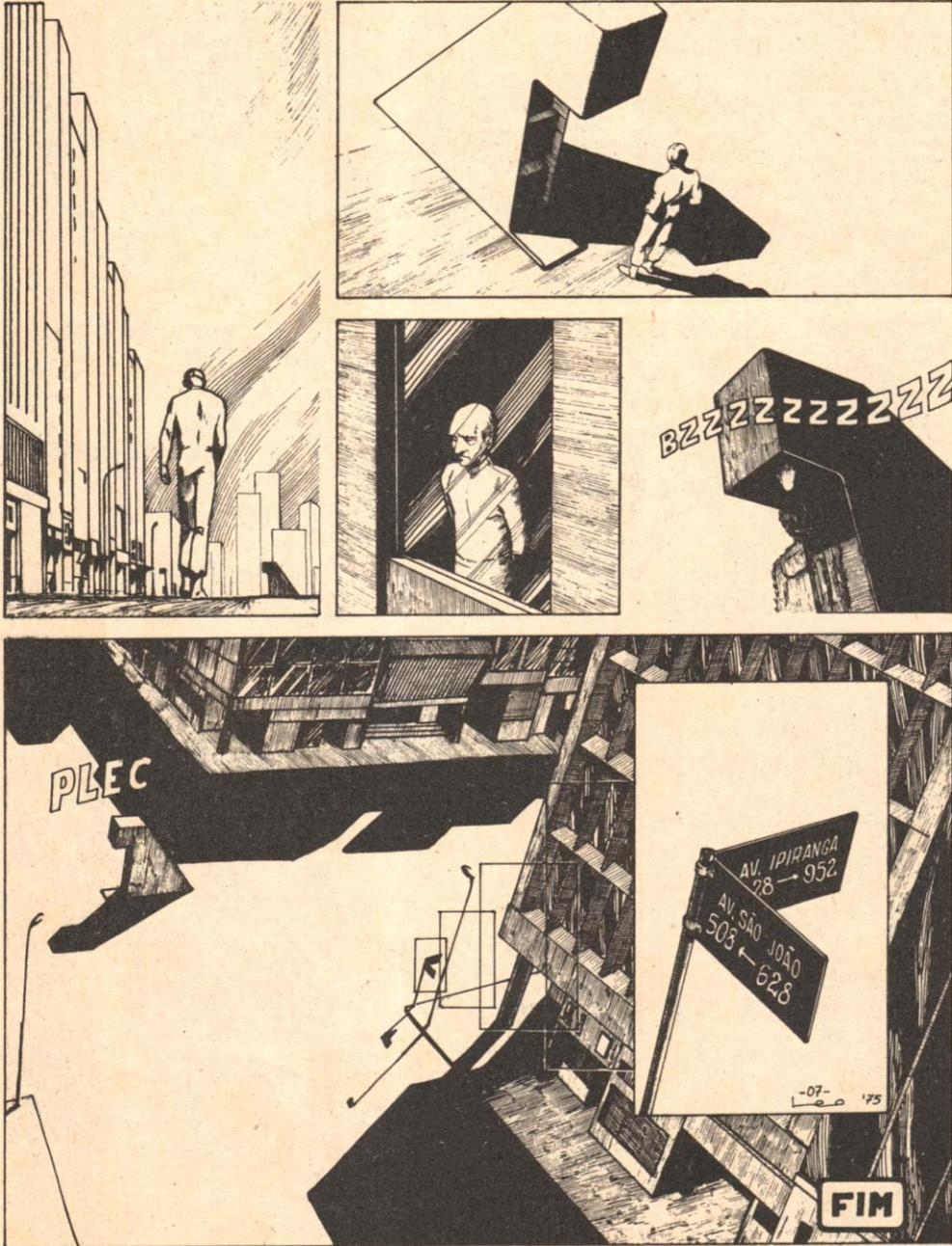


MAS, SENHOR... O QUE VAI FAZER AQUI? NESTE PLANETA DESERTO?!

O QUE VOU FAZER AQUI?

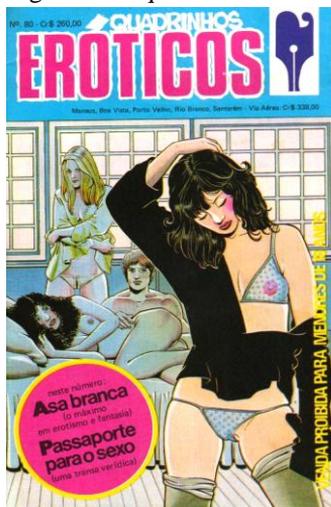
-05-





# ASA BRANCA

Watson Portela teve uma estreia auspiciosa nas Histórias em Quadrinhos, as publicadas em revistas de banca com distribuição nacional, e logo cativou grande número de leitores. Suas primeiras HQs, publicadas nas revistas de terror da editora Vecchi, já chamavam a atenção para seu traço refinado. E logo publicou uma pequena obra-prima, uma mistura de fantasia com temas folclóricos nordestinos com o texto na forma de versos de cordel. Mas a obra que o marcou foi uma HQ chamada *Paralela*, que logo se transformou em série, agora com a ficção científica misturada à fantasia. Infelizmente, a série nunca teve o seguimento que os leitores esperavam. Watson continuou produzindo histórias com o nome



genérico *Paralelas*, mas histórias avulsas e com boa dose de hermetismo. As circunstâncias levaram Watson a produzir HQs eróticas para a editora Grafipar, onde também se destacou por sua grande capacidade de desenhar mulheres desejáveis.

No meio de uma enxurrada de HQs sem maiores atrativos, além do desenho, o nº 80 da revista **Quadrinhos Eróticos**, publicada após 1982, trouxe a obra-prima em questão. Uma HQ fora dos padrões da revista, talvez tivesse sido produzida para alguma outra revista, já cancelada, da editora, como a **Próton**.

A HQ *Asa Branca* mantém a mistura de fantasia convencional com temas nordestinos, entre outras referências. Trata-se da história da origem do personagem Asa Branca. Sem dúvida, a melhor origem de personagem já imaginada. Vários elementos de fantasia estão presentes na concepção e gestação do personagem, a mulher de visual enigmático, o homem com características cibernéticas, a intermediação de um ser espiritual, até a própria terra servindo de útero para o herói. Toda a sequência da origem do personagem é narrada de maneira espetacular, com alta dose de violência, com os desenhos de Watson em sua melhor forma. E toda a sequência puramente visual, as palavras aparecendo apenas nos barulhos, silvos e explosões, e nos gritos de agonia dos protagonistas. E estes, os progenitores, com a função exclusiva de gerar Asa Branca, de uma forma ou outra, nenhum sobreviveu ao processo. No final, resta o personagem, totalmente formado, rumando para suas próprias aventuras.

Uma história primorosa, mas com desdobramentos pouco felizes. O personagem chegou a ter pelo menos mais uma história, mas sem manter o nível desta primeira. A reprodução da HQ neste volume não está boa, pois foi retirada da revista **Quadrinhos Eróticos**, feita em formatinho com papel e impressão de baixas qualidades. Esta HQ foi republicada, com melhor qualidade, na revista **Paralelas** nº 1, da Edições Asteróide, e no álbum **Paralelas II**, da Opera Graphica. No entanto, em ambas, foram acrescentadas legendas com textos que, tamanha a pretensão, na minha opinião, estragaram a história. O que permanece como obra-prima é esta versão original, sem texto.

# ASA BRANCA

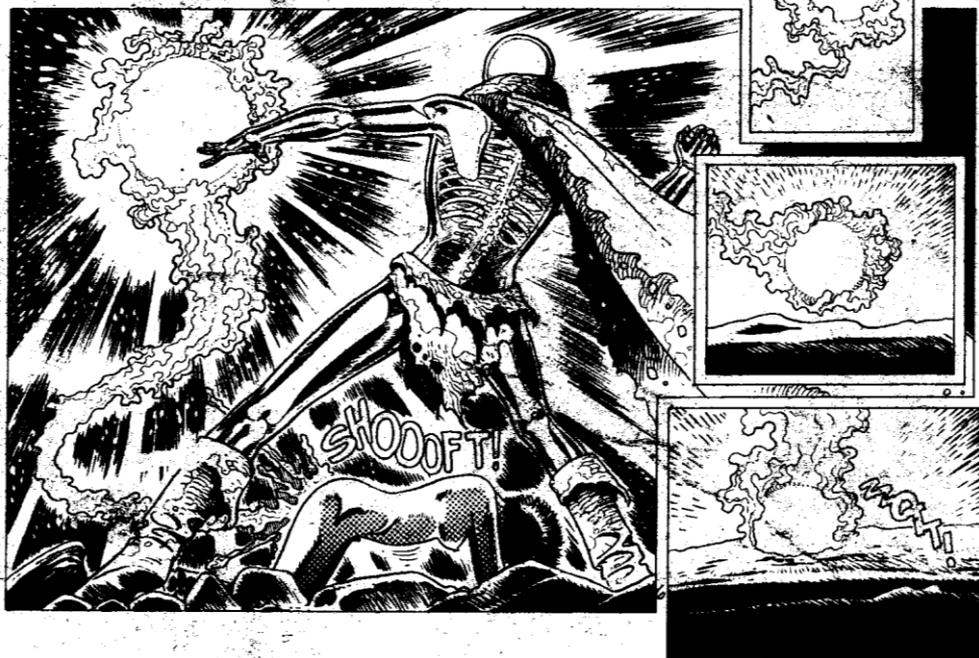


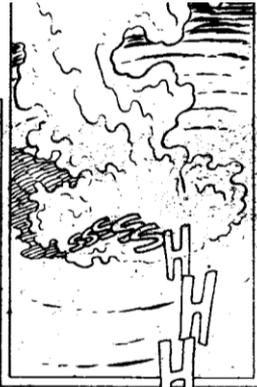






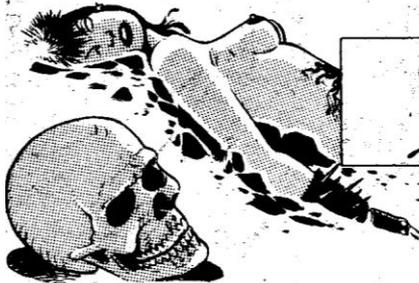
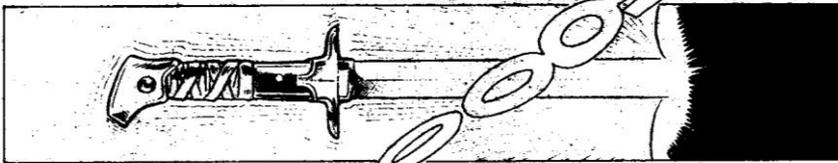












10



# MOTOC

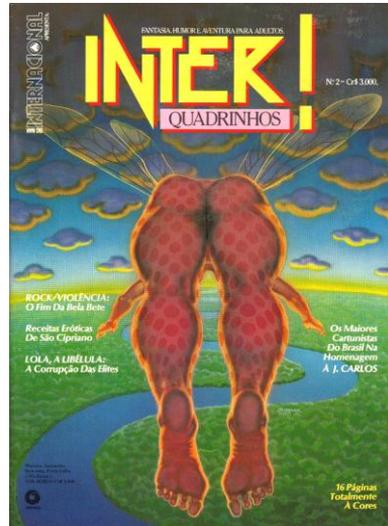
A revista **Inter! Quadrinhos**, da editora Ondas, lançada em meados da década de 1980, foi uma das melhores surpresas que poderia ter o leitor interessado em Quadrinhos de qualidade, especialmente os produzidos por autores nacionais. Tendo como modelo a **Metal Hurlant** e a **Heavy Metal**, sem, no entanto, tentar imitá-las, a revista brasileira, em sua primeira fase, publicou uma quantidade enorme de HQs de alta qualidade, sem se restringir a gênero ou temática. Uma verdadeira revista para apreciadores de Histórias em Quadrinhos.

Entre tantas histórias ótimas, duas se destacaram nesses gêneros de fantasia e ficção científica, as duas feitas por autores com pouca produção na área dos Quadrinhos.

Louis Chilson participou da fase final da revista **Klik**, da editora Ebal, em 1979, publicando trabalhos nos n°s 10, 11 e 12. Depois, junto com Jal, criou o personagem Macumba Joe para a revista **Monga**, que durou apenas um número. Aparentemente, Chilson preferiu seguir a carreira de cineasta. Um de seus trabalhos de destaque foi a produção, com Jal e Gual, de um documentário sobre **O Pasquim**.

A HQ agora enfocada, *Motoc*, foi publicada no n° 2 de **Inter! Quadrinhos**, usando uma característica que a revista tinha, de imprimir um caderno central com tinta marrom em papel bege. Isto dificulta um pouco a reprodução da HQ, mas não prejudica sua apreciação. Esta HQ havia sido premiada no II Salão Mackenzie de Humor e Quadrinhos, em 1979.

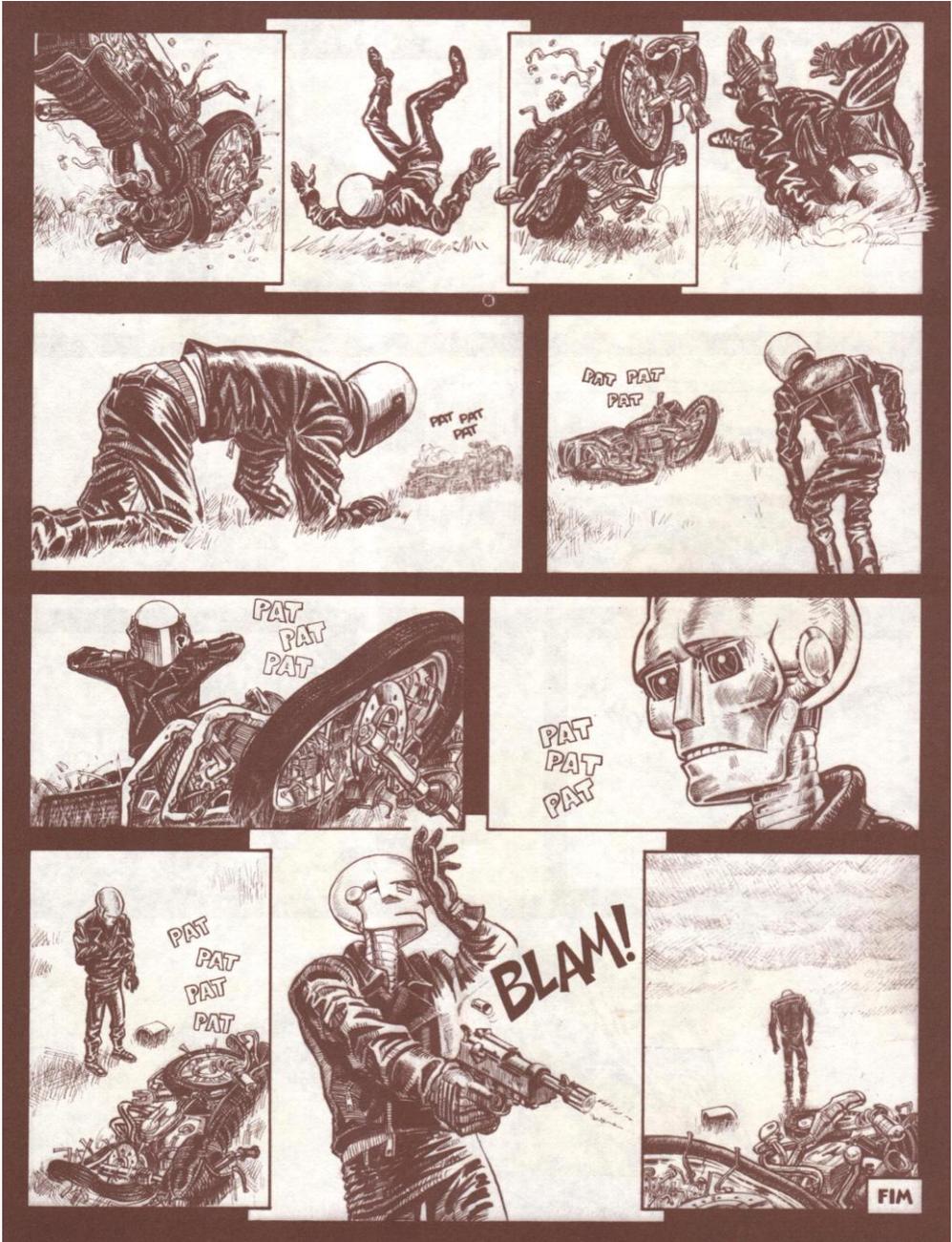
Usando um argumento simples, partindo de um acontecimento banal, como um desastre envolvendo uma moto, onde a preocupação seria com o destino do motoqueiro, o autor logo subverte as expectativas. Em apenas duas páginas, Chilson, com um desenho agradável e detalhista, mostra uma sequência de ação cuidadosamente decomposta, culminando com a surpresa final. E esta surpresa é que também revela que a história, inicialmente imaginada pelo leitor como um drama urbano, é de fato uma história de ficção científica, com elementos comuns ao gênero usados de forma criativa. Sem fazer uso de textos, além de umas poucas onomatopeias, a história é perfeitamente compreensível. Esta é, aliás, uma armadilha em que frequentemente caem os autores que tentam fazer histórias sem texto. Acabam se tornando muito subjetivos, não conseguindo tornar claras suas ideias aos leitores. Louis Chilson ensina nestas duas páginas como pegar uma ideia simples, juntar alguns clichês da ficção científica e, principalmente, do faroeste, misturá-los e, fazendo uso de um desenho de primeira qualidade, forjar uma História em Quadrinhos exemplar.



# MOTOC

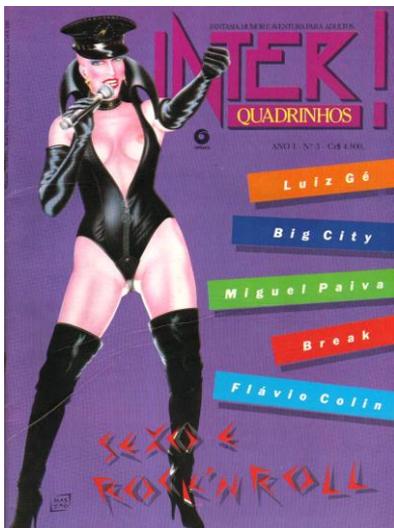
de LOUIS CHILSON





# EPÍLOGO

O segundo trabalho selecionado para este volume e retirado da revista **Inter! Quadrinhos** foi publicado em seu nº 3. O autor, Ricardo de Souza Leite, é mais um quadrinhista bissexto, com pouquíssima publicação em revistas de quadrinhos. Consegui identificar apenas uma HQ publicada na revista **Ficção Quadrinhos**, em 1979, onde é mencionado que, na época, ele tinha 21 anos e estudava publicidade; ilustrações para o poema *O Corvo*, de Edgar Allan Poe, publicadas no nº 16 de **Spektro**, da editora Vecchi, em junho de 1980; e uma HQ intitulada *Photo*, também de ficção científica apocalíptica, publicada na revista **Pipoca Moderna** nº 5, em abril de 1983.

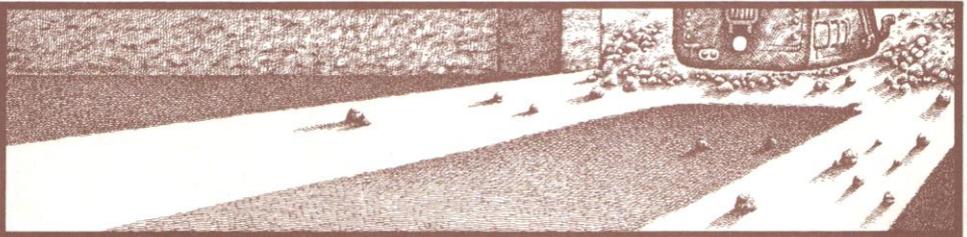
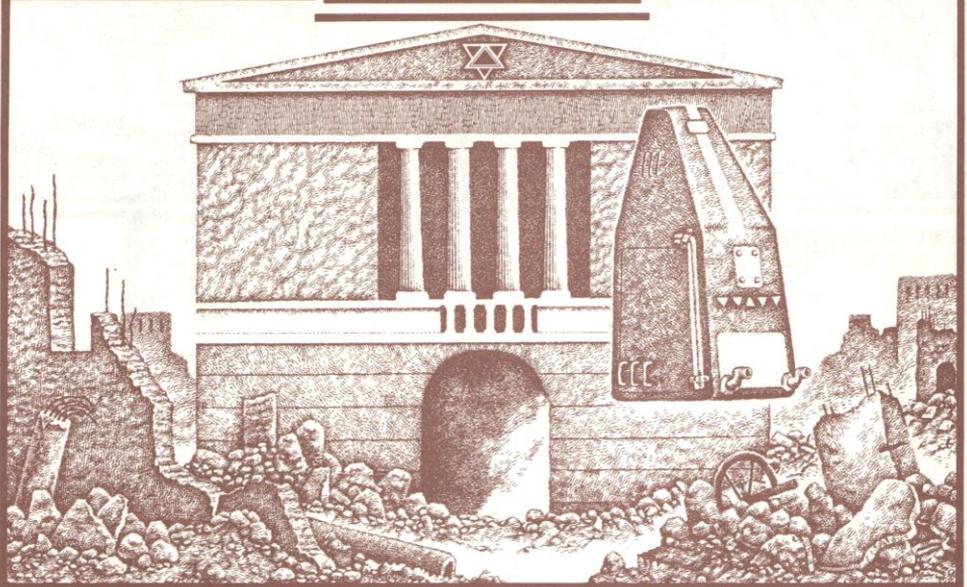
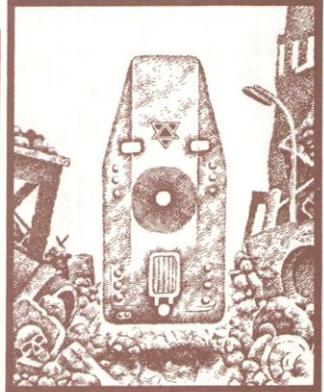


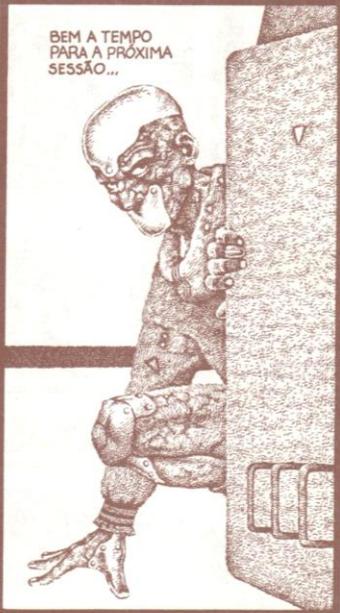
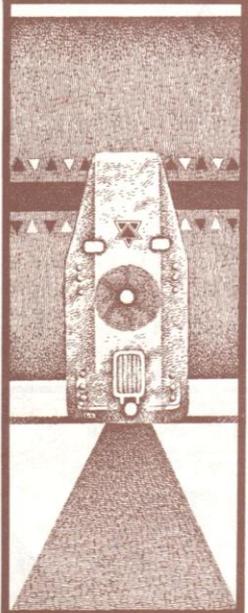
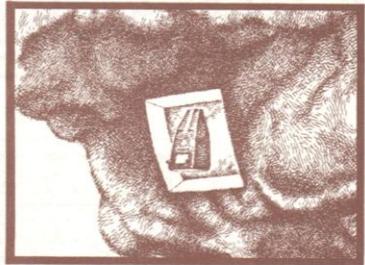
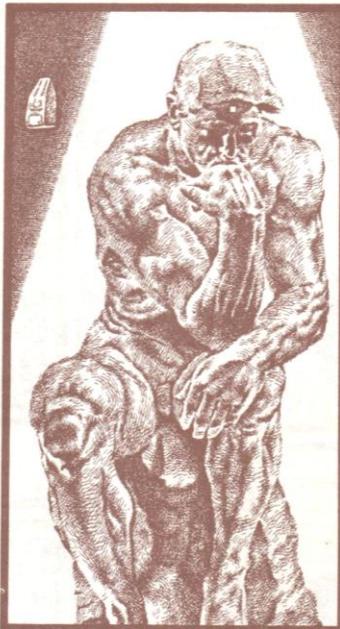
A HQ *Epílogo*, publicada em **Inter! Quadrinhos**, no entanto, revela um autor com domínio completo da arte das Histórias em Quadrinhos. Usando um tema comum na ficção científica, a de uma terra devastada no futuro, mas onde uma tecnologia avançada continua presente, Ricardo precisou de apenas 4 páginas para desenvolver sua história. Novamente, o desenho detalhista e de qualidade é vital na condução da trama. Essa história foi concebida para que duas de suas páginas, as últimas, fossem publicadas coloridas. Neste volume, todas as páginas estão em preto e branco, mas o leitor entenderá bem a história apenas levando em consideração que a 3ª página e o último quadro da 4ª página eram originalmente coloridos. Na revista **Inter! Quadrinhos**, colocaram a história de modo que as duas primeiras páginas ficaram no final do caderno impresso com cor marrom em papel bege, e as duas últimas no começo das páginas impressas coloridas. Essa mudança do papel acaba ocasionando uma quebra no envolvimento do leitor, mas é algo que dá para relevar.

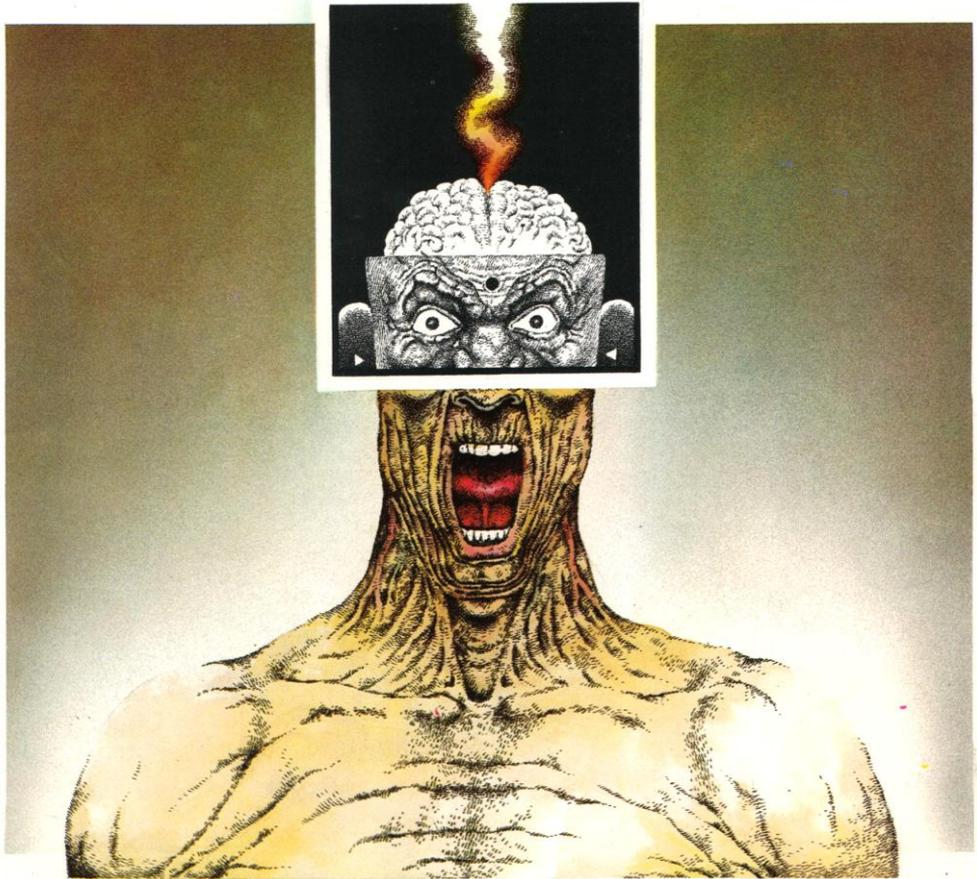
Esta história de Ricardo Leite e a publicada na revista **Pipoca Moderna**, *Photo*, têm elementos em comum, inclusive uma imagem praticamente igual nas duas, o que vejo como proposital, e aparentemente fazem parte de uma série. Mas imagino que, se outras histórias foram produzidas, não foram publicadas. Em *Epílogo*, o condicionamento mental é tratado como uma forma do cidadão resistir à dura realidade, e aparentemente a sujeição ao tratamento é voluntária. Em *Photo*, ao contrário, este condicionamento é ferramenta de um sistema autoritário visando ao controle da população, uma referência óbvia à ditadura militar brasileira. Essa referência, no entanto, não data as HQs; são, de qualquer forma, trabalhos inspirados, criativos, com ideias bem colocadas e desenvolvidas, sempre um aviso contra o uso abusivo da tecnologia e as restrições às liberdades individuais.

O fato de o centro de recondicionamento mental ser no interior de uma versão gigante de *O Pensador*, de Auguste Rodin, é só mais uma cortesia do autor.

# EPILOGO

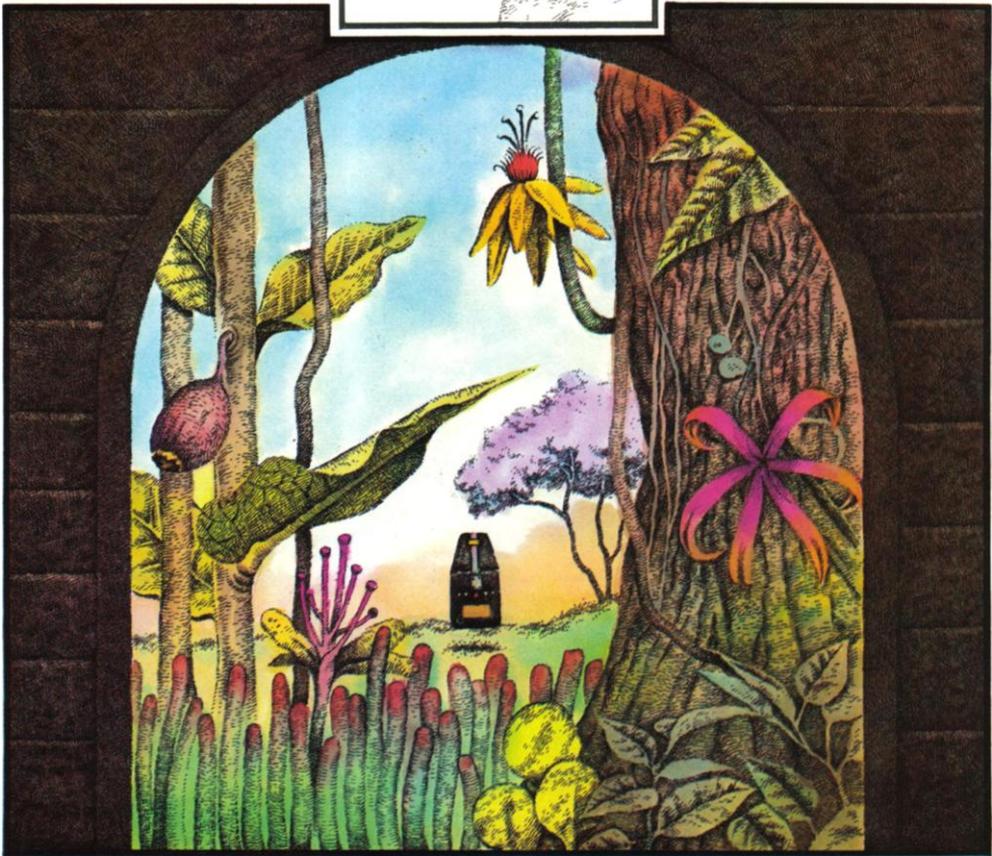
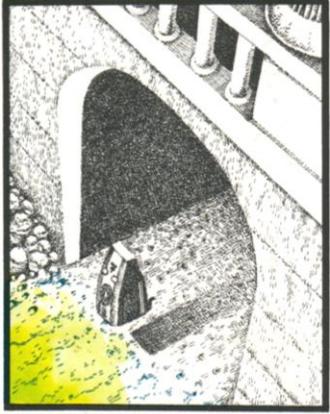
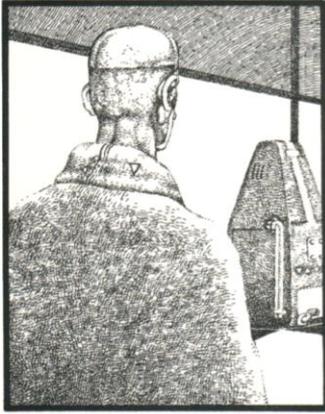






FIM DA SESSÃO.  
RETORNAR PARA NOVA  
CARGA DENTRO  
DOS PRÓXIMOS 6 MESES.  
OBS. ULTRAPASSAR ESTE PRAZO  
PODE CAUSAR DANOS  
IRREVERSÍVEIS





RICARDO LETTE —

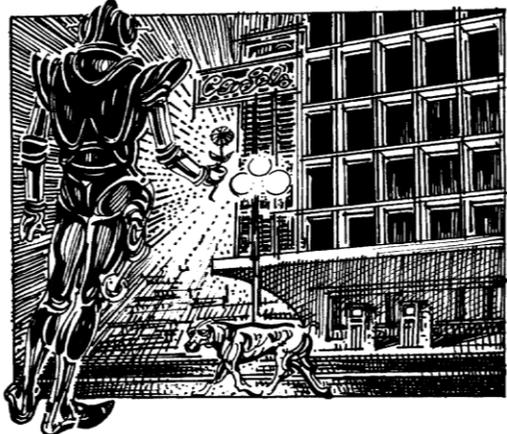
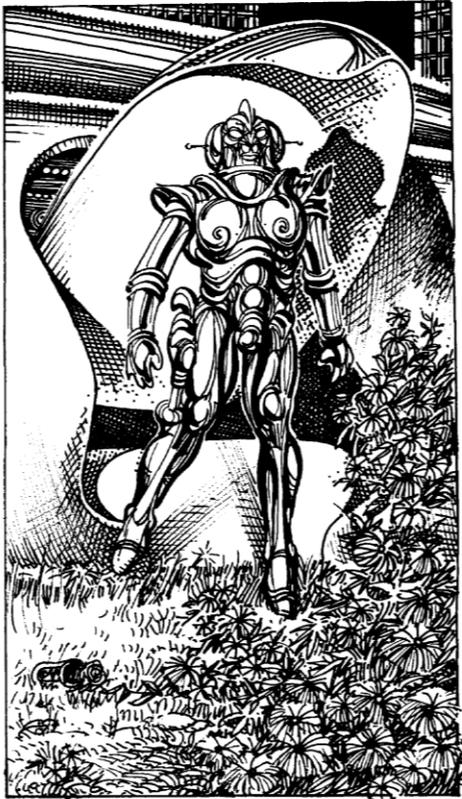
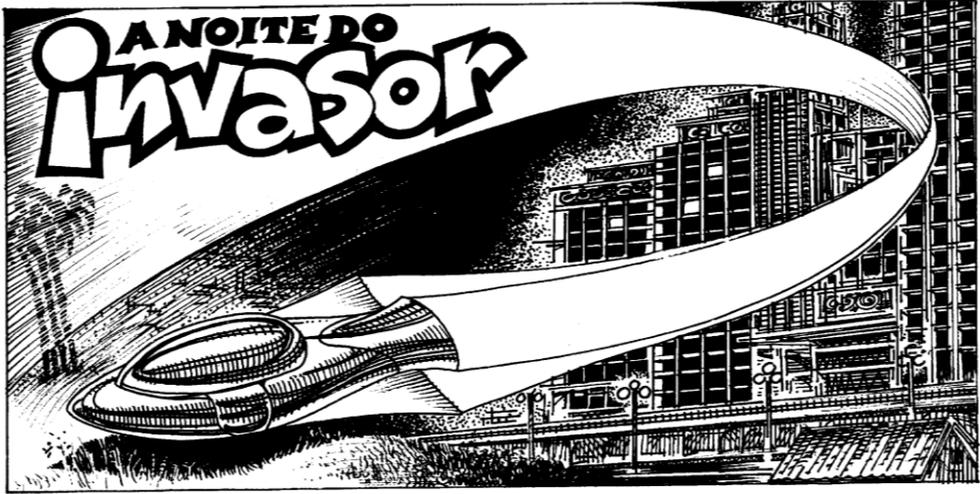
# A NOITE DO INVASOR

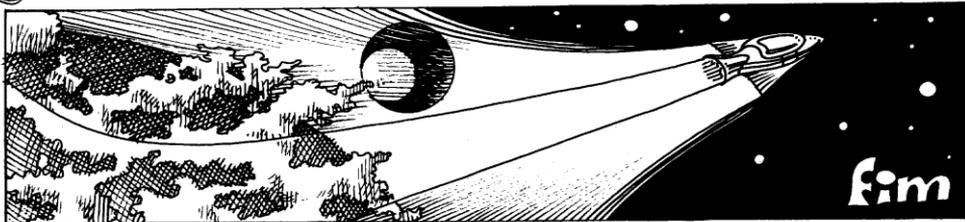
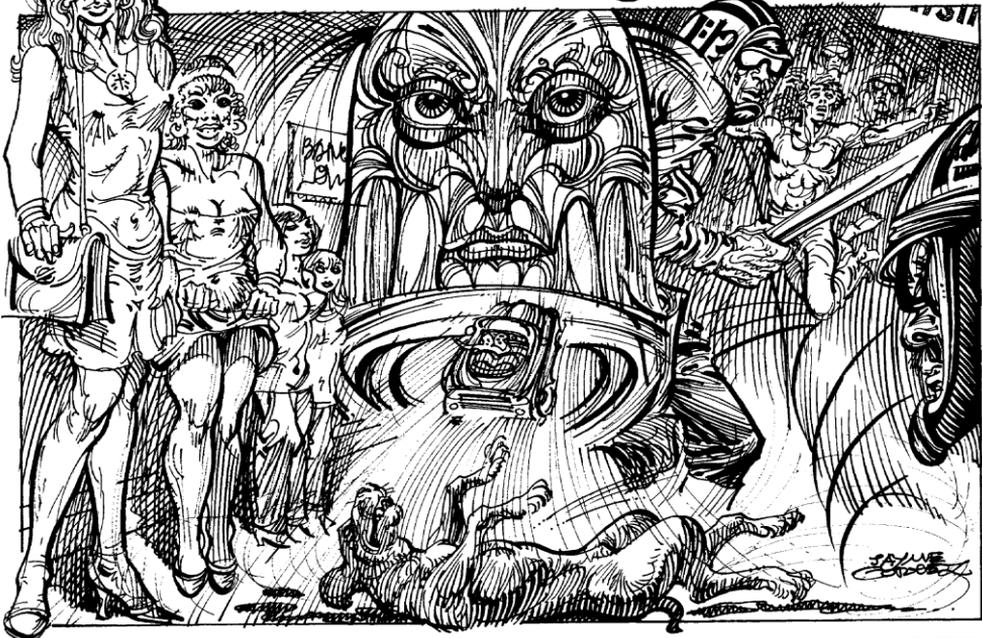
Jayme Cortez é considerado um dos maiores Mestres das Histórias em Quadrinhos no Brasil, no entanto, curiosamente, sua produção de HQs não é grande. Sua mestria se deu, sim, no campo dos Quadrinhos, mas como ilustrador, editor, diretor de arte, professor de desenho, organizador de eventos e, principalmente, como referência para uma geração inteira de quadrinhistas brasileiros.

Sua produção de Quadrinhos pode ser resumida neste parágrafo. Ao chegar ao Brasil, em 1947, fez duas séries de tiras para o jornal **Diário da Noite**, *Caça aos Tubarões* e *O Guarani*. Para a **Gazeta Juvenil**, fez duas histórias, *Pelas Terras do São Francisco* e *O Rajá de Pedjab*, em 1949. Em 1951, começou a trabalhar na editora La Selva, onde produziu um grande número de capas e, em 1952, uma aventura de *Dick Peter* para revista própria. Em 1953, fez uma aventura de *Sérgio do Amazonas* para o **Almanaque de Aventuras** da editora Bentivegna. Na década de 1960, para a editora Outubro, fez HQs de uma página baseadas em relatos dos leitores e uma primeira versão de *Retrato do Mal*, de 3 páginas, publicada em **Seleções de Terror**. Em 1973, fez animação baseada em *Retrato do Mal*, e nova versão da HQ, com 8 páginas, para a revista **Crás!**, da editora Abril, que também publicou o começo de *Zodiako*. A série completa de *Zodiako* saiu em álbum pela editora Saber, em 1975, e pela editora Press, em 1986. *Retrato do Mal* teve republicação em **Spektro** nº 2, da editora Vecchi, e **O Grande Livro do Terror**, da editora Argos. A década de 1970 viu o traço de Cortez sofrer uma grande modificação, tornando-se rebuscado, detalhista, original, se preferirem. Em 1983, a editora Noblet publicou dois volumes de **Tupizinho**, meio HQ, meio livro infantil, personagem que havia aparecido em HQ na década de 1960. A partir de 1982, Cortez fez uma série de HQs novas, entre 1 e 5 páginas, para as revistas de terror da editora D-Arte, **Calafrio** e **Mestres do Terror**. Foram 13 histórias totalizando 27 páginas. Por volta de 1984, publicou mais duas HQs novas, uma delas colorida, nos nºs 4 e 4A de **Inter! Quadrinhos**. Em 1988, a editora Martins Fontes lançou o livro **Saga do Terror**, reunindo as duas HQs da **Inter!**, 11 das 13 publicadas pela D-Arte, 3 páginas antigas da Outubro, o *Retrato do Mal*, e mais uma HQ de 2 páginas, *A Noite do Invasor*, publicada em **Spektro** nº 16, em junho de 1980.

Esta HQ, *A Noite do Invasor*, publicada pela **Spektro**, foi feita para participar do II Salão Mackenzie de Humor e Quadrinhos, em 1979, e foi a única HQ inédita de Cortez publicada pela editora Vecchi. A partir de um enredo simples, usando conceitos comuns da ficção científica, Cortez sintetiza ideias recorrentes ao gênero de maneira perfeita. Ao contrário de outros trabalhos aqui analisados, esta história não depende muito do desenho para se fazer entender, mas é no traço sofisticado de Cortez, em como retrata o alienígena e a realidade do planeta, que o trabalho adquire sua grandeza.







# (QUEDA)

Mozart Couto é uma das grandes revelações da História em Quadrinhos Nacional de meados da década de 1970. Sempre soube aliar uma grande qualidade artística com uma grande capacidade de produção de HQs. Uma obra vasta que só não é maior pois perdeu sua continuidade graças à incompetência editorial brasileira, incapaz de fazer chegar aos leitores os trabalhos de seus maiores artistas.

Desde seus primeiros trabalhos publicados, Mozart já mostrou sua vocação e aptidão para os temas da ficção científica e fantasia. As exigências do mercado o levaram a produzir mais trabalhos na área da fantasia heroica, com bárbaros e magos, com temas regionalistas brasileiros e a inevitável produção erótica. Em todos esses trabalhos, sempre que possível, Mozart introduziu outros de seus temas preferidos, os temas espirituais, esotéricos, oníricos, metafísicos.



Embora Mozart Couto tenha produzido muita História em Quadrinhos para centenas de publicações, o número de revistas, livros ou álbuns exclusivos com seu trabalho não é muito grande. Podem ser citados: o nº 8 da revista **Aventuras em Quadrinhos**, 2 números de **Katy Apache** e 1 número de **Jackal**, todas da editora Grafipar, por volta de 1980; as revistas **Amtrak**, em 1986, e **Especial de Terror**, em 1987, ambas da editora Press; na mesma época, **Criaturas da Noite**, da editora Veija, e 3 números de **Hakan**, da editora Noblet; 3 números da revista **Futebol e Raça**, da editora Cedibra, em 1988; o álbum **O Viajante**, da editora Ícone, em 1990; da editora Nova Sampa, **Senhores das Trevas**, em 1990, **Sex Droide**, em 1992, e **O Olho do Diabo**, em 1993; o álbum **Crônicas da Província**, em 1999, publicado em duas edições, quase ao mesmo tempo, pelas editoras Tempo Presente e Via Lettera; da editora Opera Graphica, 2 números da revista **Brakan**, em 2002, e o álbum **BioCyberDrama**, em 2003.

A última história selecionada para este volume, originalmente sem título, e aqui, para referência, denominada (*Queda*), foi publicada, em 1995, no nº 2 de **Legenda**, revista do Núcleo de Quadrinhos da Universidade Estadual de Minas Gerais. Novamente uma história sem texto, onde a importância do desenho é crucial. Somente com uma grande capacidade de retratar a decadência do personagem em sua queda real nas primeiras páginas e seu esplendor na última página, é possível conseguir o contraste necessário para que a história atinja sua finalidade. Aqui, ao contrário dos trabalhos anteriores, foram excluídas as onomatopeias, pois se deseja uma sensação de silêncio total. Outra diferença deste trabalho em relação aos anteriores é que agora o entendimento não é tão imediato. Embora o tema, a queda de Lúcifer, seja um tema bastante explorado, o modo como foi apresentado, com a última imagem, ao mesmo tempo, correspondendo a um estado anterior e interior do personagem, causa primeiro um estranhamento e, depois, finalmente, a compreensão e o prazer estético, que, afinal, devem ser o objetivo de toda obra de arte.

