

GRANDE ALMANAQUE DOS **SUPER-HERÓIS** ★ **BRASILEIROS**









CHIAROSCURO STUDIOS YEARBOOK 2019

GRANDE ALMANAQUE DOS
SUPER-HERÓIS
★ BRASILEIROS

PESQUISA E TEXTOS
FRANCO DE ROSA

Dedicado à memória de Álvaro de Moya

1ª EDIÇÃO

SÃO PAULO, BRASIL
2019



SUMÁRIO

| | | |
|------------|--|--------------------------------------|
| 7 | INTRODUÇÃO | |
| 9 | PREFÁCIO , por Gonçalo Júnior | |
| 10 | SUPER-HERÓIS REIMAGINADOS | |
| 12 | Alma de Aço | 68 Judoka |
| 14 | Ambrak | 70 Karatê Men |
| 16 | Audaz, O Demolidor | 72 Luana – A Feiticeira |
| 18 | Bola de Fogo | 74 Mirza, A Mulher Vampiro |
| 20 | Brakan | 76 Místyko |
| 22 | Capitão Cipó | 78 Morcego, O |
| 24 | Capitão 7 | 80 Morena Flor |
| 26 | Chico de Ogum | 82 Mylar |
| 28 | Escorpião, O | 84 Naiara, a Filha de Drácula |
| 30 | Escorpião, O | 86 Ninja, O |
| 32 | Fantasma Negro | 88 Pabeyma |
| 34 | Fantastic | 90 Patrulheiro Fantasma |
| 36 | Fantastic Man – O Homem De Vulcano | 92 Pele de Cobra |
| 38 | Fikom | 94 Príncipe Oscar |
| 40 | Flama, O | 96 Quebra-Queixo |
| 42 | Garra Cinzenta, A | 98 Raio Negro |
| 44 | Gato, O | 100 Ramthar |
| 46 | Gênio | 102 Satã, a Alma Penada |
| 48 | Golden Guitar | 104 Satanik |
| 50 | Hakan | 106 Sibelle, a Espiã de Vênus |
| 52 | Homem De Preto, O | 108 Spectro |
| 54 | Homem-Fera | 110 Super★Heros |
| 56 | Homem-Força | 112 Superargo |
| 58 | Homem Justo | 114 Ultraboy |
| 60 | Homem Lua | 116 Ultrax |
| 62 | Homem Microscópico, O | 118 Velta |
| 64 | Hydroman | 120 Visg |
| 66 | Jadhy, A Caçadora | 122 X-Man |
| | | 124 Zodiako |
| 126 | ENCICLOPÉDIA DE SUPER-HERÓIS | |
| 143 | POSFÁCIO , por Bruno Porto | |
| 148 | O ANO DE 2019 DOS ARTISTAS DA CHIAROSCURO STUDIOS | |
| 172 | GALERIA DE CAPAS | |
| 180 | AGRADECIMENTOS | |
| 181 | BIBLIOGRAFIA | |



INTRODUÇÃO

YES, NÓS TEMOS SUPER-HERÓIS!

O país que está entre os precursores dos quadrinhos no mundo também enveredou em um dos gêneros mais populares das hqs: os super-heróis.

São centenas de personagens que viveram suas aventuras nas revistas em quadrinhos e nos jornais, passando também à TV, ao cinema e chegando a serem publicados em outros países, porém muitos deles foram esquecidos ao longo do tempo.

É hora de lembrar e de celebrar esses personagens e seus criadores – entre eles Gedeone Malagola, Eugenio Colonnese, Oscar Kern, Marcelo Campos, Mozart Couto, Emir Ribeiro, Fernando Ikoma e tantos outros grandes mestres – e de apresentá-los às novas gerações, para resgatar e documentar uma parte importante dos nossos quadrinhos e da cultura pop brasileira.

Somado a isso, os talentos da Chiaroscuro Studios, acostumados a emprestar seu talento aos super-heróis da DC Comics, Marvel Comics e de outras grandes editoras, prestam homenagem a esses criadores e às suas obras ao reimaginar mais de 50 personagens clássicos criados até 1989.

O **GRANDE ALMANAQUE DOS SUPER-HERÓIS BRASILEIROS** é uma ode ao passado e um olhar para o futuro, em um projeto oficial que conta com o apoio dos criadores dos personagens e de seus herdeiros, sendo item obrigatório na biblioteca de todos os fãs de histórias em quadrinhos e de cultura pop.

Vista sua capa, coloque seu anel mágico e redescubra o vasto panteão de super-heróis dos quadrinhos brasileiros.

Ivan Costa

Joe Prado

– Chiaroscuro Studios



ROBSON
+
RUY JOS

PREFÁCIO

RECRIAR É PRECISO

POR GONÇALO JÚNIOR

A concepção visual de um personagem de história em quadrinhos é parte importante para o seu êxito. Principalmente nos casos dos heróis e super-heróis fantasiados ou mascarados. Ao observar a releitura que o Chiaroscuro promove com seus artistas nas páginas a seguir, com os super-heróis brasileiros, em sua maioria criada nos inocentes anos de 1960 – e que são resgatados também como uma preciosa enciclopédia de cunho histórico –, conclui-se que essa constatação me parece ainda mais consagrada. Quem diria que esses seres tão ridicularizados se mostrariam com tanto potencial nessa visão revista de uma nova geração de talentosos desenhistas?

Por muito tempo, tem sido dito que somente norte-americanos devem criar super-heróis. Em outro contexto territorial, cultural ou histórico, o formato perderia totalmente o sentido, afirma-se. Será? Os super-homens brazucas, como se chamou depois, surgiram de uma demanda de mercado. Super-homem, Flash, Batman ou mesmo Tarzan vendiam revistas – a Marvel só chegaria aqui em agosto de 1967 – os leitores queriam consumir narrativas assim. As pequenas editoras paulistanas, então, por que não, pensou em criar seus próprios superseres com identidade brasileira? E assim vieram ao mundo O Escorpião, Raio Negro, Mylar, Golden Guitar, Pabeyma e tantos outros.

O tempo passou e os nossos super-heróis acabaram esquecidos. Tudo bem que pecavam pela pouca originalidade, mas tinham lá seus méritos e alguma qualidade. É inegável que a vontade de editores oportunistas se sobrepôs à imaginação dos roteiristas desenhistas. Eles queriam cópias de *Superman* e de *O Fantasma*, por exemplo. A ponto de copiar até mesmo a logomarca da capa. Rodolfo Zalla, desenhista argentino que migrou para o Brasil em 1964, contou-me que um dono de editora explicou essa lógica: ao ver a ponta da logomarca de *Targo*, o leitor não prestaria atenção e a levaria pensando que fosse *Tarzan*. O fato é que *Targo* vendia 40 mil exemplares por mês.

Sim, nossos super-heróis eram copiados dos primeiros mitos americanos dos anos de 1930. Claro que nesse balaio de gatos que a história transformou nossos super-homens e raras supermulheres, coisas interessantes se perderam. Inclusive visualmente. Este anuário me deixou boquiaberto sobre essa incrível proposta de se reviver os super-heróis brasileiros, com respeito às cores e às características dos originais. Eu não pensaria duas vezes em levar para casa se me deparasse com um gibi de algum deles nas bancas ou um álbum de livraria.

Cada um com suas peculiaridades de estilo, todos os artistas aqui convidados, que jamais leram um desses personagens, tenho certeza, mandaram bem demais. E revelam o potencial que teriam hoje, mais de meio século depois, esses nossos super-camaradas, em uma época que precisamos tanto, ao menos de um deles, na vida real.



Gonçalo Júnior é jornalista, roteirista e biógrafo, e publicou 38 livros. Na área de quadrinhos, lançou *A Guerra dos Gibis* (Companhia das Letras), *O Homem-Abril* (Opera Graphica), *A Morte do Grilo* (Peixe Grande) e *Visionário dos Quadrinhos* (Noir), além dos roteiros de *O Messias* (Opera Graphica), *Natureza Humana* (HQM), *Claustrofobia* (Devir), *Até que a Morte nos Separe* (Noir) e *Sob os Olhos da Morte* (Edição independente).





CHIAROSCURO
studios

SUPER-HERÓIS REIMAGINADOS

ALMA DE AÇO

MARCIO FIORITO

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

ADRIANO AUGUSTO

CORES

AUTORIA: Fernando Aoki

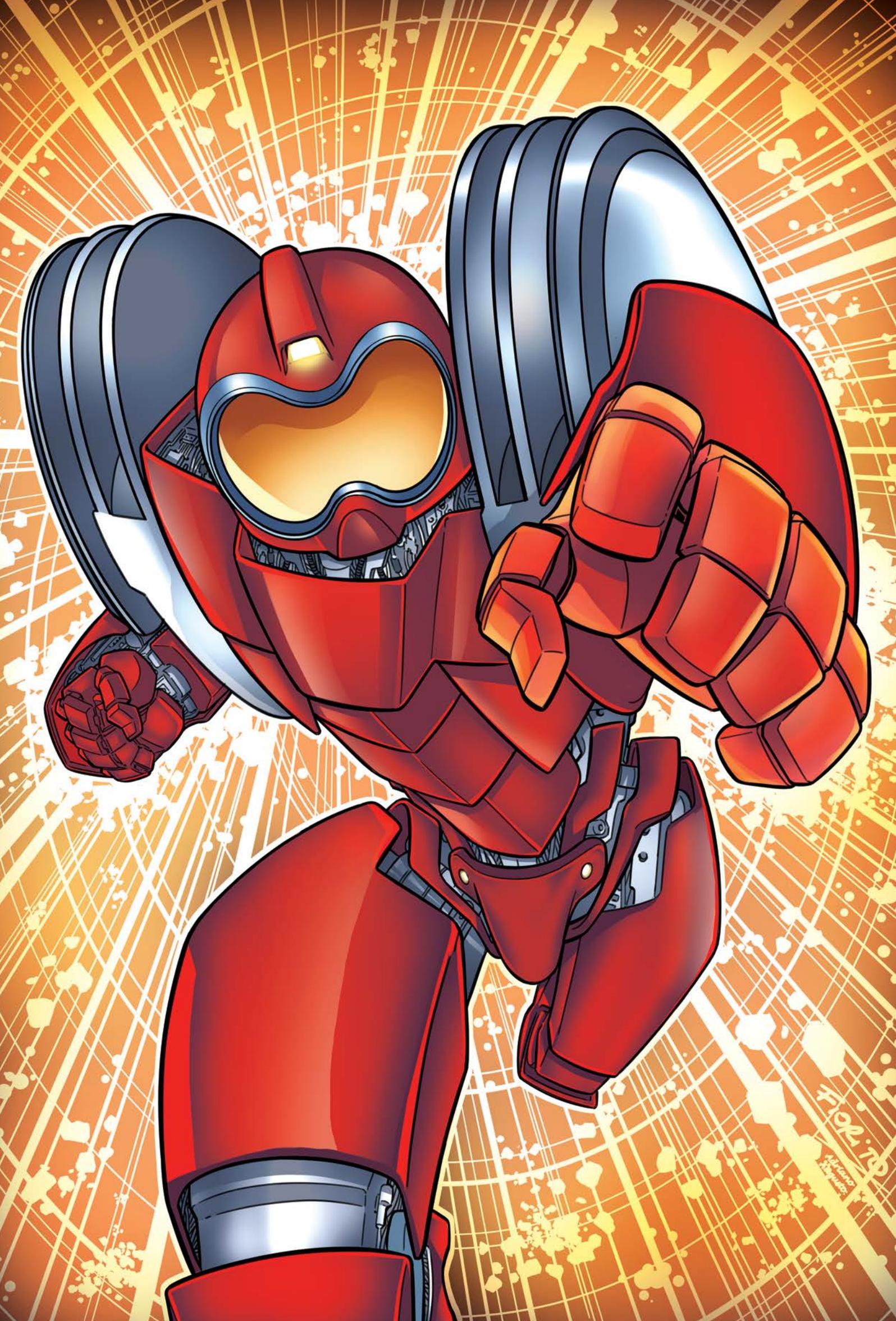
CRIAÇÃO: 1985 – Estreia na revista Clube dos Quadrinhos, em 1988

PERFIL: Alma de Aço é um robô que desperta de um período de hibernação com suas memórias de um passado inacabado e objetivos desconhecidos. O personagem metálico resolve reiniciar sua missão, descobrir-se e buscar suas origens, e passa a vagar por entre os vastos mundos e civilizações do espaço sideral. O viajante é uma máquina bélica, e por onde passa enfrenta confrontos, ora como herói, ora como destruidor. Então vai se descobrindo e se revelando.

HISTÓRICO: “Estava mostrando meu portfólio quando ele (Tony Fernandes) viu um desenho *pin-up* de um grupo de cinco super-heróis, entre os quais um sujeito com uma armadura preta, que chamou sua atenção, e Tony perguntou se eu não poderia desenvolver uma HQ daquele personagem para ser publicada. Essencialmente, trata-se de tecnologia militar que costuma cair em mãos civis sem o devido cuidado ou controle. Isso quando a tecnologia militar em questão não ganha vontade própria e sai por aí peregrinando pelo mundo e batendo cabeça tentando encontrar razão ou propósito para a existência dos seres sapientes no universo”, conta Fernando.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; Fernando Aoki – blog *Alma de Aço*, o *Latão*.





Figliardi
Mazzanti
Ruggieri

AMBRAK

JULIO BRILHA
ARTE & REDESIGN

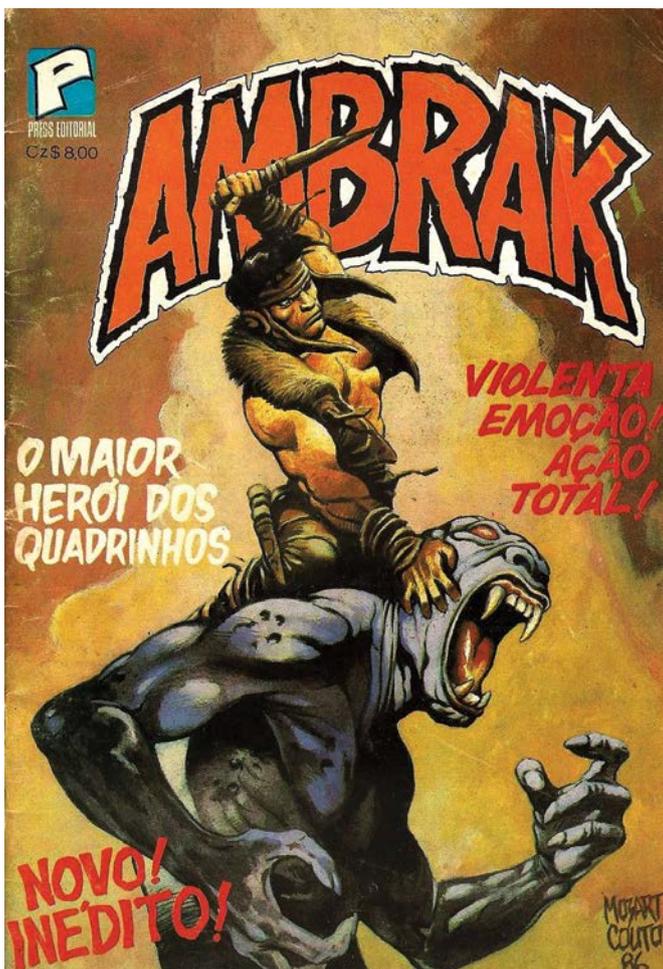
AUTORIA: Mozart Couto

CRIAÇÃO: 1985

PERFIL: Oriundo de um povo antigo, dizimado por guerras e doenças, o herói passa a vagar pelo continente. Descobre que não existem mais sobreviventes em outras regiões, até encontrar uma misteriosa e bela mulher chamada Helka, dotada de poderes especiais, que o envolve numa fantástica experiência espacial. Ambrak recebe armadura e armas superiores e diferentes das suas, e ao lado de Helka pretende começar uma nova civilização.

HISTÓRICO: Personagem criado na fase “bárbaros e fantasia” do quadrinista mineiro Mozart Couto. Foi publicado sob o selo da Press Editorial em 1986, e teve somente uma edição. A trama possui mais elementos de ficção científica em comparação às demais aventuras realizadas pelo artista.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Edição Press Editorial.*





Jolo
Saha

AUDAZ, O DEMOLIDOR

JULIO BRILHA
ARTE & REDESIGN

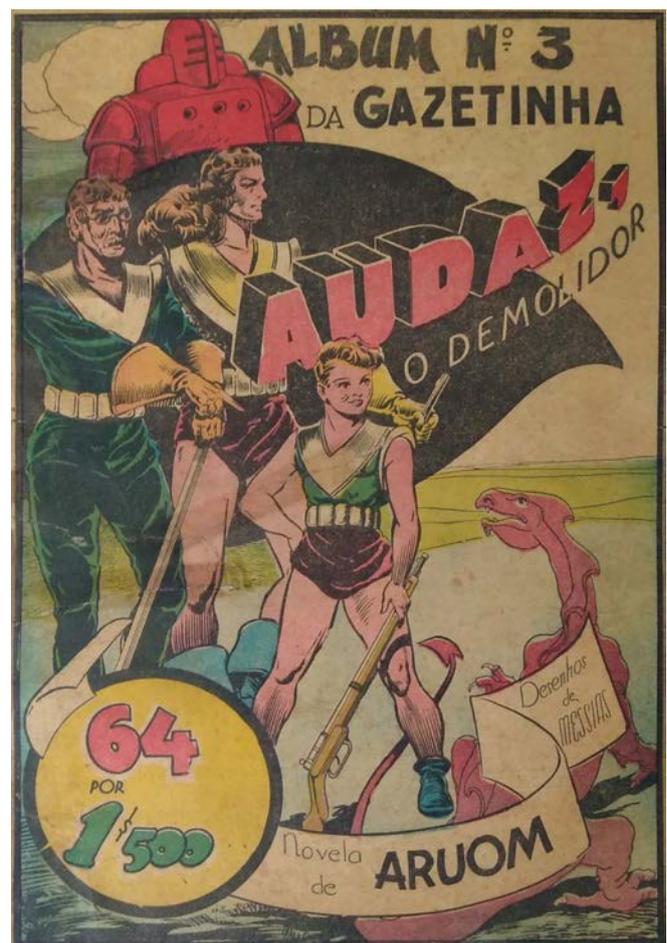
AUTORIA: Álvaro Moura (Aruom – Roteiros), Messias de Mello (desenhos)

CRIAÇÃO: 1938

PERFIL: Audaz é um robô gigante “pilotável”, um complexo mecânico de mais de 400 metros de altura. Ele é movido por uma máquina denominada “eletroscópio”, uma espécie de controle central que também gera raios poderosos emitidos a partir de dispositivos na cabine de comando e fica na parte superior do robô. A poderosa máquina mecânica foi criada pelo cientista Dr. Blum, pilotada pelo seu assistente Greggor, auxiliado pelo garoto prodígio Jaques Ennes. Audaz é constituído de uma liga resistente a tiros de armas bélicas de grosso calibre. Sua estrutura suporta altas pressões atmosféricas, por isso ele pode se locomover nas regiões mais profundas do planeta. Dr. Blum, Greggor e Jaques enfrentam organizações poderosas comandadas por inimigos nada convencionais, como Escorpião Azul e Enigma, sempre dispostos a se apoderarem da poderosa invenção mecânica.

HISTÓRICO: O personagem foi o primeiro robô dos quadrinhos brasileiros. Estreou na edição de “A Gazetinha” nº 445, de 17 de dezembro de 1938 – um suplemento semanal do jornal “A Gazeta”, de São Paulo. No Japão, os “mechas” – ou seja, robôs gigantes pilotados – fazem parte de um gênero de muito sucesso. O primeiro surgiu lá, no mangá “Tetsujin 28-Go”, de Mitsuteru Yokoyama, em 1956. Mazinger Z, de 1972, é o mais famoso.

FONTES: Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Esses Incríveis Heróis de Papel, de Ronaldo Cavalcanti; Arquivo pessoal Franco de Rosa.





BOLA DE FOGO

DANIEL MAIA
ARTE & REDESIGN

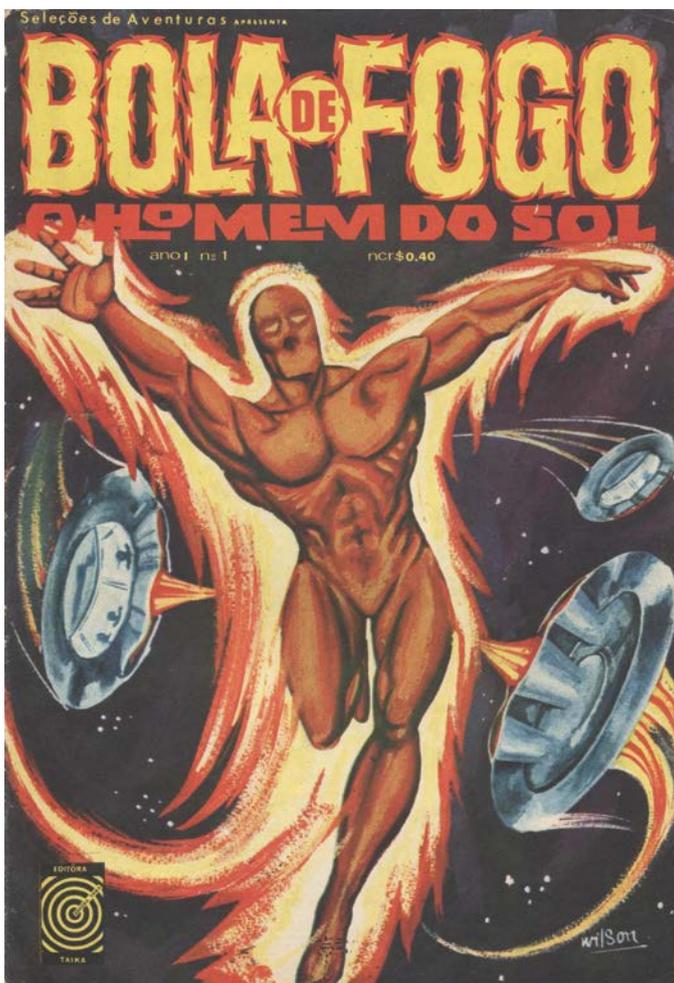
AUTORIA: Wilson Fernandes

CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: Ao chegar ao planeta Terra, o “homem-sol” toma o lugar de um jovem que foi morto em um acidente de carro, assumindo sua identidade. É integrante de uma civilização originária do interior do Sol que tem por objetivo proteger nosso planeta contra os temíveis habitantes do planeta Zargom. O escolhido para esta façanha é Gha-Nom, mas, ao fazer contato com o ambiente terrestre, ele sofre uma transmutação, vindo a se inflamar tal qual nas condições do ambiente solar. Gha-Nom já era habilitado pela ciência de sua raça a combater os invasores. Agora, então, dotado do poder de uma estrela incandescente, ganha os céus num combate pirotécnico. Sua aparição como defensor nos céus do Brasil ganha um apelido dado pela população local: Bola de Fogo.

HISTÓRICO: Wilson Fernandes era um desenhista compulsivo. Trabalhava com artes para publicidade, em São Paulo, e nas horas vagas desenhava muitas páginas de quadrinhos com roteiros simplórios que ele mesmo escrevia. Não tinha formação literária e comumente apresentava obras inverossímeis. Suas HQs contêm o ufanismo da época, de um Brasil ainda de raiz rural. Seus desenhos são esplêndidos. As artes originais, gigantes, eram muito admiradas pelos colegas. Tinha muita segurança e brilho nos traços e nos acabamentos.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *A Saga dos Super-Heróis Brasileiros*, de Roberto Guedes; *Depoimento pessoal de Wilson Fernandes*.





BRAKAN

YILDIRAY ÇINAR

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

CRIS PETER

CORES

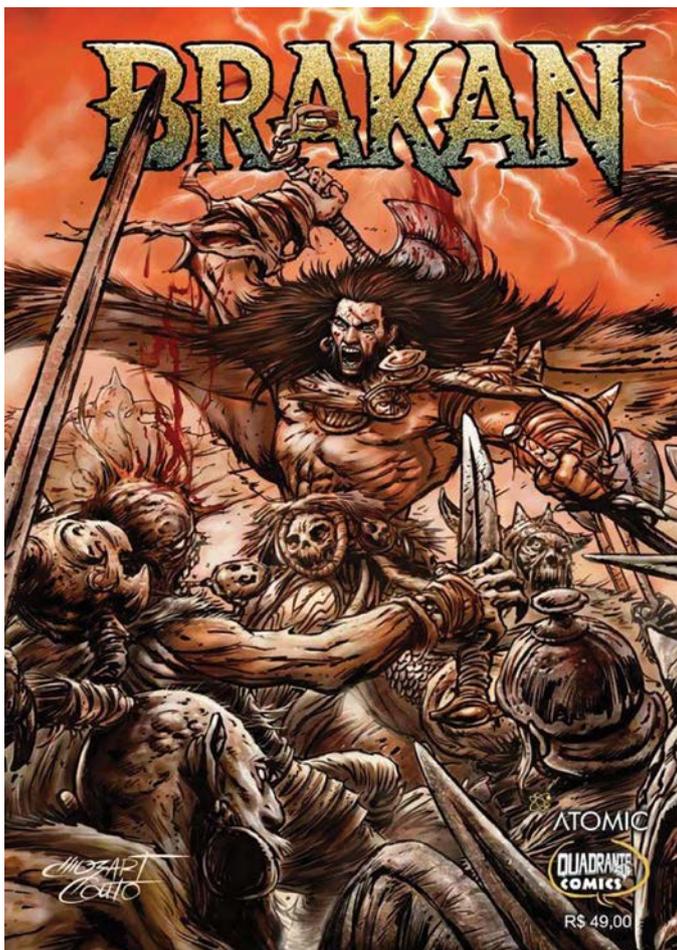
AUTORIA: Mozart Couto

CRIAÇÃO: 1986

PERFIL: Um herói selvagem, de uma era perdida no tempo, repleta de bruxos, de seres mitológicos, mulheres guerreiras e entidades do além, no melhor estilo épico do gênero espada e feitiçaria. Brakan enfrenta seres da escuridão com o auxílio de um sábio ancião, que guarda muitos segredos e enorme poder. Perambulou pelas terras chamadas “conhecidas” e tornou-se uma lenda. Sua verdadeira origem é um mistério que ele mesmo mantém. Alguns dizem que é um “mago guerreiro”, outros, que é um espectro ou demônio. Temido e adorado por muitos, é odiado pelos poderosos, pois, frequentemente, reúne grupos de mercenários para atacar e saquear seus domínios, além de matá-los pelo puro prazer de fazer “justiça a seu modo”. Essa história se passa nas terras geladas do Norte. Morada de homens cruéis, belicosos e também de criaturas assassinas, filhas de uma época de magia e de trevas.

HISTÓRICO: Júlio Emilio Braz e Mozart Couto realizaram Brakan em 1986 para a Press Editorial. Em 2002, o personagem teve duas edições publicadas pela Opera Graphica Editora, como “Brakan, o Bárbaro Vingador”. Foi vítima de uma série de boatos que sua revista foi recolhida das bancas, o que nunca ocorreu. Em 2015, Brakan estreou um álbum publicado pela Atomic Book em parceria com a Quadrante Sul Comics. Nessa nova série de histórias, Brakan foi totalmente reformulado por Mozart Couto, que escreveu o roteiro e fez os desenhos, compondo um livro de 188 páginas de HQ. Atualmente, Mozart trabalha no Livro II do personagem.

FONTES: *Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Marcelo Naranjo, do Universo HQ; Press release da Atomic Book.*





CAPITÃO CIPÓ

JOSÉ CARLOS
ARTE & REDESIGN

AUTORIA: Daniel Azulay

CRIAÇÃO: 1968

PERFIL: Num bestialógico programa de televisão, Irineu Pedrosa, locutor nas horas vagas, é também um herói nas horas difíceis. Ninguém sabe que ele é o Capitão Cipó. O herói voa, tem visão de raios x, visão telescópica, é invulnerável, fuma, tem supercheiro, supercharme, é superbacana, etc., mas sofre de “misoginia”. Sua aversão a mulheres sugere sua fraqueza. Ou talvez sua verdadeira opção sexual. Para se transformar em “súper”, tem um “cinto de utilidades”, bastando apertar o botão “metamorfose”, entre outras inúmeras opções e acessórios, como “pílulas anticoncepcionais, analgésicos, band-aids, turbina nuclear, raio laser concentrado”, etc.

HISTÓRICO: O Capitão Cipó foi publicado em tiras diárias no jornal Correio da Manhã, do Rio de Janeiro, entre 1968 e 1969. Feita com o traço inovador e irreverente do cartunista Daniel Azulay, com linguagem cômica, abordando temáticas adultas e ousadas para a época, a obra é recheada de referências a produtos do mercado, citações, localidades, e com muita crítica. Aborda ainda temas como política, mulher e sexo, num verdadeiro tratado sociológico daquele período. Palavras como “raio vako”, “sedan”, “galaxis”, “toma-lá-dá-cá”, “kafon”, “psico-taradas”, “inflação”, “macaca de auditório”, entre outras pérolas, remetem o leitor a uma viagem no tempo. O protagonista em sua identidade civil sugere ser uma homenagem a Abelardo Barbosa, o Chacrinha.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Livro Certos Quadrinhos, de Franco de Rosa; Daniel Azulay, arquivo do autor.*





CAPITÃO 7

EDUARDO PANSICA

LÁPIS & REDESIGN

JULIO FERREIRA

ARTE-FINAL

MÁRCIO MENYZ

CORES

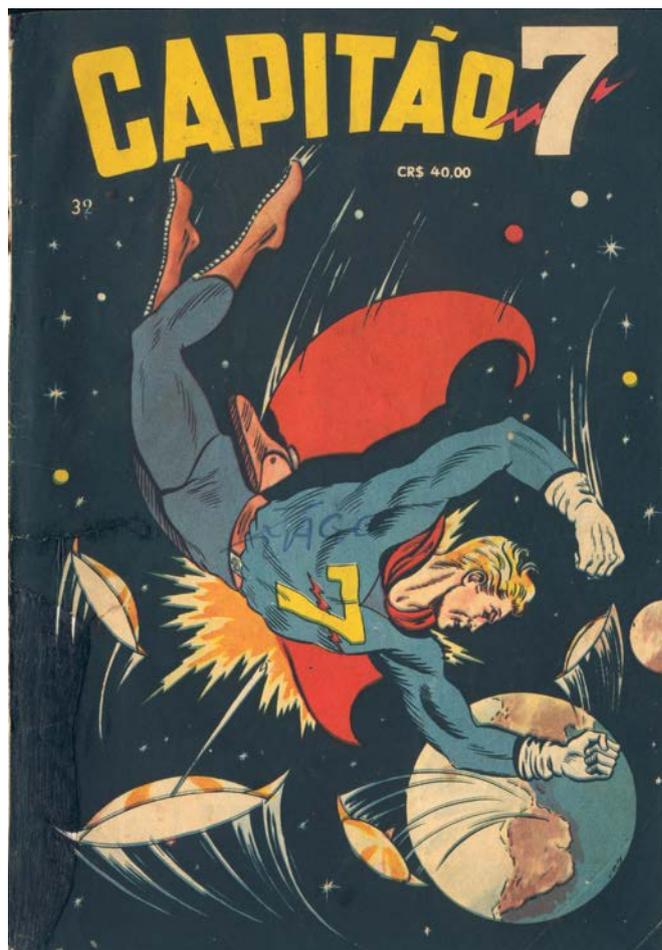
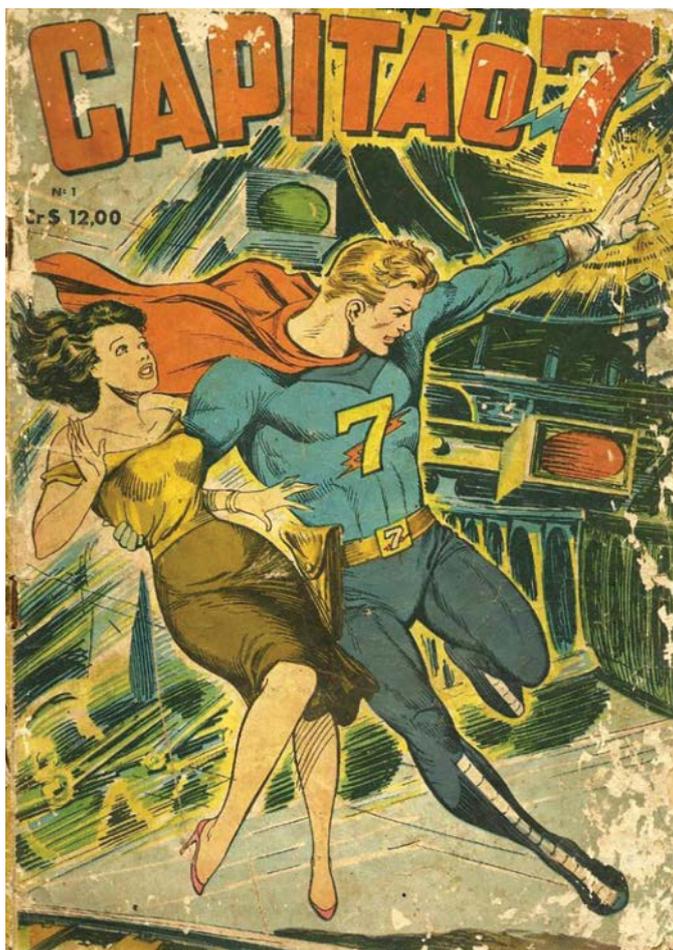
AUTORIA: Rubens Biáfora

CRIAÇÃO: 1954

PERFIL: O Capitão 7 das HQs é um super-homem transformado e treinado por habitantes do Sétimo Planeta para se tornar um protetor dos humanos. Carlos fora abduzido ainda pequeno e levado ao Sétimo Planeta, recebendo, já adulto, um uniforme com a insígnia do número 7. Os poderes aparentemente vêm da sua “couraça atômica”, que ele mantém miniaturizada em uma cápsula, utilizando-a para se transformar. Seu poder de invulnerabilidade é obtido por raios ultravitalizantes em uma câmara específica para esse fim. Este poder dura exatamente uma semana. O herói tem ainda superforça, voo, velocidade meteórica, telepatia, inteligência aguçada e visão de raios x (por meio de lentes em seus olhos). Ele é, na vida civil, um cientista e químico forense.

HISTÓRICO: Foi criado para uma série do canal 7, a TV Record de São Paulo – por isso o número 7 no nome. Os episódios começaram ao vivo, depois foram gravados em películas até o meio dos anos 1960 – essas gravações foram destruídas em um incêndio. O idealizador do personagem foi o cineasta e jornalista Rubem Biáfora. O atleta e ator Ayres Campos deu vida ao herói em mais de 500 episódios e passou a deter os direitos sobre o personagem. O herói não tinha poderes especiais, portava uma arma de raios e descia de sua nave para ajudar alguém em apuros. No começo utilizava um capacete/capuz e uma máscara, com um bigode clássico, que depois raspou. Em 1959 o personagem foi adaptado para HQs por Jayme Cortez, que o tornou “súper”. Teve longa vida em gibis mensais de 1959 a 1965 pelas editoras Continental/Outubro/Taika: 40 revistas, um almanaque e um almanaque encalhe. Os roteiros não eram creditados, mas no cast das editoras havia Helena Fonseca, Gedeone Malagola, Hélio Porto, Claudio de Souza, Pergentino e Costa Cotrin. A maioria das capas foi feita por Cortez. Os desenhos eram assinados por Júlio Shimamoto (só a HQ de origem do herói), Getúlio Delphim (artista principal), Juarez Odilon, Gedeone Malagola e Osvaldo Talo.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos*; *Livro Certos Quadrinhos*, de Franco de Rosa; Júlio Shimamoto, em entrevista pessoal.





EDUARDO
RANSIGA
2019 +  + MAX

CHICO DE OGUM

ALISSON BORGES
ARTE & REDESIGN

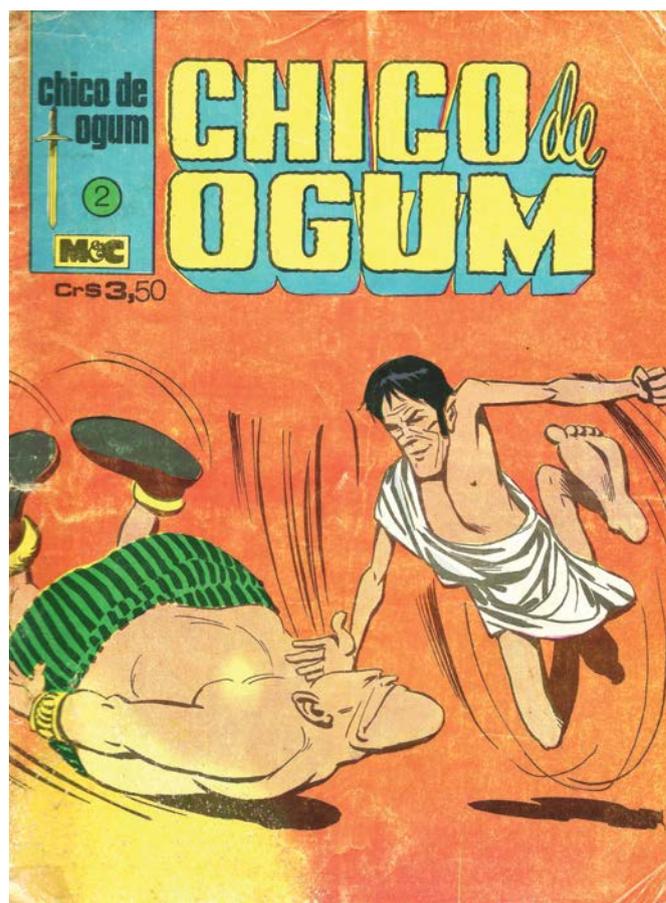
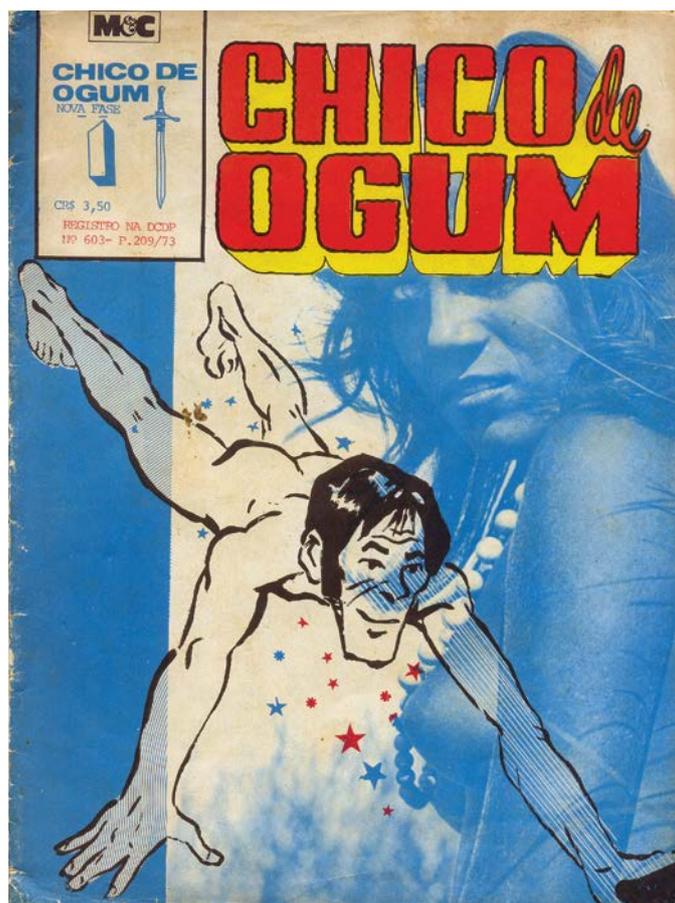
AUTORIA: Carlos Cunha (roteiro e desenhos)

CRIAÇÃO: 1971

PERFIL: Trata-se de um médium que utiliza suas faculdades especiais para ajudar – ele é um babalorixá. Chico é um feirante que atua em sua forma astral em suas aventuras. Ele tem também a habilidade de viajar no tempo, tomando o corpo das pessoas, saltando de corpo em corpo. Suas tramas são rocambolescas, divertidas e repletas de críticas, ironias e situações inesperadas, que exploram com muita propriedade o lado psicológico e filosófico de diferentes grupos sociais.

HISTÓRICO: No início dos anos 1970, com o “milagre econômico” e a ascensão da classe média, a Umbanda entrou na moda. Era chique frequentar terreiros. Isso inspirou o redator e desenhista publicitário Carlos Cunha, que criou este personagem originalíssimo de nossa “quadrinhologia”, que estrearia em 1973 em revista própria, publicada pelo próprio Cunha, quando ele formou, em parceria com o jornalista e editor Minami Keizi, a Editora M&C. “Chico de Ogum nasceu de uma utopia. Também tive a felicidade de conhecer Nico Rosso pessoalmente. Eu conhecia Nico apenas de sua inconfundível assinatura, desde garoto no interior. Ora viva, tive um personagem criado por mim, ilustrado e eternizado por ele!” – diz Carlos Cunha. São 11 aventuras de Chico de Ogum, publicadas entre 1973 e 1974, desenhadas por Rosso. É uma HQ de abordagem genuína, diferente de qualquer outro personagem, com verdadeiro e original roteiro. É uma grande contribuição e desmistificação do tema espírita no Brasil.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Depoimento de Carlos Cunha.*





ESCORPIÃO, O

IG GUARA

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

NATALIA MARQUES

CORES

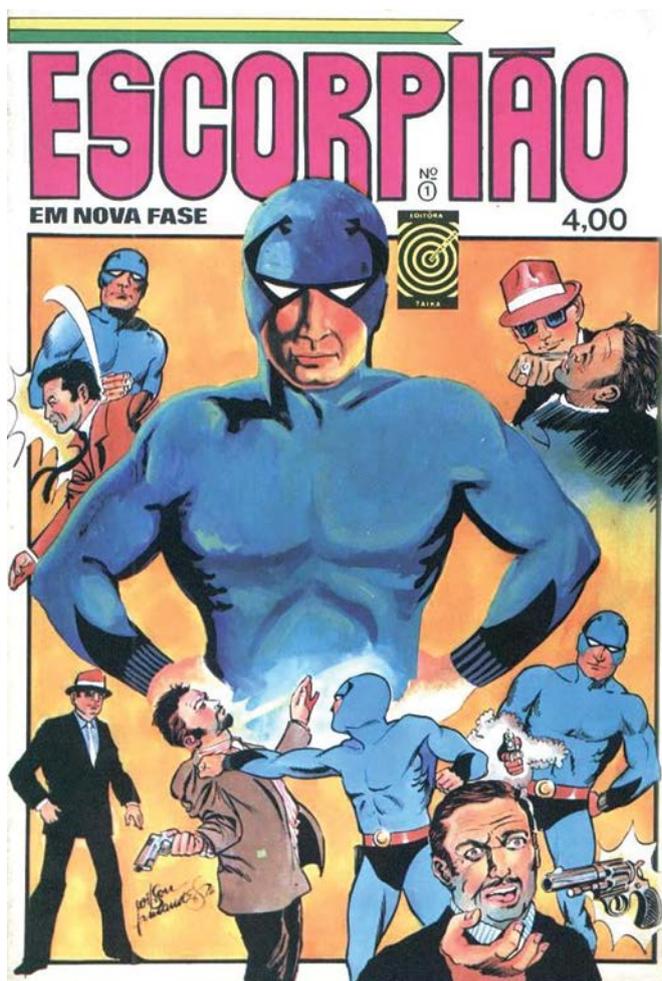
AUTORIA: Wilson Fernandes

CRIAÇÃO: 1966

PERFIL: O herói é um aventureiro mascarado tido como imortal pelos índios. Vive no interior da Selva Amazônica com toda uma estrutura montada em uma caverna, o seu QG, com barcos, tecnologia, armas, base secreta, etc. Tinha o codinome de Sr. Nilson quando se deslocava de forma civil. Depois passou a ser apresentado como Gilberto Laporte, um cientista/botânico que descobre uma seiva miraculosa e, após ingeri-la, sente-se “*extraordinariamente fortalecido*”. E, para manter sob controle o mundo selvagem, o cientista utiliza o poder de sua descoberta como força pacificadora. Assim surge o herói misterioso do Amazonas: O Escorpião.

HISTÓRICO: Esse personagem foi uma solicitação da direção da Editora Taika ao desenhista Wilson Fernandes para criar algo semelhante ao Fantasma. Surgiu assim O Escorpião, na edição 1, em agosto de 1966. Fernandes era um *expert* do desenho à época, e seus trabalhos, feitos em artes grandes, causavam grande impacto. Era um artista compulsivo, e aceitava trabalhos impossíveis. O título vendeu muito bem, porém, os representantes de O Fantasma, a agência Ica Press, entraram com um pedido judicial contra a editora. Assim, a obra foi suspensa depois de uma terceira edição.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos*, de Ionaldo Cavalcanti; *Livro Heróis de Papel*.





Luisa ...

ESCORPIÃO, O

LEONARDO ROMERO

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

MARCIO MENYZ

CORES

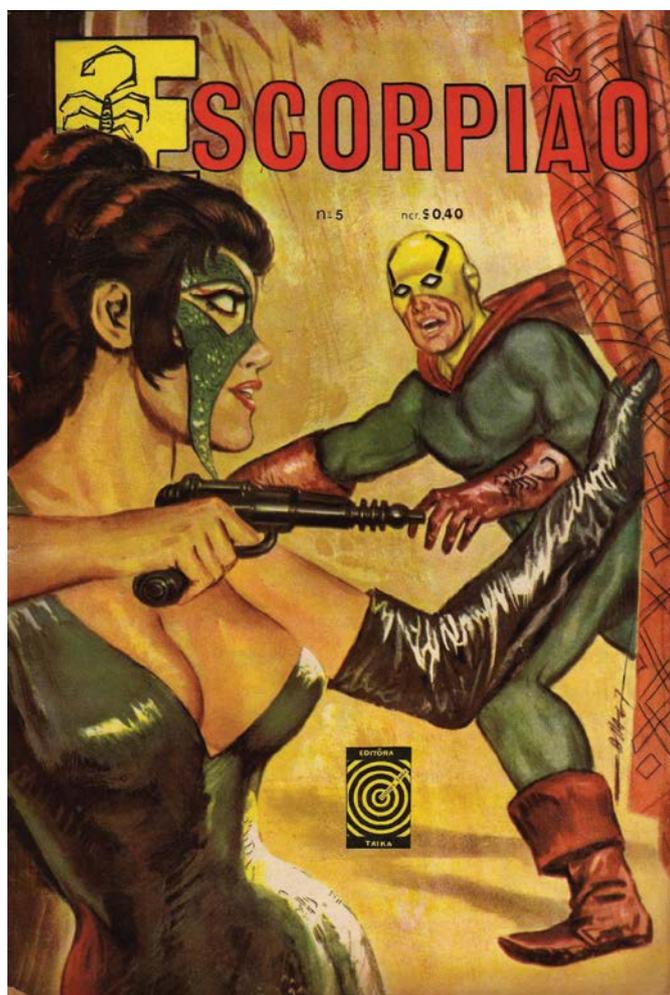
AUTORIA: Francisco de Assis (textos), Rodolfo Zalla (desenhos)

CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: É um super-herói com superforça oriunda de diversas ervas amazônicas. Ele utiliza equipamentos de alta tecnologia e atua armado com um bastão que dispara rajadas de energia. É um defensor contumaz da floresta. Um justiceiro. Um homem sem passado e sem futuro, um homem sem presente. Apenas um misterioso mascarado que não hesita em matar criminosos com seu raio incinerador. O raio também provoca uma queimadura na pele dos criminosos com a forma de um escorpião. Ele às vezes se veste como cangaceiro e outras vezes utiliza uma capa curta amarela. Sua máscara é um capacete extremamente resistente. O Escorpião enfrentava espíões, o poderio atômico e até mesmo discos voadores.

HISTÓRICO: Esta é uma segunda versão do personagem da Editora Taika, agora roteirizado por um escritor profissional de muita cultura, Francisco de Assis, e desenhado por Rodolfo Zalla, com muita personalidade em seus traços. Foi publicado a partir da revista "Escorpião" nº 4, de 1967. O novo conceito surge com o objetivo de descartar qualquer semelhança com *O Fantasma*, de Lee Falk, para evitar a querela jurídica da versão anterior. A série teve dez edições.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos*; *Livro Esses Incríveis Heróis de Papel*, de Ionaldo Cavalcante; *Livro A Saga dos Super-Heróis Brasileiros*, de Roberto Guedes.





LEONARDO
ROMERO
2019
M...

FANTASMA NEGRO

JULIO FERREIRA
ARTE & REDESIGN

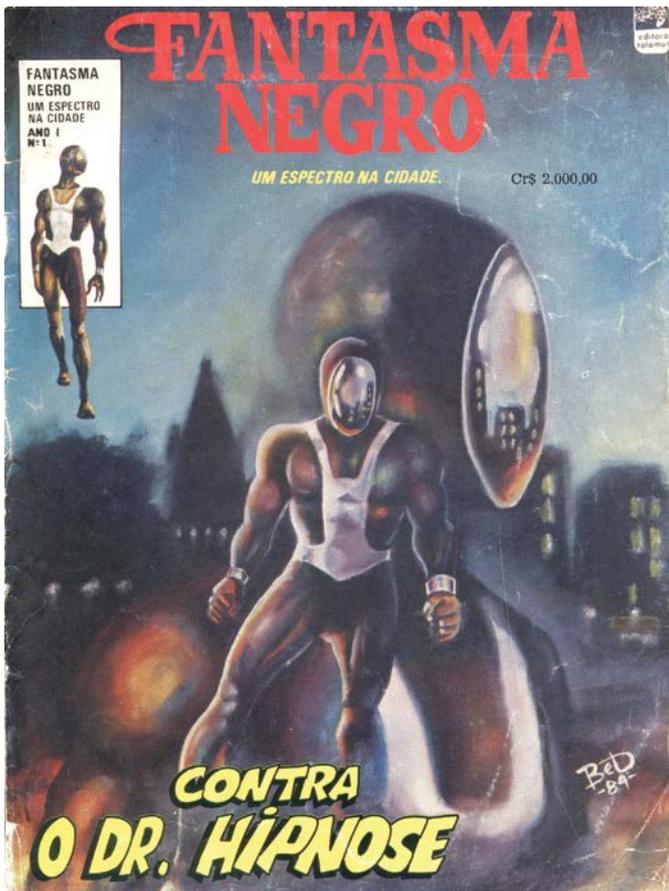
AUTORIA: Tony Fernandes

CRIAÇÃO: 1976

PERFIL: De acordo com a apresentação de estreia, é uma figura misteriosa. Um homem sem face, sem identidade, sem medo, disposto a enfrentar e a combater as injustiças sociais. O personagem não fala; é um justiceiro solitário à procura de ação. Sua identidade não é revelada explicitamente. Mas ele não é deste planeta. Era um selvagem de nome Jarr, no meio de uma convulsão de poder, aprisionado para um experimento “diabólico”, que conseguiu libertar a si mesmo e a uma princesa prisioneira. O herói teve a gratidão do pai da moça, que, em retribuição, deu-lhe conhecimento e evolução por meio do Labirinto do Conhecimento. Mas, devido a uma maldição, é condenado a vagar por séculos em silêncio e viver eternamente nas trevas, sem descanso, sem paz, como um espectro da noite. Este *Fantasma Negro* é hoje um justiceiro na Terra.

HISTÓRICO: Esse herói marcial estreou no Almanaque Phenix Aventura nº 1. No mesmo ano, foi publicado também no Almanaque Phenix Super Ação e em uma edição da Editora Tálamus em título solo. Os desenhos são de Beto Lima. Algumas capas foram feitas por Edson Bilal.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos*; *Site Bengala's Boys*, de Tony Fernandes.



FRONTSMUR NEGRO



FRONTSMUR

FANTASTIC

BRENO TAMURA
ARTE & REDESIGN

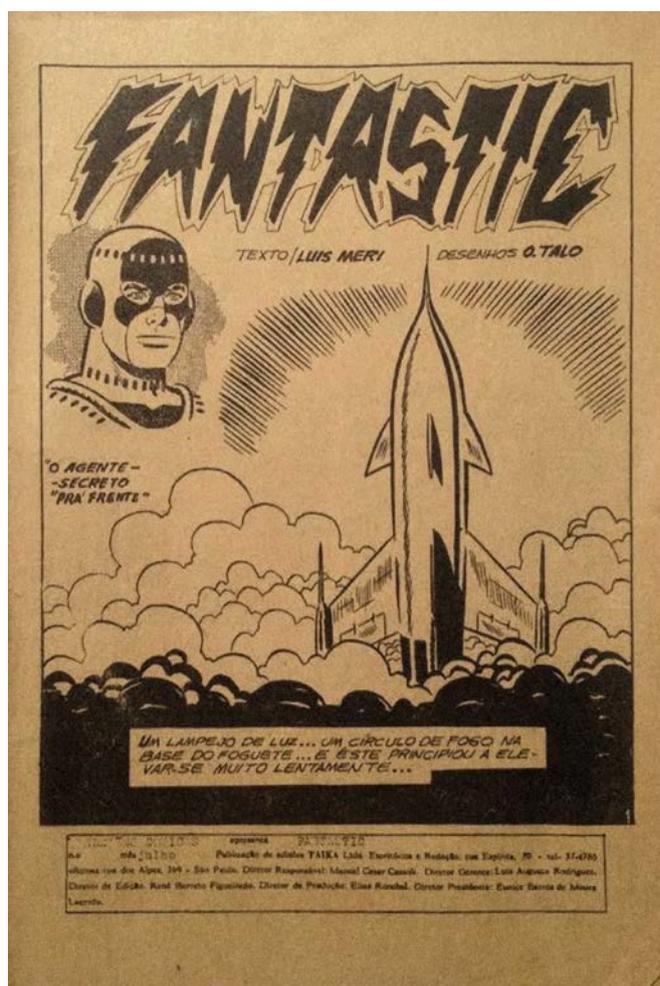
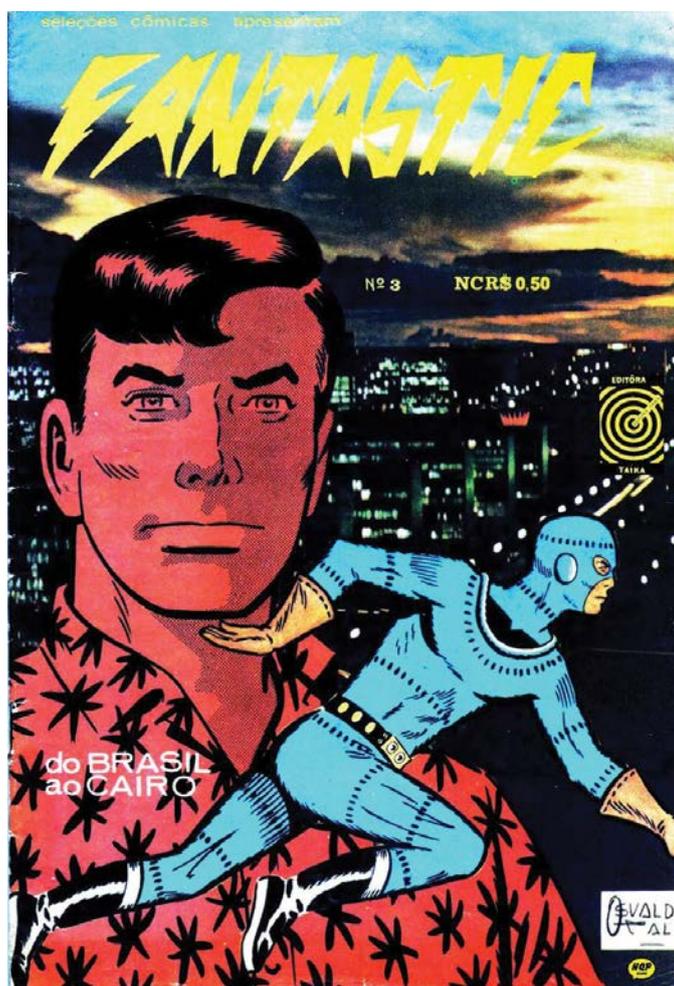
AUTORIA: Osvaldo Talo

CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: Ele é um agente secreto que usa traje blindado, que o torna invulnerável e permite que voe. O traje possui um cinturão atômico que emite raios distintos, luz infravermelha e raios paralisantes que causam explosões e desacordam as pessoas. Não possui superpoderes. Conta com a força bruta de seus punhos, sua inteligência e sentidos aguçados, tendo passado por intenso treinamento e preparação física e psicológica. Também se vale de uma pistola automática, mas prefere mesmo disparar raios de seu cinturão. É um militar que adquiriu seu supertraje para atuar a serviço das Forças Armadas Brasileiras e da Interpol. É extremamente patriota. Investe seu poder contra organizações internacionais sinistras, agentes comunistas e cientistas atômicos, mas não perde a oportunidade para se divertir em iates luxuosos com belas garotas.

HISTÓRICO: O traço limpo e caprichoso de Osvaldo Talo valorizava os roteiros pouco inspirados de Luiz Meri. O desenhista apresentava angulações dinâmicas e grande domínio do claro/escuro executado com pincel. Ele era adepto da “escola” de Milton Caniff, e dividia um estúdio com o quadrinista Eugênio Colonnese, em Buenos Aires. O personagem foi criado por Talo, sob encomenda do diretor da Editora Taika, para que fosse feito um super-herói semelhante ao italiano Misterix, lançado no Brasil como Raio Vermelho pela Editora Abril em 1950. A dupla Talo e Meri, de autores argentinos radicados no Brasil, deu conta do recado, produzindo cinco histórias dele, com enredo que repetia a fórmula tradicional das novelas de espionagem das edições de bolso e filmes de James Bond e afins.

FONTES: *Guia dos Quadrinhos; Catálogo dos Heróis Brasileiros; Depoimento do artista Osvaldo Talo.*





Shinn 019!

FANTASTIC MAN – O HOMEM DE VULCANO

IVAN REIS

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

NATALIA MARQUES

CORES

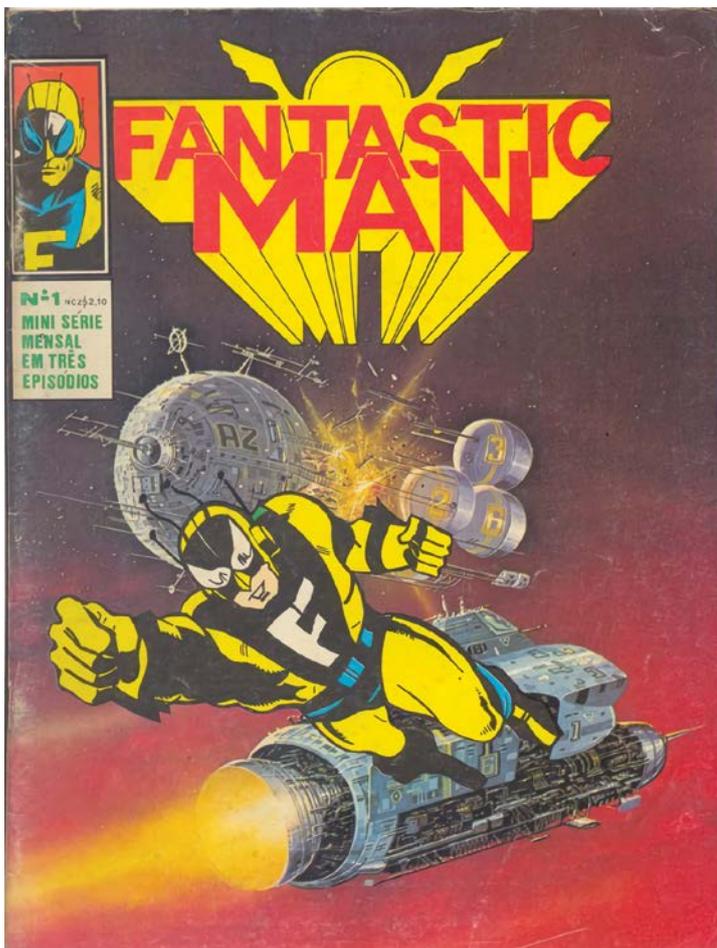
AUTORIA: Tony Fernandes

CRIAÇÃO: 1976 – Estreia na revista Jogos & Diversões nº 12, Editora Noblet

PERFIL: O herói é o Dr. Johreid, que atua com auxílio da bela e poderosa doutora Ápia. Na série se destacam Zendal e Betákamus, dois seres anfíbios do único oceano existente no árido planeta Omega. *Fantastic Man* e Doutora Ápia são oriundos da miraculosa civilização vulcana, sobreviventes de um malfadado intento denominado projeto “F Interstar”, destinado a eliminar um buraco negro que exterminaria seu planeta pela segunda vez. Terminaram por cair em um vórtice temporal, emergindo em um outro Universo. Pelos seus feitos excepcionais, Zink passou a ser chamado de *Fantastic Man*, tornando-se um herói naquele canto do Universo.

HISTÓRICO: A criação do polivalente cartunista e editor Tony Fernandes teve uma edição solo, em 1981, pela Editora Evictor. Em seguida, em 1983, a E.T.F. Comunicação Comercial publicou uma nova edição. Depois, uma minissérie é lançada em 1989, pela Editora Ninja. Nos anos 1990 foi republicado pela Phenix Editorial e pela E.R.T. O personagem surgiu como uma HQ cômica, na revistinha de passatempos Jogos & Diversões, com o nome de *Zink – O Homem Formiga*. Foi rebatizado para *Fantastic Man* porque o autor desconhecia o homônimo da Marvel. O blog do artista, *bengalasboysclub*, publicou uma aventura inédita, em cores, escrita e desenhada por ele, em 2011.

FONTES: bengalasboysclub.blogspot.com; *Catálogo de Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Livro Certos Quadrinhos e Segredos dos Super-heróis*, de Franco de Rosa.





ALLAN JEFF
LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN
DIJJO LIMA
CORES

AUTORIA: Fernando Ikoma

CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: As aventuras de Fikom ocorrem em uma dimensão onírica, projetada por meio de seus sonhos e materializada como um outro plano da realidade enquanto ele dorme. Mukifa, seu nome no mundo físico real, é um sujeito feio e desengonçado que encontra um medalhão encantado dentro de uma maçã. Quando ele dorme, o medalhão atua em seu subconsciente, materializando uma figura idealizada do rapaz, com características opostas ao que ele é na vida real – transformando-o em um homem bonito, forte e poderoso. Este é Fikom, que existe somente no vácuo entre o sonho e a realidade. Nesse vácuo, encontra Sandra, uma mulher de notável beleza, e juntos vivenciam as mais incríveis aventuras. Sandra, como Fikom, é a idealização de outra pessoa, uma garota que tem seu *alter ego* no mundo físico: Karla, que, assim como Mukifa, é feia e desengonçada, e também encontrou um medalhão mágico em uma maçã. O dois sempre se encontravam no mundo dos sonhos e não suspeitavam de serem também colegas de colégio e que se antipatizavam. Fikom tem, por meio de um cinto *tecnológico*, poderes como invisibilidade, controle gravitacional, raio desintegrador e controle do tempo. Uma vez que utiliza esses poderes, por um breve período de tempo ele não pode empregá-los novamente. A dupla não pode viver no vácuo indefinidamente, por isso, ao acordarem, voltam ao mundo real, sem saber a identidade secreta um do outro.

HISTÓRICO: O herói estreou na Editora Edrel com o título Fikom, Um Herói Diferente, que teve duas edições. Depois suas aventuras saíram nas revistas “Epopéia Espacial” e “Estórias Adultas”. Fikom é um anagrama do nome do seu autor, Fernando Ikoma.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos*; Franco de Rosa – Prefácio do livro *Fikom*, Editora Kalaco.





Allan Jefferson 19

FLAMA, O

RICARDO JAIME

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

DIJJO LIMA

CORES

AUTOR: Deodato Borges

CRIAÇÃO: 1963

PERFIL: O Flama é um vigilante urbano cuja identidade secreta jamais foi revelada. Metido em uma malha colante, usando máscara, capa e revólveres, atua com vigor e inteligência, investigando crimes com apoio frequente da polícia. Seus habituais parceiros de aventuras são a mocinha Eliana, o divertido Bolão, o inquieto Zico e o sereno Comissário Laurence. Sem superpoderes, o intrépido herói é um atleta acima da média, que pode saltar entre prédios, suportar terríveis queimaduras, galgar e se desprender de cordas com muita habilidade, demonstrando força além do normal.

HISTÓRICO: O personagem foi criado como novela de rádio na década de 1960 por Deodato Borges. O programa As Aventuras do Flama era levado ao ar na Rádio Borborema, de Campina Grande, na Paraíba. Competia com o seriado "Jerônimo, O Herói do Sertão", da Rádio Jornal do Comércio de Recife, em Pernambuco. Com a popularidade do personagem, Deodato Borges lançou o herói também em quadrinhos, em cinco edições, pela Gráfica Júlio Costa, o que a qualifica como a primeira revista em quadrinhos criada no nordeste brasileiro. A primeira edição saiu em março de 1963, impressa em clichê, o tradicional sistema de impressão a quente utilizado para a publicação dos jornais diários... um processo trabalhoso que era muito caro... no formato 17,5 x 25 cm, 40 páginas em preto e branco, capa em duas cores. Em 2015, um fac-símile do gibi foi publicado pela Fundação Espaço Cultural da Paraíba (Funesc). O programa de rádio tinha como apresentador o próprio Deodato. Ele era escritor, radialista, roteirista e desenhista, e revelou ser o personagem The Spirit, de Will Eisner, sua maior influência. Também vale observar que é o próprio Deodato Borges que se retrata como O Flama no programa.

FONTES: *Guia dos Quadrinhos – texto de Antônio Luiz Ribeiro; Blog de Deodato Borges; Catálogo de Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Henrique Magalhães – Memorial da História em Quadrinhos da Paraíba.*





GARRA CINZENTA, A

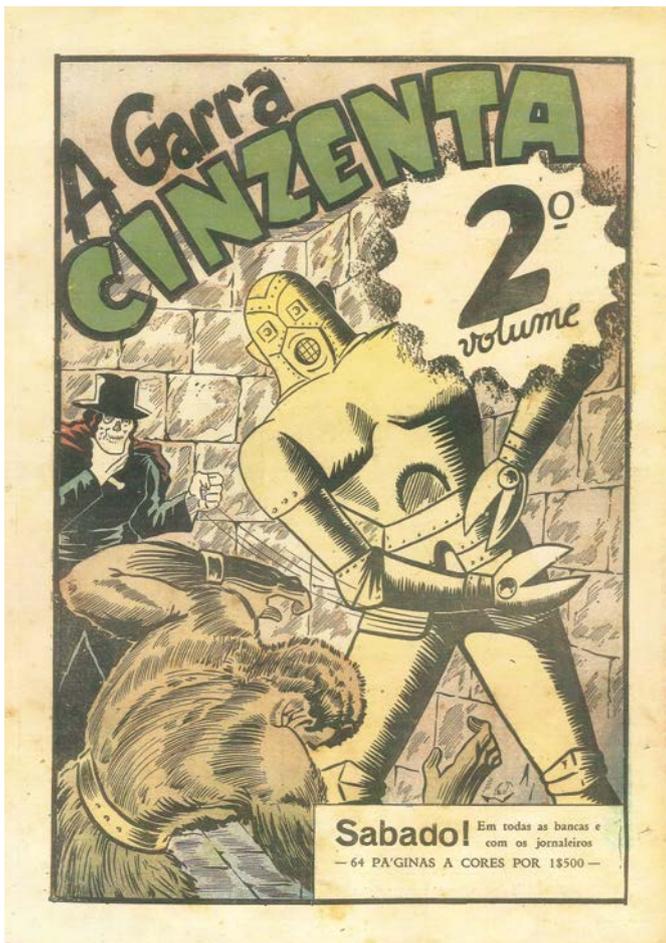
DANILO BEYRUTH
ARTE & REDESIGN

AUTORIA: Francisco Armond (roteiro), Renato Silva (desenhos)

PERFIL: A Garra Cinzenta é um vilão que não tem sua identidade revelada e comanda uma organização criminoso usando uma máscara de caveira. É cientista, químico, geneticista, mestre em robótica e dono de inúmeros pontos de apoio em túneis sob a cidade. Sempre deixa sua marca para as vítimas: um cartão com uma “garra cinzenta”. Seu cast de apoio conta com o robô/ciborgue Flag (Prof. Cuberry) e a Dama de Negro (sua ex-secretária Katty). A história se passa em Nova York, e seus principais inimigos são os inspetores de polícia Higgins e Miller.

HISTÓRICO: Publicado pela primeira vez no nº 235 de “A Gazetinha”, de 28 de julho de 1937, o personagem continuou sendo veiculado em 100 capítulos de 1937 a 1939 no mesmo jornal. A aventura foi republicada em dois álbuns, um em dez/1939 e outro em jan/1940. Ninguém sabe quem foi o criador/roteirista Francisco Armond. Por muito tempo se especulou ser a empresária de imprensa Helena Ferraz de Abreu. Mas seus herdeiros negaram. O “redondíssimo” capítulo 100, que encerra a saga, é também envolto em mistério. A obra ficou *cult* nas décadas seguintes – poucos a possuíam completa. Era publicada três vezes por semana, mas interrompida muitas vezes, chegando a ficar meses sem aparecer. Em 1975, no Almanaque Nostalgia do Gibi, da Rio Gráfica Editora, foi publicada a primeira metade da saga. Em 1998, o jornalista e pesquisador de quadrinhos Worney Almeida de Souza publicou-a na íntegra em seu fanzine “Quadrix”. A Garra Cinzenta foi a escultura do troféu HQMIX em 2004. O cocriador/desenhista Renato Silva destacou-se em livros infanto-juvenis, na revista erótica Shimmy, e em A Arte de Desenhar, uma bíblia aos aspirantes de desenho. De 1944 a 1947 foi publicado na Bélgica na revista “Le Moustique” com o título *La Grife Grise*. Também foi lançado no México. Em 2011 foi republicada pela Editora Conrad em uma edição de luxo.

FONTES: Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Quadrix, fanzine de Worney Almeida de Souza; Press Kit de lançamento da Editora Conrad.





DM

GATO, O

DOUGLAS FRANCHIN
ARTE & REDESIGN

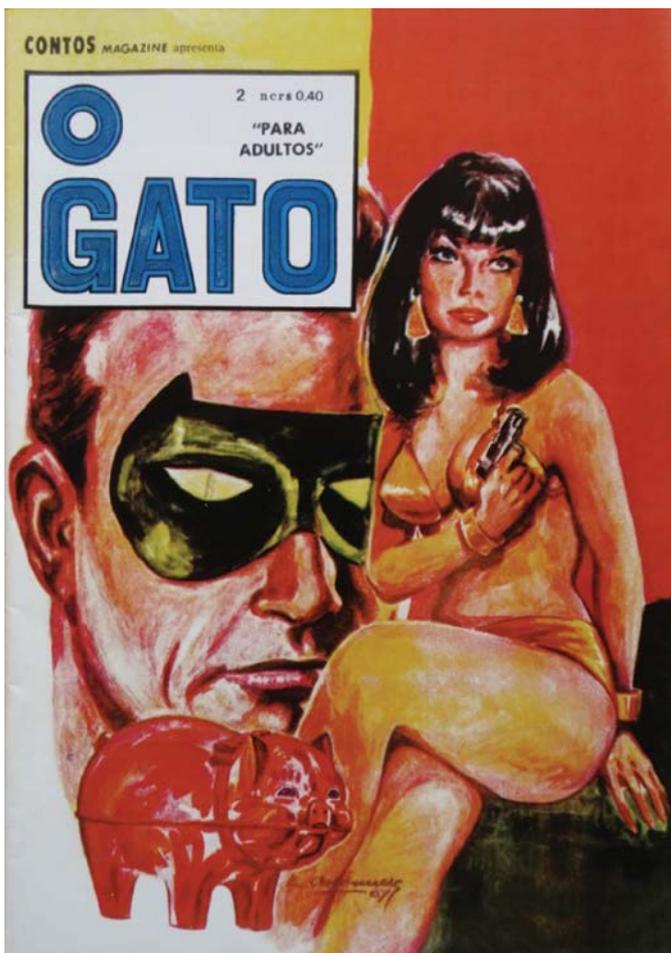
AUTOR: Eugênio Colonnese

CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: O espião de olhos verdes Red Brant é O Gato. Usa ocasionalmente uma máscara, jaqueta, casaco, blusa, camisa de gola rolê. Está sempre de preto e ao lado de uma linda mulher, de coxas grossas, seios fartos, em poses e roupas sensuais, do jeito que Colonnese gostava de desenhar. Brant era desenhado com a cara do Sean Connery, o ator que encarnava o agente 007 na época.

HISTÓRICO: O fenômeno de James Bond acabou influenciando as HQs de aventuras brasileiras nos anos 1960, com suas organizações sinistras, agentes comunistas, garotas de biquíni, fórmulas secretas, etc. Assim surgiram as aventuras de espionagem do agente secreto O Gato. Contava, na parte da escrita, com roteiros do *expert* em livros policiais Rubens F. Lucchetti e do roteirista argentino Luis Meri. Foram quatro edições de O Gato em 1967. Depois o personagem reapareceu na *graphic novel* A Última Missão, de 2001, escrita e desenhada por Watson Portela em homenagem a Colonnese. A aventura se passa no futuro, e O Gato faz parte de um grupo formado por outros personagens de Colonnese: Angélica, Mirza, Mylar, Pele de Cobra e Superargo. Colonnese e Watson participaram juntos do evento Fest Comix daquele ano.

FONTES: *Guia dos Quadrinhos*, de Lancelott Martins; Antônio Luiz Ribeiro – *Guia dos Quadrinhos*.



O GATO



AUTORIA: Eugênio Colonnese, Pedro Anísio

CRIAÇÃO: 1974

PERFIL: O herói é composto por petróleo e extrai sua energia deste combustível – ou derivados –, mais especificamente a partir de um calhambeque pertencente a três adolescentes. Gênio surgia a partir do tanque de combustível desse carro, com o poder de alcançar a estatura de um gigante ou mesmo de ficar no tamanho de uma pessoa adulta normal. Em sua única aventura publicada, ele era o narrador da história do petróleo.

HISTÓRICO: A única publicação do personagem foi pela Editora Ebal, na revista institucional Cartilha do Petróleo em Quadrinhos. O herói às vezes é também chamado de Gênio de Petróleo ou Gênio do Calhambeque. Trata-se de uma obra informativa, uma espécie de documentário em quadrinhos que narra a trajetória do petróleo desde o surgimento da Terra até sua aplicação como um produto de alto valor comercial a partir do século 19. A ideia da editora era tratar do tema usando Gênio como um super-herói, por ser este o gênero que estava em ascensão, na época, em bancas de revista de todo o país.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos*; *Cartilha do Petróleo em Quadrinhos*, edição original da Ebal.





GOLDEN GUITAR

MARCELO COSTA
ARTE & REDESIGN

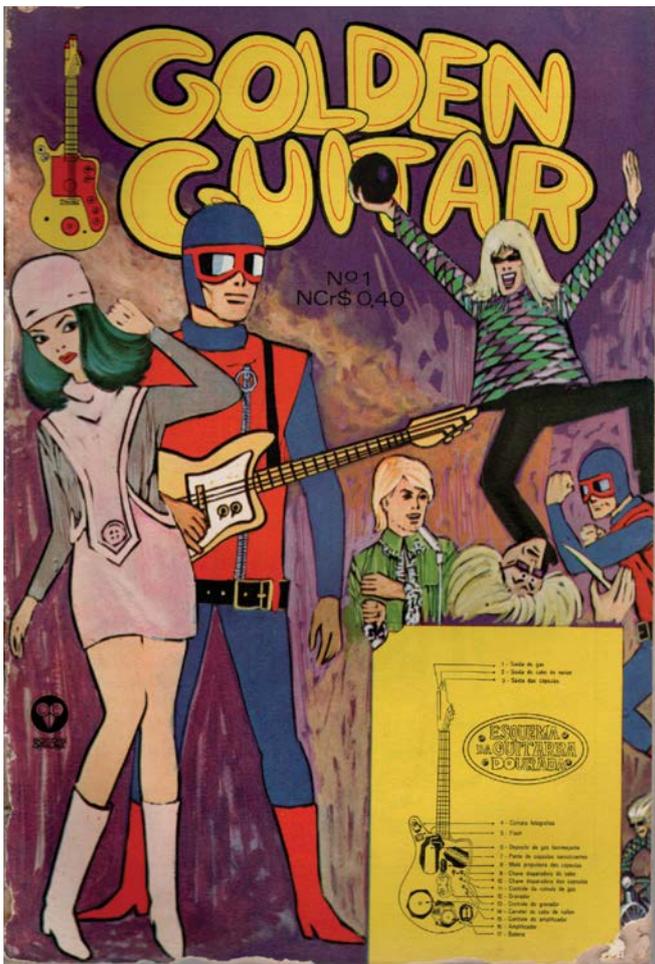
AUTORIA: Rivaldo A. Macedo, Rubens Cordeiro, A. Torres e Apa (Aparecido Benedito da Silva)

CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: Golden Guitar é, em sua identidade secreta, o bem-sucedido cantor da Jovem Guarda Renato Fortuna, que tem em seu cast uma banda que o acompanha, os Taiobas (Bolha, Beto e Bolão), e ainda sua namorada Verinha. Renato, ao se ver importunado pelo vilão Cabeleira, resolve enfrentar o “barra-suja” e elabora uma arma, uma guitarra – a Guitarra Dourada. O herói tinha o auxílio de seu fiel mordomo Oliver. A “arma/guitarra” dispara gás lacrimogênio, atira um cabo de náilon a trinta metros e cápsulas narcotizantes. Para finalizar, seu carro Abarth “é vermelho e sua guitarra é dourada”. Os inimigos do Guitarra: Violinista, Cléo e Cabeleira – todos exagerados, como os vilões de Batman e Dick Tracy.

HISTÓRICO: Os profissionais do “Jornal da Tarde”, do Grupo Estadão, criaram, com a participação de Rubens Cordeiro, quatro edições do herói da jovem guarda, publicadas pela Editora Graúna. Uma paródia de muito ritmo, com aventuras inovadoras focadas no público *teen*, com o objetivo de estabelecer no Brasil um tipo de gibi como *Josie e As Gatinhas*, da série *Archie*. Rivaldo era cartunista, sua tira diária “Zé Latinha” era um sucesso. Torres era fã de clássicos dos quadrinhos e diretor de arte. Apa foi letrista dos Estúdios Mauricio de Sousa e desapareceu depois da sua passagem pela Editora Graúna – só se sabe que ele residia na região do ABC paulista. O então muito jovem cartunista Luscar assinou um dos roteiros. Entre eles, havia um ambiente de criação coletiva... todo mundo dava palpite nos enredos, uniformes e formas dos personagens, mas foi o desenhista Rubens Cordeiro quem definiu o visual do herói roqueiro, vestindo-o com um colete da recente coleção do estilista Pierre Cardin lançada no mesmo ano (1967), com inspiração na cultura pop da *era espacial*. O personagem valorizava a *onda* do uso da guitarra elétrica, muito difundida no programa de TV apresentado por Roberto Carlos, Erasmo Carlos e Wanderléa, uma série baseada nos comportamentos daquela geração que ouvia rock e falavam as gírias da época. Vale lembrar que 1967 foi o ano da *Marcha Contra a Guitarra Elétrica*, realizada em São Paulo por músicos expoentes da MPB.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos: Arquivos Franco de Rosa – Depoimentos de Rubens Cordeiro e Reinaldo de Oliveira* (editor da Editora Graúna).



GOLDEN GUITAR



MARCELO
COSTA

HAKAN

RODNEY BUCHEMI

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

ADRIANO AUGUSTO

CORES

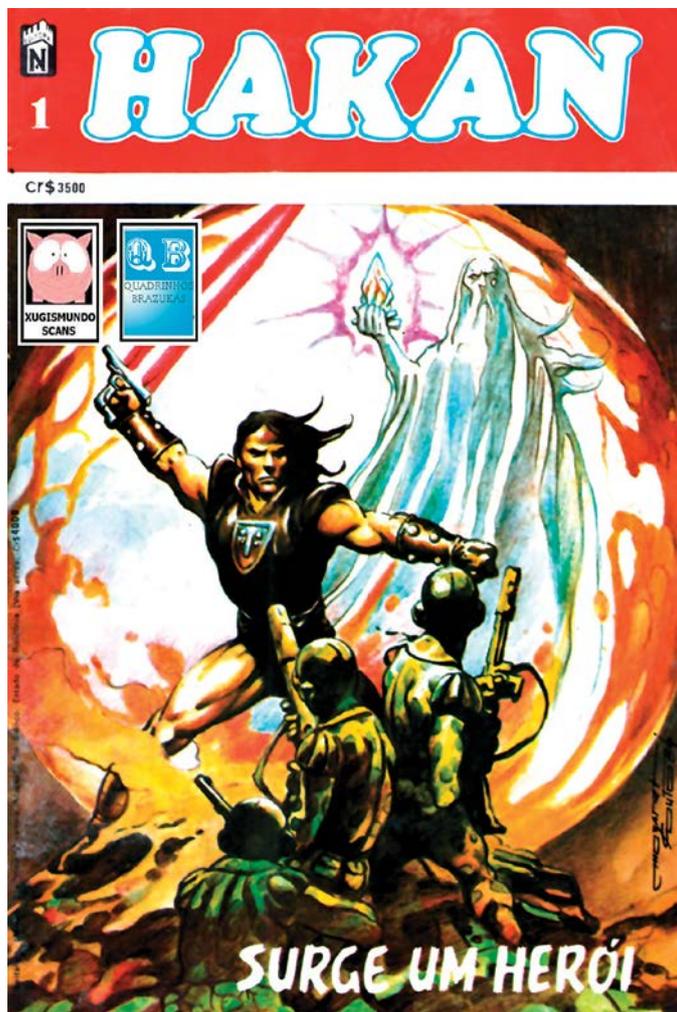
AUTORIA: Mozart Couto

CRIAÇÃO: 1985

PERFIL: Hakan é um garoto que foge da destruição iminente de sua tribo sob a ameaça dos Trolls e sua tecnologia fantástica. O jovem segue a orientação de seus mentores até encontrar a Pedra das Transformações. Lá, proferindo as sentenças ensinadas pelos antigos, ele ressurge em uma forma plena, adulta, de um poderoso guerreiro. Diante de sua presença surge o Mago Superior, o Guardião da Pedra que o científica de sua missão de lutar incessantemente pelo planeta. O velho mago lhe apresenta as armas que irá utilizar e o sagra Cavaleiro da Ordem da Espada Brilhante.

HISTÓRICO: Depois de se consolidar como um dos melhores desenhistas e criadores de aventuras épicas do mundo, fazendo obras para a Editora Grafipar, de Curitiba, Mozart Couto passou a produzir obras de fantasia para a Editora Press e desenvolveu esta saga do herói fantástico, que teve apenas três edições para a Editora Noblet, de São Paulo. No ano 2000, Hakan foi refeito por Mozart, mantendo todas as suas características de espada, magia e fantasia, porém no estilo mangá, com traços repletos de hachuras.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos*.





HOMEM DE PRETO, O

ADRIANO DI BENEDETTO

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

NATALIA MARQUES

CORES

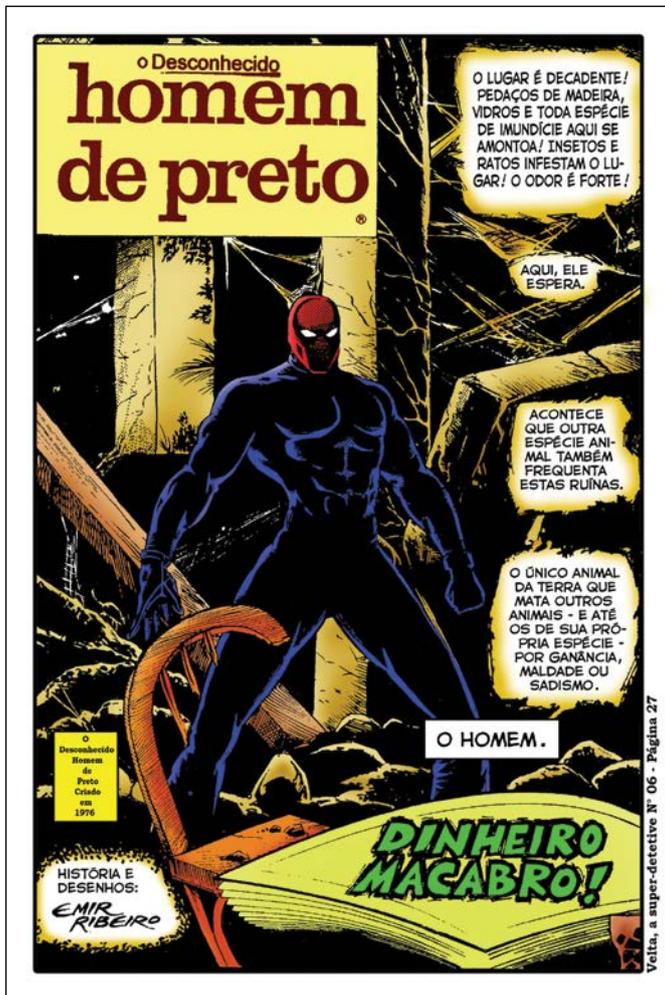
AUTORIA: Emir Ribeiro

CRIAÇÃO: 1976

PERFIL: O Homem de Preto é um mistério. Não tem identidade revelada e é totalmente camuflado sob sua roupa vermelha e preta. Seu capuz vermelho nada revela de suas características físicas. O justiceiro costuma agir à noite como um fantasma vingador, quando há maior incidência de crimes. É um atleta acima da média, com conhecimento marcial e manipulação de armas de fogo. Soturno, de poucas palavras e ação rápida, é implacável com criminosos e assassinos, os quais espanca e machuca sem piedade, deixando-os às vezes inutilizados e aleijados. Sempre, no final, desaparece abruptamente.

HISTÓRICO: Foi publicado inicialmente nas páginas do suplemento O Pirralho, do jornal A União, de João Pessoa, a partir de 18 de julho de 1976, com a participação especial de Velta (personagem do mesmo autor), sob o título Surge o Desconhecido. Em 1980, com arte de Deodato Filho (Mike Deodato Jr.), o personagem teve sua primeira HQ publicada em uma revista em quadrinhos, Itabira nº 1. O Desconhecido Homem de Preto teve duas adaptações para filmes, realizados em VHS... uma em 1989 e outra em 1993.

FONTES: Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Site do desenhista/criador Emir Ribeiro.





HOMEM-FERA

ANDREI BRESSAN

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

DIJJO LIMA

CORES

AUTORIA: Carlos M. Vaya (textos), Apa (Benedito Aparecido da Silva – desenhos), Rubens Cordeiro.

CRIAÇÃO: 1967 – Publicação mensal, Editora Graúna

PERFIL: O herói surge em detrimento de uma tragédia familiar. Seu pai, o velho Arquimedes, dono do Gran Circo Sandiah, descobre que as estruturas de sua empresa estão sendo utilizadas por narcotraficantes, e acaba sofrendo um atentado de morte. Para encobrir o atentado, os assassinos resolvem explodir o circo, matando também o filho, Alfredo – O Domador. Alfredo, que nunca tem sua face revelada, é salvo por sua pantera Madina e passa a combater os assassinos de seu pai, mas falha em protegê-lo. Ao final, disfarçado com sua fantasia de Fera, resolve em juramento dedicar sua vida “a combater o crime e o mal”. Sem superpoderes, utilizando astúcia e habilidades circenses, ele encara a bandidagem.

HISTÓRICO: Um grupo de jornalistas do circuito “Jornal da Tarde” e revista “Realidade” criou a Editora Graúna. Aproveitando a febre dos super-heróis causada pelo lançamento dos super-heróis Shell – que eram os personagens da Marvel estreando em gibis da Editora Ebal e em desenhos “desanimados” na TV –, a editora lançou três heróis brasileiros, num ambiente coletivo de criação que contou com o desenhista Rubens Cordeiro. Homem-Fera foi um deles. Cordeiro, que fez a arte-final da edição de estreia, desenhou outras duas edições do herói. Rodolfo Zalla encarregou-se da arte da quarta aventura. O personagem tem várias semelhanças com outros dos *comics*, como os americanos *The Fox* e *Black Panther* no visual. Porém, segundo o pesquisador Edgard Guimarães, a gênese sugere mesmo as influências de *The Phantom* e *Batman*.

FONTES: IQI (*Informativo de Quadrinhos Independentes*), de Edgard Guimarães; Lancelott Martins, *Catálogo dos Heróis Brasileiros*; Rubens Cordeiro (depoimento pessoal).





HOMEM-FORÇA

ROGÊ ANTÔNIO
ARTE & REDESIGN

AUTORIA: Altair Gelatti

CRIAÇÃO: 1967

HISTÓRICO: O desenhista de Caxias do Sul, RS, Geklatti, fã de quadrinhos, como não encontrava revistas ou maneira de publicar seus desenhos, resolveu, se antecipando em pelo menos 30 anos, a tendência hoje muito praticada, a auto publicação. Assim ele criou a revista Albatroz. Que ele concebeu e realizou como um veículo publicitário local. Sua coleção vigorou por dois anos. Com contratos de pequenos anunciantes que viabilizaram comercialmente seu projeto. Para realizar imprimir a revista, à época ainda utilizando clichês de zinco, o artista montou uma gráfica própria. Ele mesmo realizou todas as histórias em quadrinhos, dos ais diferentes gêneros, guerra, aventura, ficção, selva, mistério. O único super-herói foi o Homem Força. As paginas de HQ saiam em página intercaladas com anúncios de farmácia, açougue, mercearias e afins. A editora é a Litoart.

PERFIL: "Ele era um rapaz puríssimo, escolhido por extraterrestres, marcianos, que eram a febre na época. Eles lhe dão força para fazer o bem e combater o mal. Hoje temos heróis que são também anti-heróis. Não se sabe se são bandidos ou mocinhos, maus ou bons. Naquele tempo, bem e mal estavam em lados diferentes. E ele era combatente do bem." Revelou seu autor. Peri Simões, um rico industrial, "escolhido" por Marte para receber poderes extraordinários., era o Homem Força. Fora levado a um disco voador por um marciano que lhe pôs a par do "prêmio" e das intenções e o submeteu a "estranhas luzes", ampliando seu conhecimento e força e ao final, um traje especial para "combater o mal".

FONTES: Lancelott Martins – catálogo dos Heróis Brasileiros; Oscar; fanzine Historieta; Arquivos pessoais de Franco de Rosa; livro Certos Quadrinhos.

MENSAL DISTRIBUIÇÃO GRATUITA ALBATROZ DIRETOR RESPONSÁVEL ALTAIR GELATTI

N.º 34

6.000 EXEMPLARES (EDITORA SÃO MIGUEL) ABRIL — 1970

Cortezia de:

FEDRIZZI BATTISTI

MATERIAIS PARA CONSTRUÇÃO DO ALICERCE À PINTURA

O Melhor Preço e Qualidade para sua Construção

SOLICITEM ORCAMENTO SEM COMPROMISSO

Financiamento em até 3 anos - 1.º pagto. a partir de 1 ano ou em 24 Pagtos., sem reajuste de correção monetária

SANITÁRIOS (tapetes, capas, espelhos, etc.) Ferragens, Cal, Arcias, Telhas, Tijolos, Cerâmicas, Duratex, Eucatex, Brasilit, Azulejos INCEPA e Impermeabilizantes etc.

Homem FORÇA

estória e desenhos de Altair L. Gelatti

AG-10

O SURGIMENTO DE HOMEM FORÇA SURPREENDEU TODO O BRASIL DURANTE UM MÊS, O JOVEM AUXILIOU A LEI, CAPTURANDO LADROES E ASSASSINOS VULGARES, MAS, E' NESTE CONTO QUE, NOSSO HEROI TEM DE EMPREGAR SUA ASTUCIA E PODERES EM OS MISTERIOSOS LADROES DE JOIAS

PERI SIMÕES (NA IDENTIDADE SECRETA HOMEM FORÇA) FEZ SOB SUA MAGNÍFICA RESIDÊNCIA NO ALTO DE UMA COLINA, UM ESCONDEJUDO.

À TARDE, NA CIDADE, PERI ENCONTRA-SE COM O CONTADOR DE UMA FIRMA SUA CLIENTE.

OLÁ, MÁRIO! QUE TRISTEZA É ESTA?

ONTEM À NOITE MEU CHEFE FOI ASSASSINADO EM SUA RESIDÊNCIA E DESAPARECEU DE LÁ UMA FORTUNA EM JOIAS.

ALGUM LADROÃO QUE A POLÍCIA LOGO ENCONTRARÁ?

NÃO SE TENTA DE LADROÃO COMUM, POIS O CÃO E O SENHOR PARANHOS FORAM ESTRICHALHADOS.

NAS NOTES SEQUINTE, OUTRS RESIDÊNCIAS SÃO VIOLENTAMENTE ASSALTADAS.

HOMEM FORÇA TEM QUE DETEER ESTA ONDA DE CRIMAS, MAS COMO?

ATENÇÃO!... COMUNICAM-NOS QUE A POLÍCIA ESTÁ EM DUELO COM DOIS SUJEITOS DE COMPLEXÕES DECOMONATS NA PARÇA DO LARGO TEME-SE QUE SEJAM OS ASSALTRANTES DESTROÇADORES.

ALBATROZ

Número
47

ORIGINAL



O Homem
Força

Reg-Antônio



1 234567 890128

HOMEM JUSTO

GIOVANNI VALETTA

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

NATALIA MARQUES

CORES

AUTORIA: Oscar Kern (roteiros), Ailton Elias (desenhos)

CRIAÇÃO: 1967

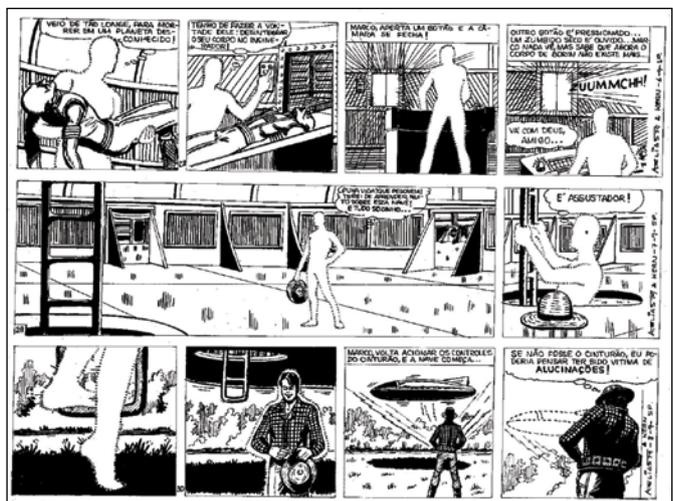
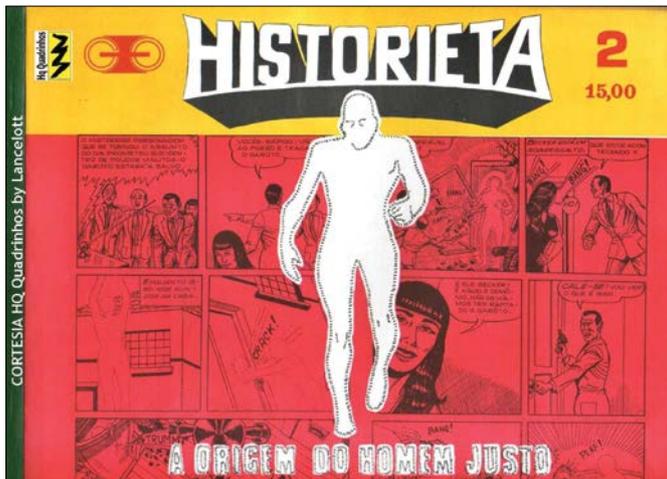
PERFIL: O herói é na verdade o professor universitário Marco Antonio de Moraes. Durante uma de suas pescarias, ele encontrou um ser do espaço quase à morte e tentou ajudá-lo. Sua tentativa foi em vão. O alienígena morreu, mas não antes de contar sua história e recompensá-lo com um artefato poderoso: um cinturão, um armamento militar – que lhe possibilitaria uma blindagem impenetrável –, um poderoso campo de força, entre outros atributos, como possibilitar impulso, voo e força, além de sua nave dimensional, vinculada ao aparato tecnológico. É uma nave pequena, mas que serve de portal para a nave real, que se encontra em outro plano dimensional, com os mais diversos suportes muito além da tecnologia humana conhecida.

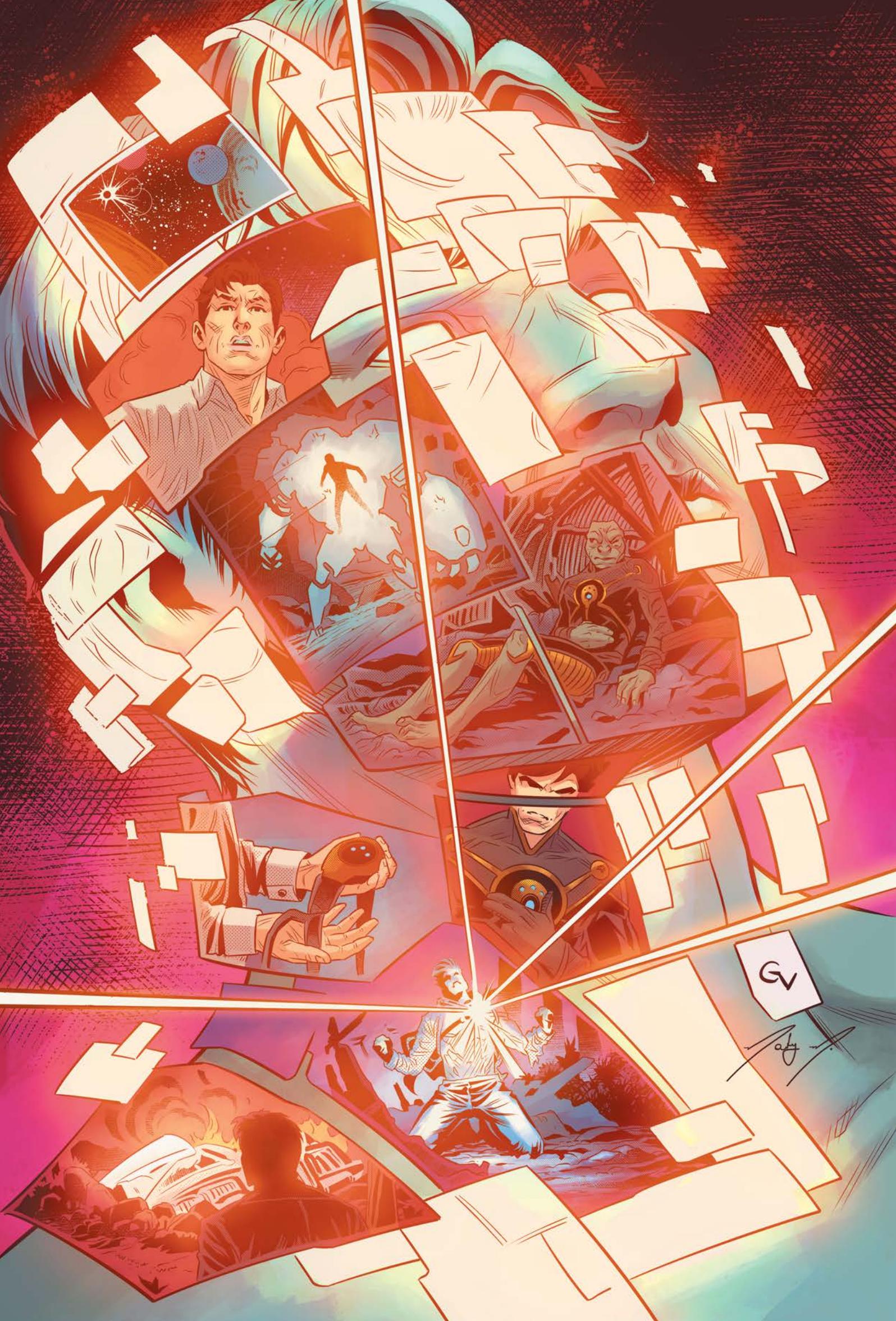
O alienígena revela ser Borin, vítima de um sistema opressor, participante de um grupo revolucionário que teria fracassado, e, para escapar das torturas e da morte certa, foge ferido para a Terra, e aqui morre. Em outra história posterior, o Homem Justo é confundido com o alienígena por caçadores de seu planeta natal, revelando ao terrestre que a história contada por Borin era falsa. Na verdade, Borin é que era um perigoso assassino, e, por este motivo, estava sendo caçado.

HISTÓRICO: O Homem Justo foi uma criação de Oscar Kern e Ailton Elias em 1969, publicado inicialmente na revista “UAU” da Editora M&C (Miname & Cunha). Teve uma HQ apenas, mas depois seguiu publicada no fanzine “Historieta”, da Gráfica Editora Oliveira (Porto Alegre), republicando uma HQ de 1969 na edição nº 1 (1973) e uma outra HQ de 1979 no nº 2, contando sua origem. O personagem chegou a ser desenhado por Elmano Silva e Emir Ribeiro.

O Homem Justo ganhou este nome ao responder a uma pergunta de um inspetor de polícia, ao final da primeira aventura, sobre quem seria ele. O herói prontamente respondeu: “Digamos apenas, inspetor, que procuro ser um Homem JUSTO”.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Guia dos Quadrinhos; Pequena Biblioteca Sobre Histórias em Quadrinhos, IQI 118, 2017, de Edgard Guimarães.*





HOMEM LUA

RB SILVA

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

DIJJO LIMA

CORES

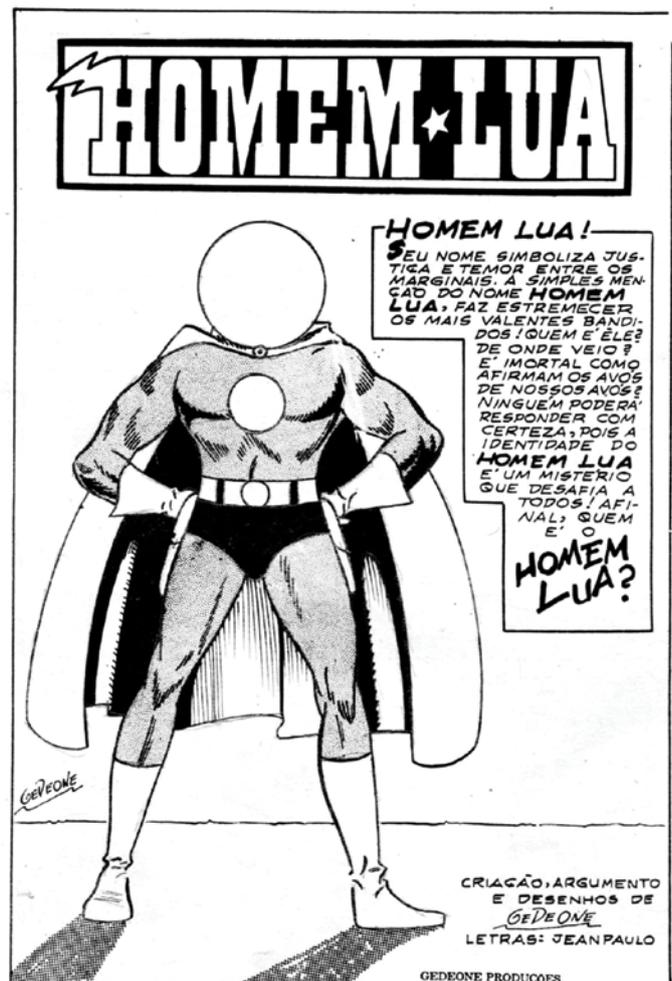
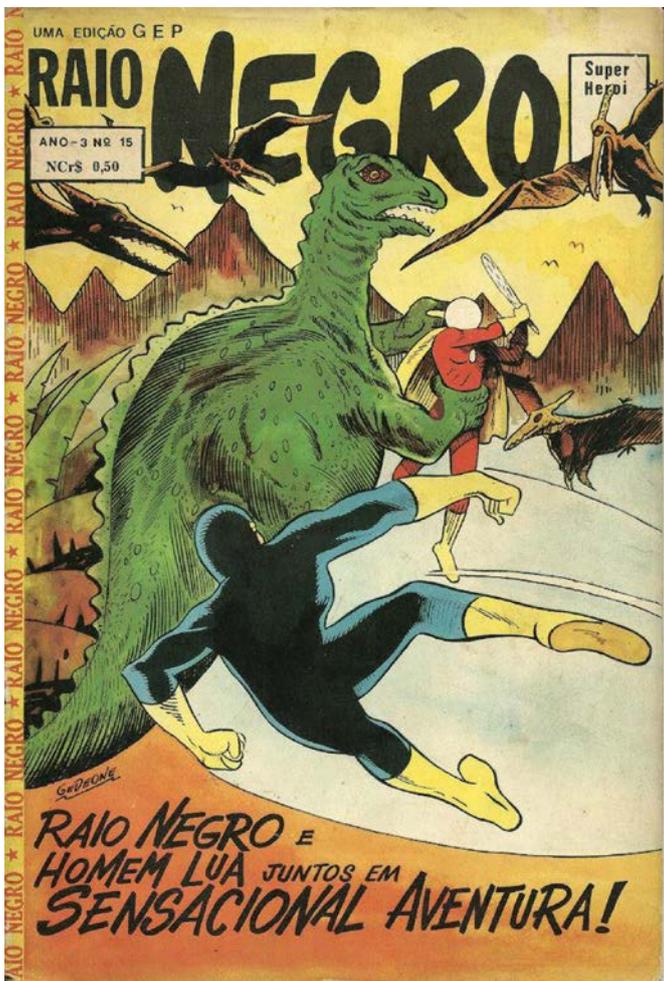
AUTORIA: Gedeone Malagola

CRIAÇÃO: 1965

PERFIL: O Homem Lua é um misterioso homem residente em São Paulo, mas com diversos outros locais como bases, espalhados pelo mundo todo. Sua identidade nunca foi revelada. Ele tem uma longa vida secular, atribuindo-se imortalidade, e é dono de uma alta tecnologia: equipamentos, armas e veículos diversos, além de destreza em artes marciais. O herói aprendeu a voar com o Raio Negro, em um encontro dos dois (na revista "Raio Negro" nº 15, de 1968).

HISTÓRICO: Seu criador revelou que escreveu e desenhou uma história de "O Fantasma" para a Rio Gráfica e Editora em 1964. Mas ela foi recusada porque apresentava elementos alheios ao universo do *Espírito Que Anda*. Então, Gedeone colocou um capacete e uma capa no personagem, retocou alguns quadros e deu ao herói o nome de HOMEM LUA. Ele remontou as páginas para o formato de tiras diárias, que foram publicadas no jornal paulista Diário Popular, em 1965. Em seguida, Malagola apresentou seu herói para a Editora GEP. O editor considerou o personagem estranho demais. Mas o artista não desistiu. Criou o super-herói *Raio Negro*, que foi imediatamente aceito. Mas colocou o Homem Lua como segunda atração da nova revista. Foram 11 aventuras ao todo deste herói contundente, que foi claramente inspirado na mítica, no mistério e nas lendas de *O Fantasma*.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Arquivos pessoais de Franco de Rosa*; *Entrevista com Gedeone Malagola*.





HOMEM MICROSCÓPICO, O

NUNO PLATI
ARTE & REDESIGN

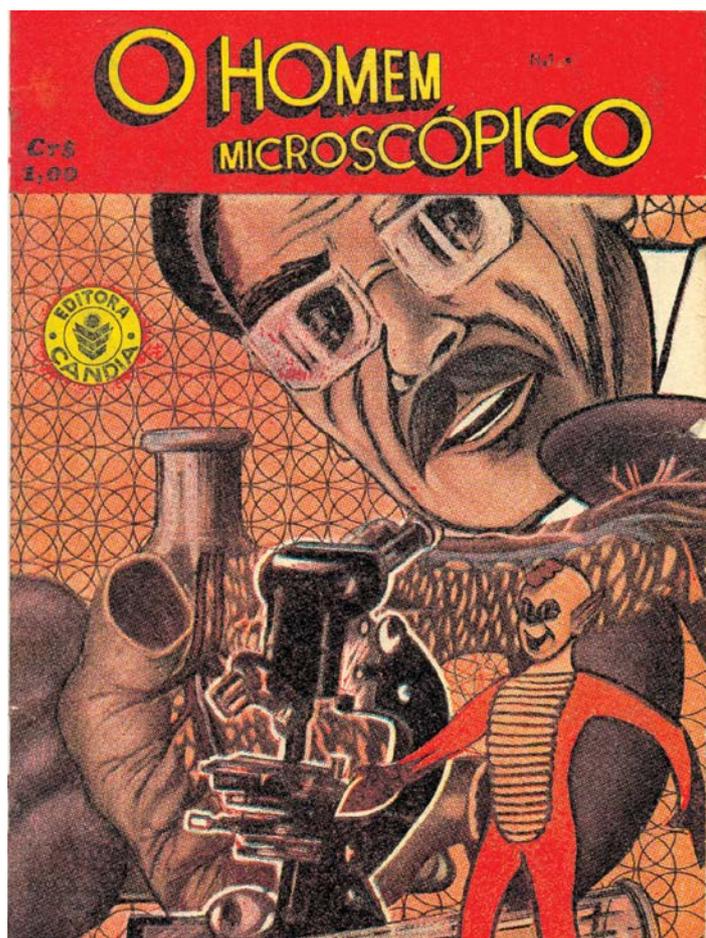
AUTORIA: Mario Rafael Cândia

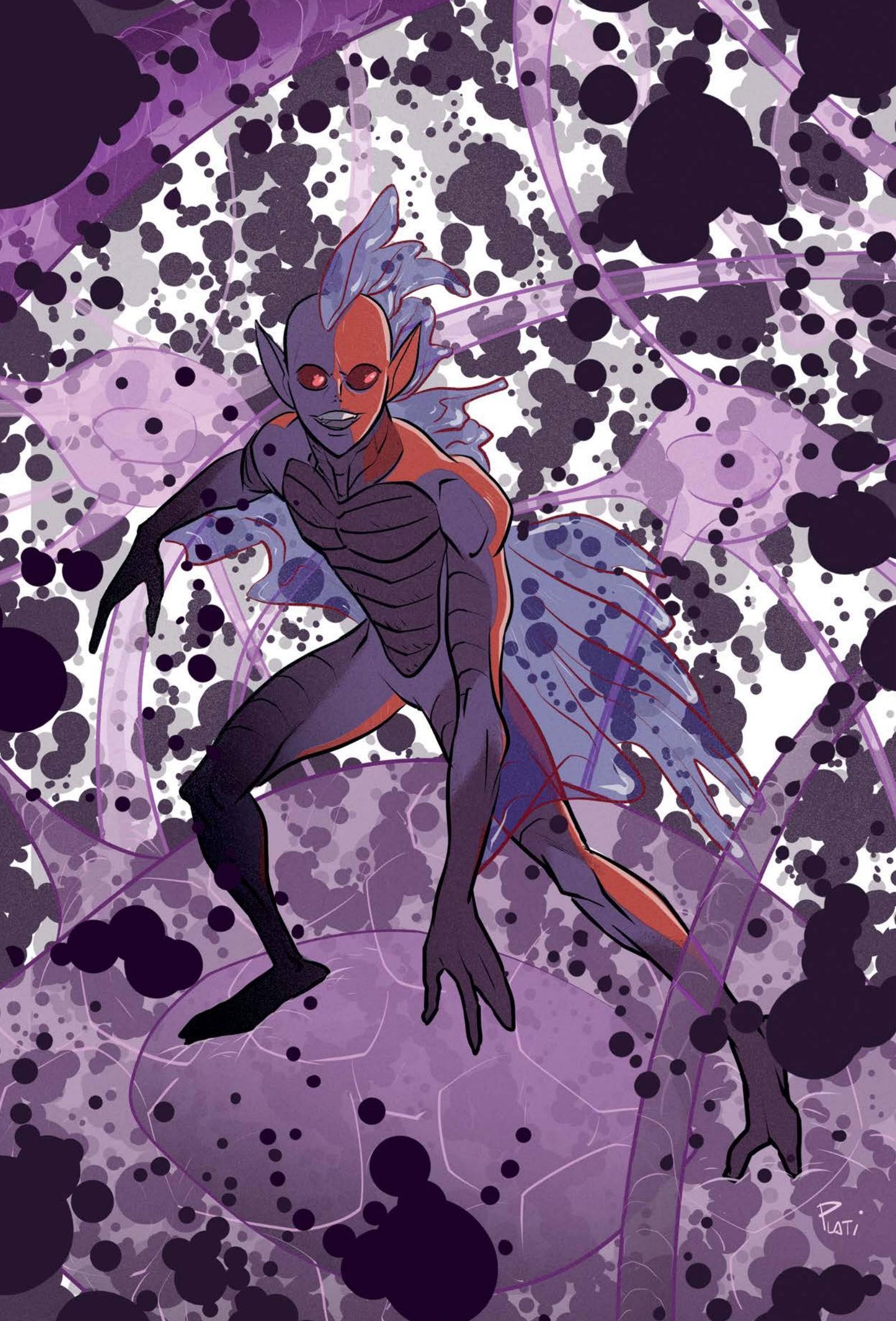
CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: O diminuto herói não é humano. É um ser que atua no universo do interior do corpo humano, onde subsiste um microcosmo estruturado, como se fosse um universo normal habitado por seres microscópicos interagindo com toda uma estrutura social de uma comunidade. O herói foi “localizado” pelo cientista Dr. Arnold, que buscava a cura para um paciente seu. Ele vislumbra uma forma humanoide atuando no interior do corpo de seu paciente, e consegue entrar em contato com ele, formando uma parceria. Eles interagem de forma a “curar” o paciente do Dr. Arnold em um confronto com bactérias e vírus.

HISTÓRICO: Impresso em tipografia utilizando clichês de zinco, o Homem Microscópico foi publicado em uma única edição, com duas aventuras, pela Editora Cândia, em um empreendimento autoral, no formato raro de gibi, 11,5 x 14 cm. A linguagem da história é bem didática e repleta de informações científicas. Uma fantasia preocupada em informar sobre saúde e a defesa do organismo humano. Trata-se de uma obra tremendamente original, realizada por um artista que se especializou em criar e desenhar atividades para a imprensa diária na região de Jundiá, no interior de São Paulo.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Arquivos pessoais de Franco de Rosa.*





PLATI

HYDROMAN

MARCIO TAKARA

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

MARCELO MAIOLO

CORES

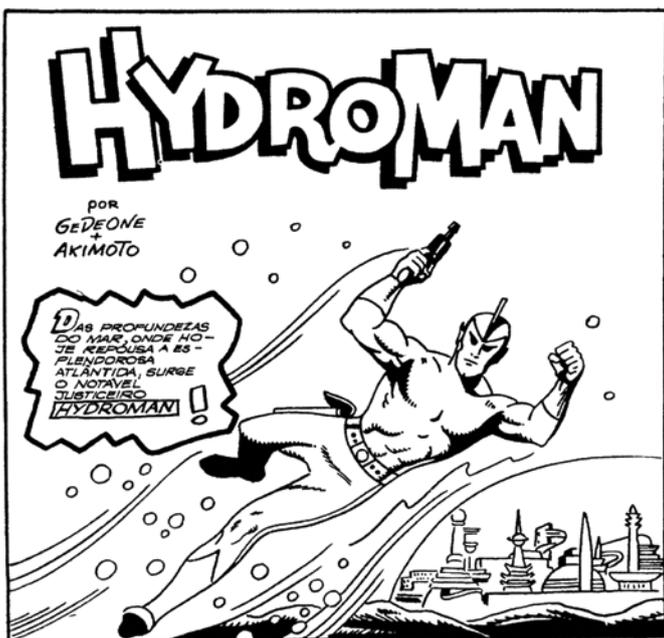
AUTORIA: Momoki Akimoto, Gedeone Malagola

CRIAÇÃO: 1965

PERFIL: Hydroman é um príncipe de Atlântida, uma esplendorosa cidade submersa. Ele é uma espécie de protetor dos mares, de onde monitora eventos que possam desencadear algum tipo de calamidade ou produzir algum dano tanto para seres humanos como para seu povo anfíbio, em qualquer parte do globo, por meio de equipamentos monitorados pelo sábio Tynk. O herói submarino é dotado de força física extrema, tanto embaixo d'água como na superfície, e tem familiaridade com a magia. Como um ser submarino, sem qualquer traje adicional, ele suporta altas pressões do fundo mar. Usa como arma uma pistola de raio congelante. Respira tanto na superfície como sob às águas. Tem como inimigos Thok, o Mágico, da dimensão conhecida como Terra do Tempo Parado, e o cientista megalomaniaco Op-Art, que manipula a realidade com alta tecnologia. Também é conhecido como Deus do Mar por algumas populações. Sua pele é esverdeada e ele traça um colante amarelado que lhe cobre até o rosto, como um elmo.

HISTÓRICO: O herói surgiu como personagem complementar da revista "Raio Negro", de Gedeone Malola, da Editora GEP. Teve três aventuras esparsas. Em Raio Negro nº 14, ele figura na capa. O vilão Op-Art é uma autocaricatura do quadrinista Gedeone.

FONTES: Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Guia dos Quadrinhos; Arquivos Franco de Rosa - Raio Negro.



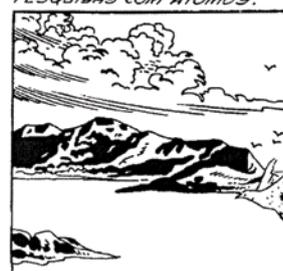
03 O NAVIO LABORATÓRIO FAZIA UMA SEQUE DE EXPLORAÇÕES E ESTUDOS NO POLO SUL...



2 PARECE QUE SAÍMOS FORA DA ROTA... NÃO SEI DIREITO ONDE ESTAMOS... A BÚSSOLA NÃO FUNCIONA... Nossos relógios pararam!



NA ILHA DO DESTÉRIO, NO MEIO DO OCEANO PACÍFICO, UM LABORATÓRIO SECRETO REALIZA PESQUISAS COM ÁTOMOS.



SABE, JIM? ESPERO QUE CONSIGA RESOLVER O PROBLEMA...



ESPERO QUE TUDO DE CERTO, PROFESSOR! MAS O QUE PROCURA?





TAKARA
April

JADHY, A CAÇADORA

PJ KAIOWA
ARTE & REDESIGN

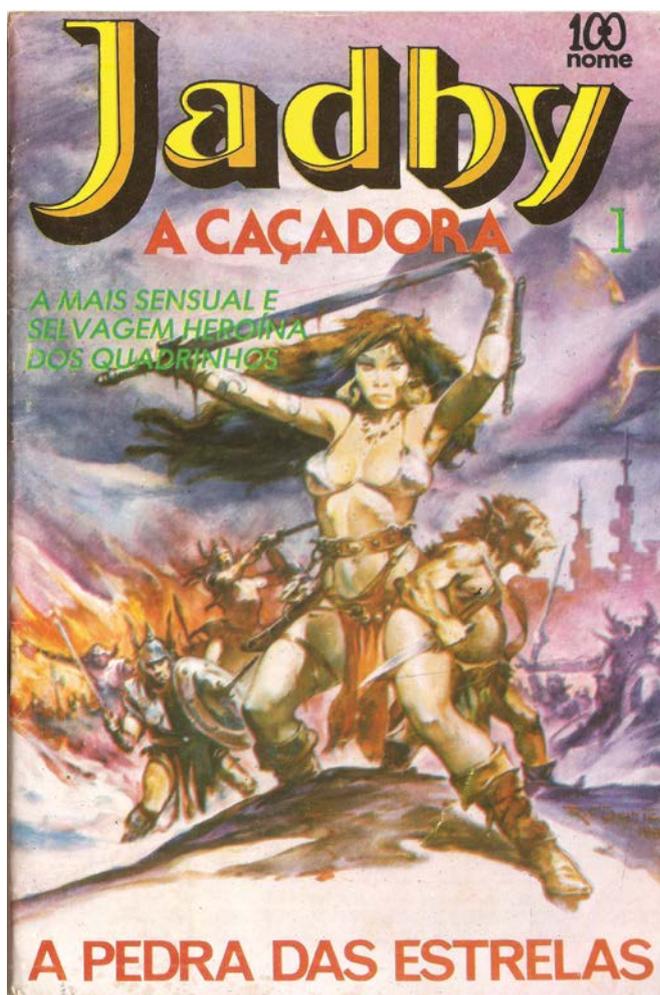
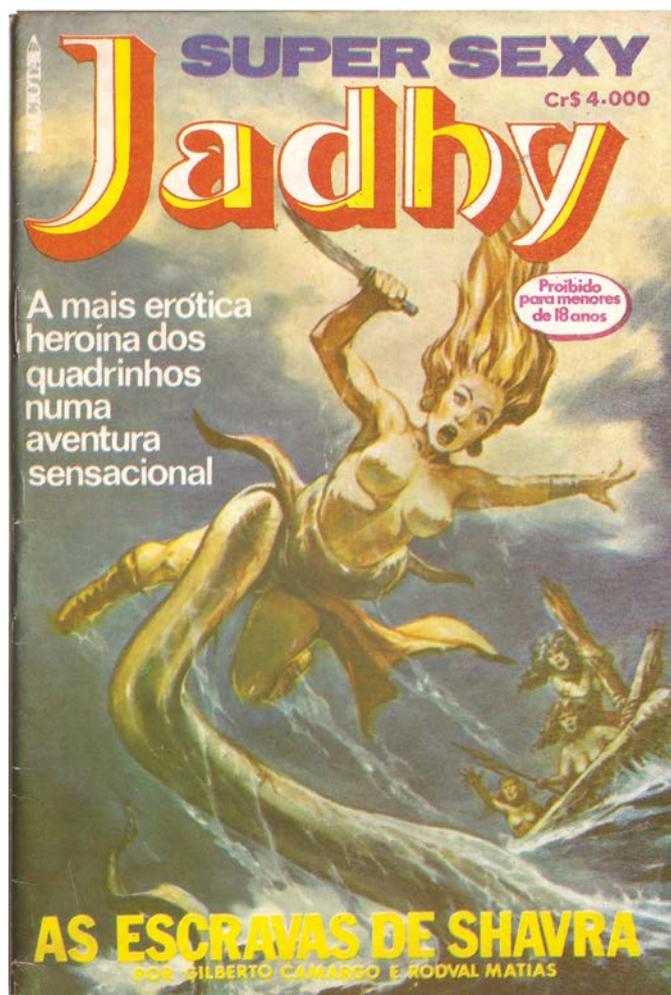
AUTORIA: Gilberto Camargo

CRIAÇÃO: 1983

PERFIL: Jadhy Kelerin é uma mulher extremamente sensual e mortal na mesma medida. Alterada geneticamente, essa darekiana é uma oponente astuta, obstinada e, ainda que prefira a diplomacia, está sempre pronta para lidar com os desafios de suas missões, quaisquer que sejam. Jadhy também é treinada para manusear alta tecnologia e decifrar códigos.

HISTÓRICO: Estrelou duas edições próprias lançadas pela Editora Maciota Press. As capas foram pintadas pelo virtuoso Rodval Matias, o mesmo artista responsável pela arte-final das histórias em quadrinhos. Gilberto Camargo era um poeta e fanzinista. Escreveu e desenhou as aventuras de sua Jadhy e chegou a escrever, 30 anos depois, um romance literário com a personagem – o livro teve artes de Emir Ribeiro, o criador de Velta. Velta viveu várias aventuras curtas em fanzines escritas e desenhadas por Camargo.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Fanzine Quadrix*, de Worney Almeida de Souza; *Guia dos Quadrinhos*.





JUDOKA

FELIPE WATANABE
ARTE & REDESIGN

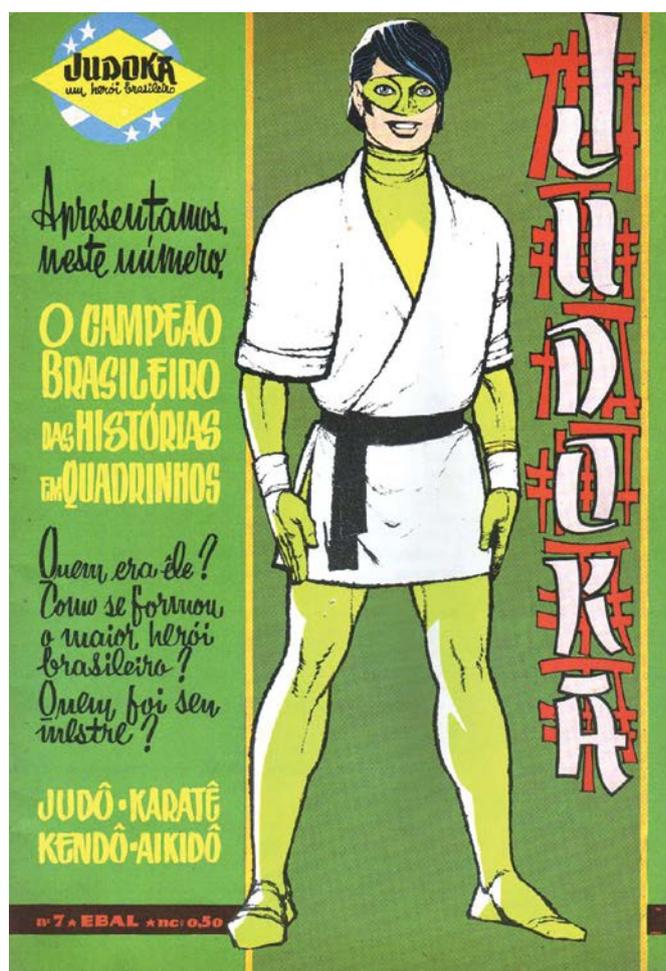
AUTORIA: Monteiro Filho (artes), Pedro Anísio (roteiros)

CRIAÇÃO: 1969

PERFIL: Carlos da Silva é um jovem que salva um senhor oriental de ser atropelado por um caminhão. Logo, descobre que esse homem é o shihan (mestre) em judô Minamoto, que, em agradecimento, decide lhe ensinar as técnicas do judô. Carlos se torna o Judoka. Com o tempo, Lúcia, namorada do herói, também passou a treinar judô e lutar ao lado do herói. O casal vive aventuras em diferentes partes do Brasil, sempre lutando contra criminosos. Tais excursões tinham diferentes estados e capitais visitados, como elementos peculiares das tramas.

HISTÓRICO: O Judoka era uma revista mensal da Editora Ebal que publicava as aventuras de um herói americano, Judomaster (Mestre Judoka). Porém, o personagem foi descontinuado nos EUA. A Ebal resolveu então criar um herói próprio para aproveitar o título, que vendia muito bem. Os quadrinhos da história de estreia ficaram a cargo do jovem e talentoso Eduardo Baron, com seu traço moderno. As edições seguintes tiveram dezenas de artistas. Mario Lima foi o mais frequente, e Floriano Hermeto, o mais cultuado, por apresentar uma narrativa sofisticada, ao estilo europeu. O novo personagem fez muito sucesso... tanto, que se tornou filme em 1972.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Arquivos Franco de Rosa*.





KARATÊ MEN

BRUNO OLIVEIRA
ARTE & REDESIGN

AUTORIA: Wilson Hisamoto, Kimil Shimizu

CRIAÇÃO: 1972

PERFIL: Mário é um homem normal. Namora Suzana, filha do Inspetor de polícia, e herdou suas habilidades de um ninja japonês. Assim, utilizando seu aprendizado, habilidades marciais e aparatos bélicos peculiares a esses guerreiros, atua contra criminosos. O herói na sua vida civil é um vendedor de cosméticos que, apropriadamente, carrega o disfarce em sua maleta: uma vestimenta colorida e uma peruca loira, travestindo-se nas horas de ação.

HISTÓRICO: O personagem surgiu no auge do gênero de artes marciais, quando uma avalanche de livros, filmes e academias tomavam o mundo devido à mítica gerada no ocidente pelos astros Bruce Lee e David Carradine. Foi publicado em duas edições da Editora Edrel, em 1972 e 1973. A grafia do nome é um neologismo, segundo seus autores, no mesmo sentido que se tem em “lobisomem” (homem lobo). Assim, “Karate+Men” = Homem Karatê. Wilson Hisamoto era mestre em karatê, tendo publicado vários livros, como *A Força e Magia do Karatê* e *Arte de Lutar Karatê*, sendo citado também em várias publicações sobre o tema. Esta sua especialidade o influenciou a desenvolver o conceito do personagem. Ele era responsável por serviços gráficos e coordenação de produção na Edrel. Kimil era um artista iniciante e tinha o desenho de humor como formação, além do mangá tradicional e o gekiga como inspiração. Os filmes japoneses de lutas de máfias foram as fontes inspiradoras. *Karatê Men* é um dos poucos heróis cabeludos da história. Com o fim da editora, ele deixou de ser realizado.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos*; *Arquivos Franco de Rosa – Depoimentos de Wilson Hisamoto e Kimil Shimizu*.





Beano
06.06.10

LUANA – A FEITICEIRA

ADRIANA MELO
LÁPIS & REDESIGN

ADRIANO DI BENEDETTO
ARTE-FINAL

CRIS PETER
CORES

AUTORIA: João Tanno

CRIAÇÃO: 1983

PERFIL: A saga de Luana teve início há mais de 300 anos. A personagem enamorou-se de Drácula, que a vitimou transformando-a em vampiro, juntamente com sua irmã Vanessa – mais tarde, sua archi-inimiga. Depois, seu noivo, um poderoso feiticeiro do futuro, cura Luana e parte de volta para sua época. As duas se envolvem em batalhas através das eras. Vanessa termina morta pela irmã, mas seu espírito se funde ao de Luana, que fica então partilhando as duas personalidades. Mais adiante, em um grande sacrifício de purificação, a feiticeira consegue eliminar sua parte malvada.

HISTÓRICO: Luana – A Feiticeira é uma personagem oriunda do gênero terror. Estreou em edição própria e única, da “Série Terror e Thriller” nº 1, de 1984, da Editora Tálamus, com textos e arte do próprio autor, o médico João “doc” Tanno, na aventura “Maldição siamesa”. Depois, teve aventuras publicadas em “Mundo do Terror”, em 1985, com arte de capa de Edilson Bilau, e em “Almanaque Vampiro”, com capa de Watson Portela, pela Press Editorial, em 1987. Respectivamente, as histórias tiveram arte-final de Gilberto Firmino e Franco de Rosa.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Franco de Rosa (Mundo do Terror)*; *Guia dos Quadrinhos*.





Adriana Helo
Art by [Signature]

MIRZA, A MULHER VAMPIRO

MIKE DEODATO

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

MARCELO MAIOLO

CORES

AUTORIA: Eugênio Colonnese

CRIAÇÃO: 1966

PERFIL: Mirza é Mirela Zamanova, que se transformou em vampiro por ser a sétima filha de um nobre polonês cuja linhagem foi amaldiçoada. Ela é superforte, domina seres noturnos, como os morcegos, e é extremamente sedutora. Diferentemente da tradição dos vampiros das lendas, é invulnerável à luz do sol. Quando ataca, se transforma em uma criatura de aspecto repugnante, de imensa cabeleira negra e de face jamais revelada. Atua nas metrópoles do mundo, adora praias, vive na alta sociedade e se passa por modelo profissional.

Vive em conflito com seres sobrenaturais, sendo auxiliada por seu criado sinistro, o corcunda Brooks.

HISTÓRICO: O editor José Sidekerkis, da Editora Jotaesse, impressionado com as vendas dos quadrinhos de Drácula e com o sucesso dos filmes de vampiros, encomendou a Colonnese uma “mulher vampiro”. O artista, inspirado na beleza escultural de sua companheira, criou a personagem. O nome Mirza veio de um artigo de jornal. Mirza estreou na revista O Vampiro. À época, sua sensualidade foi impactante. De 1967 a 1968, a revista publicava também O Morto do Pântano, de Colonnese. “Minha intenção foi ter um equilíbrio tipo a Bela e a Fera”, declarou o artista. A partir de 1973, a Editora Regiart republicou a série. Depois, a partir de 1981, aventuras inéditas de Mirza e antologias foram lançadas pelas editoras Vecchi, D-Arte, Press, Catânia, Metal Pesado, Escala, Opera Graphica, Mythos e Panini. Osvaldo Talo foi o escritor e roteirista da vampira a partir de 1985. Foi ele, amigo pessoal de Colonnese desde a década de 1950, que elaborou sua origem. Em 2009, uma escultura de Mirza se tornou o 21º Troféu HQMIX.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos*, livro *Heróis de Papel*, de Ionaldo Cavalcanti; *Worney Almeida de Souza em Max Almanaque Mirza*, Editora Escala, 2002, livro *As Sedutoras dos Quadrinhos*, de Marco Aurélio Lucchetti, 2001, Opera Graphica Editora.





MÍSTYKO

MARCELO Di CHIARA

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

MÁRCIO MENYZ

CORES

AUTORIA: Percival de Souza (textos), Rubens Cordeiro (desenhos)

CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: O super-herói, na vida civil, é o professor e arqueólogo Dr. John Calvet, conservador do Gran Museu de Cosmópolis. Dominando os segredos de antigas civilizações, ele faz reviver o Deus da Justiça da desaparecida Atlântida – Místyko. Assim, o herói adquire a persona da entidade e adquire poderes mágicos. No Gran Museu existe uma passagem secreta que dá acesso à câmara do Místyko. Dr. Calvet usa um artefato – o Capacete do Deus da Justiça – que catalisa para si todas as forças e poderes sobrenaturais da “lendária criatura”, transformando-se no poderoso Mago Atlante. “É o resultado de anos de recolhimento e pesquisa do Dr. Calvet. É o completo domínio sobre as forças mentais. É a consagração total ao bem e à justiça! É o Místyko...”, como dizem as lendas de sua aventura de estreia.

HISTÓRICO: “Místyko, O Mago” foi publicado pela Editora Graúna em 1967. Suas aventuras saíram em revista própria chegando a três números e um “Super Almanaque do Místyko”. E ainda o “Super Almanaque 3 Heróis”, uma edição com mais de 100 páginas, reunindo em um encadernado as três criações da Editora Graúna: Místyko, Homem Fera e Golden Guitar. O intelectual e respeitado jornalista policial Percival de Souza disse que não chegou a escrever o roteiro. Mas sugeriu o conceito do personagem, em um bate-papo, como brincadeira com “a turma do Álvavo de Moya”. Moya foi um estudioso de HQs, muito amigo de Reinaldo de Oliveira, editor da Graúna, e um dos organizadores da primeira exposição de artes de HQs do mundo, que aconteceu em São Paulo em 1951. Rivaldo Amorin seria o criador dos roteiros.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Franco de Rosa – Quadrímnia; Depoimento pessoal de Percival de Souza.*





Menz

MORCEGO, O

ALEX LINS
ARTE & REDESIGN

AUTORIA: Wilson Fernandes

CRIAÇÃO: 1974

PERFIL: O herói amazônico tem sua morada em uma ilha no interior da mata selvagem, misteriosamente esculpida pelo vento em forma de morcego. Ele é legendário e respeitado pelas mais temíveis tribos das selvas. Seu *bunker* é altamente tecnológico, com suporte no mundo exterior – onde seu principal contato é o Professor Lemos. Não tem identidade civil revelada. Porta armas brancas e pistolas automáticas. Luta contra narcotraficantes e defende a Amazônia do predatismo de multinacionais da indústria farmacológica e estética.

HISTÓRICO: O Morcego foi publicado em uma única edição pela Editora Roval, em que é possível perceber vários quadros calcados nas tiras de *Rip Kirby* (conhecido no Brasil como *Nick Holmes*), *O Fantasma* e *Tarzan*. Porém, por mais que sua aventura seja uma “homenagem” a *O Fantasma*, nossas lendas nos dão conta de um grande morcego na Amazônia chamado *cãoera* – uma espécie de morcego muito grande, do porte de um urubu, que pode sugar todo o sangue de uma pessoa adormecida sem que ela desperte, e em seguida devorá-la. Ele habita em buracos na terra e surge quando sente que os seres da mata estão sendo mortos. Ou seja, seu conceito é original.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos*; Lincoln Nery, *blog books.google.com.br*.





MORENA FLOR

ROD-SAN
ARTE & REDESIGN

AUTORIA: André Le Blanc (roteiro e desenhos)

CRIAÇÃO: 1947

PERFIL: “Nascida nas selvas amazônicas, filha de um famoso botânico que atuava em missão científica, a heroína cresce na selva, indo depois para o Rio de Janeiro, onde vive aventuras de cunho naturalista. Cheia de boas intenções, ela queria que tudo andasse direito, mas teve de entrar em conflito com o mal e lutar contra caçadores que queriam destruir o ambiente natural e puro onde vivia. Ela era preocupada com a flora e a fauna da Amazônia. Eu abordava temas de ecologia que, naquela época, nem se falava ainda. Ela não tinha superpoderes”, contou seu criador, anos atrás.

HISTÓRICO: André Le Blanc, haitiano educado nos Estados Unidos e radicado no Brasil, ilustrou os livros de Monteiro Lobato para a Editora Brasiliense. Fez uma das primeiras experiências no Brasil de distribuição de uma historieta, nos padrões de syndicates americanos, com a tira diária Morena Flor, criada e realizada no Brasil, distribuída pela Apla, na América Latina e EUA. No Brasil, Morena Flor saiu no gibi Capitão Atlas, a partir da edição 21, de 1953.

Estreou no jornal Diário da Noite em 1949. Em 1972, em entrevista para O Pasquim, Le Blanc declarou: “Eu queria uma heroína que fosse bem brasileira, que falasse a linguagem brasileira, uma figura com que qualquer brasileiro pudesse se identificar. Eu ficava horas observando tudo que a minha empregada usava e falava, e incluía tudo nas minhas tiras”. Le Blanc fez The Spirit, para Will Eisner. Nos anos 1970 desenhou as tiras do Casamento de O Fantasma.

FONTES: Shazam, de Alvaro de Moya; O Pasquim; Guia dos Quadrinhos.





ROD SAN

PAULO SIQUEIRA

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

NATALIA MARQUES

CORES

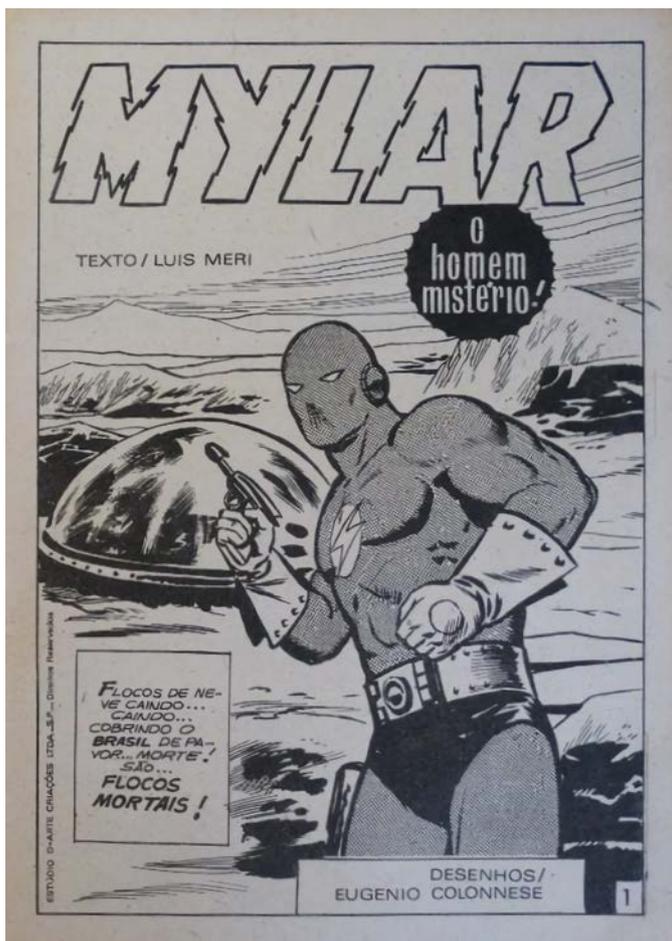
AUTOR: Eugênio Colonnese

CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: O super-herói é um alienígena com boas intenções, mas implacável, de físico e agilidade de um gladiador, força sobre-humana. Utiliza indiscriminadamente seu “cinturão atômico”, que emite raios e lhe concede o poder de voar, entre outros poderes de acordo com a conveniência do enredo. O “Homem Mistério” nunca mostrou seu rosto. Suas aventuras eram mais violentas que o usual. Ele chegou à Terra em um disco voador, seu QG e laboratório. Fixou-se em Fernando de Noronha, mas a maioria de suas histórias se passa no exterior. Sua missão era fazer pesquisas e observações, demonstrando aos terrestres os benefícios da “união e a justiça para o desenvolvimento de um povo”.

HISTÓRICO: Mylar nasceu no Estúdio D-Arte, de Rodolfo Zalla e Eugênio Colonnese, com roteiros do argentino Luis Meri (Quevedo), principal colaborador. Mylar foi criado a pedido da Editora Taika para entrar na onda dos heróis Marvel, que explodiam em popularidade graças a uma campanha na TV. Mas, para Colonnese, o medo de um conflito mundial tinha de ser a principal tônica das aventuras. Mylar foi um sucesso, em oito edições até julho de 1968. Só deixou de ser feito porque a editora se negou a devolver os originais a Colonnese, que declarou: “Eu quis fazer um personagem sem escrúpulos para matar. Afinal, era um extraterrestre. Nunca mostrei a cara dele. É para permanecer um mistério”. Um jornalista lhe perguntou: “Ele pode ser um metamorfo, meio réptil?”, e Colonnese respondeu: “Prefiro manter o mistério”. Fotografias de lutas greco-romanas serviam de inspiração ao desenhista. Os leitores admiravam as roliças mocinhas desenhadas por ele, sempre de minissaia e coxas à mostra. E o robusto e másculo corpo do herói fazia a alegria das leitoras.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Arquivos Franco de Rosa*; *Depoimentos de Eugênio Colonnese*; *Mylar*, Edição CLUQ – Clube dos Quadrinhos; *Fanzine Zona Total* (1990), de Antônio Luiz Ribeiro.





Paul
S
A

NAIARA, A FILHA DE DRÁCULA

CRIS BOLSON

LÁPIS & REDESIGN

OREN JUNIOR

ARTE-FINAL

ADRIANO AUGUSTO

CORES

AUTORIA: Juarez Odilon

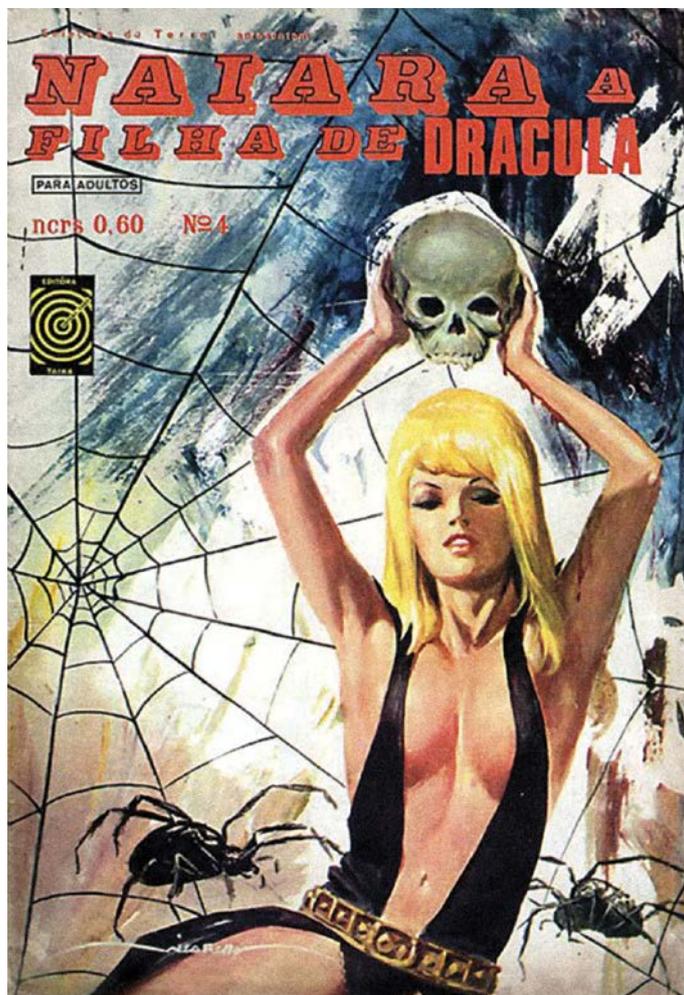
CRIAÇÃO: 1968

PERFIL: Ela é a filha mais sexy do Conde Drácula. Odiada pelo pai, como autêntico ícone freudiano, detinha mais poder do que ele. Embora passasse boa parte de sua existência em conflito com seu genitor, era capaz de proezas nunca sonhadas por Bela Lugosi ou Christopher Lee. Ela podia, por exemplo, ficar ao sol sem perder a pose. Nem a vida. Aliás, a rebeldia contra o pai era um tema da contracultura que despontava na época – uma revolta contra o modelo patriarcal. Também a devassidão da personagem era própria da mudança dos tempos. Naiara é uma ninfeta loira, corpo escultural, com um traje moderno. Aparece sempre usando um exótico minivestido preto que deixa à mostra sua diminuta calcinha.

A filha de Drácula possuía a particularidade de sangrar suas presas com uma faca em vez de usar os tradicionais caninos no pescoço das vítimas. Seu método era hipnotizar a vítima antes de sangrá-la e beber seu sangue em uma taça. Naiara odeia homens, e trata-os como simples objetos sexuais e depósitos de sangue.

HISTÓRICO: A revista teve 11 exemplares pela Editora Taika. A personagem surgiu no gibi do pai e ganhou revista própria em 1968 (no título “Histórias Satânicas”). Os roteiros eram de Helena Fonseca, que também escrevia histórias de Drácula. As duas primeiras histórias foram desenhadas por Juarez Odilon. Mais tarde, a partir do terceiro número, Nico Rosso (1910-1981) assumiu a arte, ele que era o principal desenhista desta fase dos quadrinhos brasileiros. O gibi de Naiara durou até 1970, sendo derrubado pela censura.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos*; *Fabio Moraes in Zodiako Premium* (2015). *Wagner Augusto em A Arte de Jayme Cortez*.





2019
JENR
Adriano
Augusto

NINJA, O

JOE PRADO

REDESIGN

ALISSON BORGES

ARTE

AUTORIA: Deodato Filho (Mike Deodato Jr.)

CRIAÇÃO: 1982

PERFIL: O Ninja é um guerreiro habilidoso, mestre em camuflagem, perito em combate corpo a corpo e no uso de qualquer arma. Ele é capaz de saltar muito alto, carregar fardos pesadíssimos e correr com incrível rapidez. Tem controle total de seu corpo. Seu principal objetivo é a morte. É um perito na arte de matar. E isso é um conflito constante em sua mente. Ele resolve então não ser um assassino, e passa a atuar como um guerreiro urbano defendendo os fracos e oprimidos.

HISTÓRICO: “O Ninja foi mais uma brincadeira. Foi na época em que eu fazia fanzine... Tinha o meu próprio, que se chamava ‘HQ’, aí criei esse herói. Na época não tinha muito ‘ninja’, achava que esse nome era original (risos). Esse personagem foi baseado no personagem francês Phantomas, da década de 1960”, revelou seu criador. Sua HQ contou com textos de José Augusto. Foi publicada na revista “Historieta” nº 5. Em sua origem, nota-se a influência da figura do astro do cinema e artes marciais Bruce Lee, como ocorreu com dezenas de personagens em todo o mundo, inclusive da Marvel.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; A Saga dos Super-heróis Brasileiros, de Roberto Guedes; Depoimento pessoal de Wilson Fernandes.*





PABEYMA

DIOGENES NEVES

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

NATALIA MARQUES

CORES

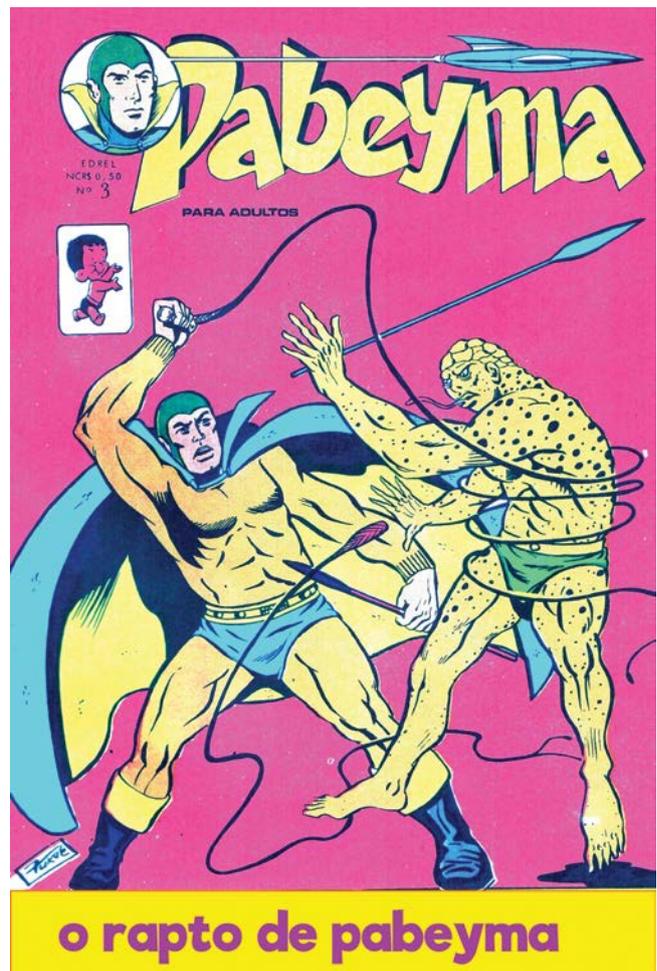
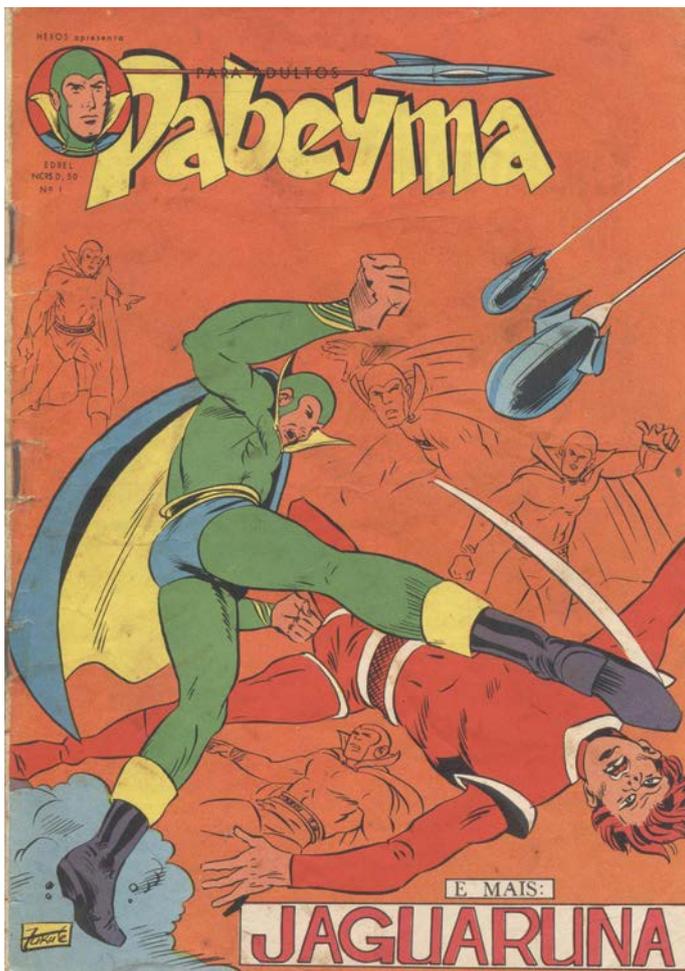
AUTORIA: Nelson Ciabattari y Cunha (textos), Paulo Fukue (desenhos)

CRIAÇÃO: 1964, em tiras diárias no jornal.

PERFIL: Pabeyma possui força e sabedoria sobre-humanas, diversas habilidades herdadas de cruzamentos genéticos e também pode levitar. Foi criado geneticamente por alienígenas do planeta leo-wah, forçados a procurar novos mundos em virtude de sua fadada extinção pela iminente explosão de seu sol. A Terra, no seu nascedouro, foi um de seus berços civilizatórios. Aqui, eles fizeram experimentos e criaram mestiços que se espalharam por todo o planeta, alguns gerando lendas, como as dos antigos deuses das mitologias grega, romana, inca, brasileira e outras. Pabeyma surge como um ser imortal. O experimento atravessou séculos enquanto a Terra se modificava com suas hecatombes naturais. O herói emerge numa tribo indígena brasileira, sendo chamado pelos índios de Pabeyma, que em tupi-guarani significa “imortal”, “aquele que dorme na caverna”. A saga ocorre no futuro da Terra, quando dominada por experiências genéticas que dividem os humanos entre “normais e mutados”.

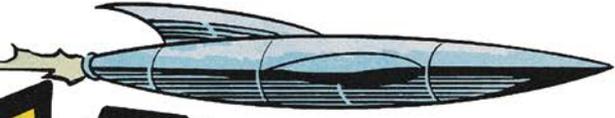
HISTÓRICO: Originalmente criado para tiras diárias no Jornal Paulista em 1964, abordava o conceito de imortalidade advinda do cruzamento de uma raça alienígena, os advenas, com os terráqueos, surgindo daí o imortal Pabeyma. Numa primeira versão não era um super-herói e sim um membro da Organização Mundial da Paz a observar as mutações humanas no globo. Nessa fase, os desenhos eram de Carlos Cunha, irmão de Nelson, e Luís Quevedo. O novo visual veio em 1968, quando passou a ser publicado como gibi mensal pela Editora Edrel. Foram quatro edições, e um quinto episódio, maior, publicado em uma edição de “Aventuras”, da Edrel. Nos gibis, foi desenhado por Paulo Fukue. Cunha é autor do livro “Mitos e Deuses”, escrito antes de “Eram os Deuses Astronautas”, tratando do mesmo assunto.

FONTES: Pabeyma nº 1, Editora Edrel, Antonio Ribeiro; Guia dos Quadrinhos; Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Carlos Cunha (entrevista).





Pabeyma



PATRULHEIRO FANTASMA

ALEX SHIBAO
ARTE & REDESIGN

AUTORIA: Rubens Cordeiro

CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: O herói é um fantasma vingador a vagar pelas estradas e surge em momentos em que a lei é burlada. Sua justiça é contumaz e mortal a ponto de ele matar o transgressor até mesmo utilizando um terceiro elemento, em um assalto, manipulando a vítima do criminoso, fazendo com que ela se defenda ou revide. O personagem possui poderes capazes de fazer parar o motor de um carro e outros mecanismos. Ele surge e desaparece em qualquer lugar, sempre com sua potente motocicleta Harley-Davidson. O Patrulheiro foi assassinado durante uma de suas missões de salvamento. Assim, mesmo depois de morto, continua em sua missão heroica. Ou seja, é um não vivo que atua como vingador. Sua face é de um morto-vivo e aparece sempre envolto em uma aura de luz.

HISTÓRICO: Rubens Cordeiro criou o herói, mas o fez como um fantasma, ou um *morto-vivo*, incorporando assim ao personagem uma *referência* aos quadrinhos de terror, que viria a desenhar aprimorando o seu estilo *noir* nas décadas seguintes, principalmente nos anos 1980, colaborando no Estúdio D'Arte do seu amigo Rodolfo Zalla. O personagem surgiu do título "Pele de Cobra" nº 2, da Editora GEP, com uma única e instigante aventura, que tem a seguinte legenda de apresentação: "Existe um Patrulheiro Fantasma? Muitas pessoas afirmam tê-lo visto e recebido ajuda dele! Quem seria o Patrulheiro Fantasma? Alguns afirmam ser o espírito de um policial rodoviário que faleceu em um acidente quando executava uma missão de salvamento! Mas existe mesmo o Patrulheiro Fantasma?"

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Livro A Saga dos Super-Heróis Brasileiros*, de Roberto Guedes; *Depoimento de Rubens Cordeiro*.





PELE DE COBRA

RONILSON FREIRE

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

DIJJO LIMA

CORES

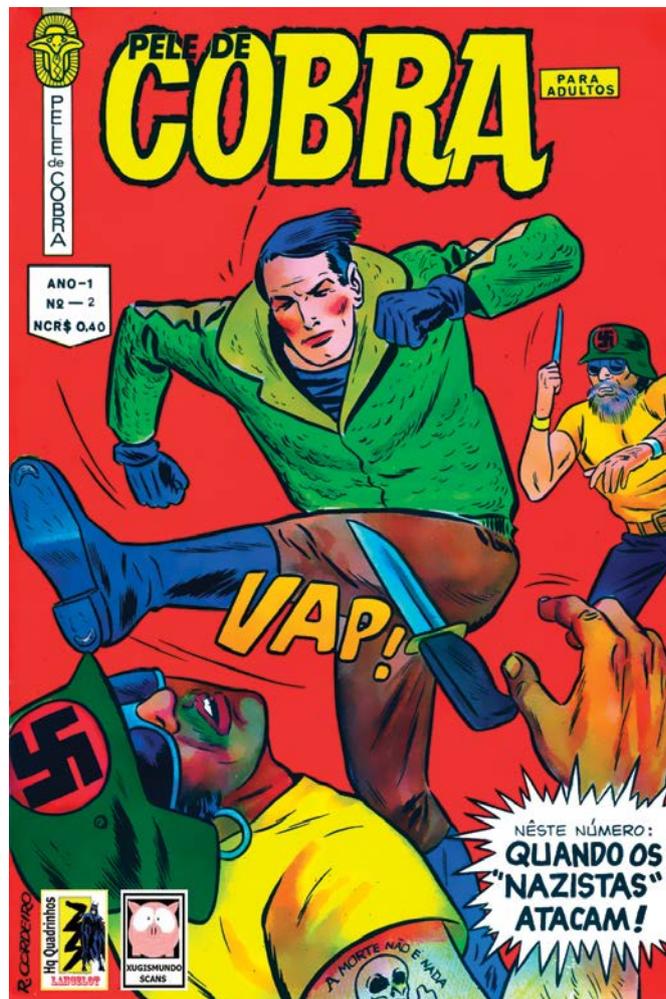
AUTORIA: Eugênio Colonnese, Rivaldo Amorim de Macêdo

CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: Um sujeito solitário, sem destino, que não tolera injustiças, percorre as estradas do país procurando encontrar a si próprio, mas a todo instante descobre pessoas sendo abusadas e malvados que merecem uma boa lição, física e moral. Assim são as aventuras do Pele de Cobra, encarando traficantes, ladrões, assassinos e escroques, montado em sua Harley-Davidson e distribuindo sopapos, chutes, cotoveladas e socos precisos. Como diz na epígrafe do gibi, "Astuto como uma serpente. Bravo e nobre como um leão. O que o levava para longe da civilização ninguém sabe. Mas a vida nas estradas do Brasil o tornou um selvagem" – o herói viaja por diversas cidades, acampando próximo a rodovias do interior, nos anos 1960.

HISTÓRICO: Quando a GEP, Gráfica Editora Penteado, resolveu investir em heróis, encomendou a Eugênio Colonnese um personagem diferente em vez de um mascarado com superpoderes. A inspiração partiu de dois filmes: "O Selvagem" (1953), com Marlon Brando, que inclusive empresta o rosto ao personagem, e "Anjos Selvagens" (1966), com Peter Fonda. Mas um casaco de pele de cobra, de uma fotografia de revista, inspirou a sua característica visual. Para os roteiros, foi convidado o amigo Rivaldo Amorim. Rubens Cordeiro fez a arte-final, sucedeu Colonnese nos desenhos nas edições seguintes. Em 2001 a Editora Opera Graphica trouxe de volta o Pele de Cobra e diversos heróis de Colonnese no álbum "A Última Missão", com textos e desenhos de Watson Portela, sob orientação de Colonnese e Franco de Rosa. Essa história se passa no futuro, com os heróis dos anos 1960 à beira da aposentadoria e decadentes, mas remoçados por meio de magia.

FONTES: Antônio Luiz Ribeiro – *Guia dos Quadrinhos*; Franco de Rosa – *arquivo pessoal*; *Entrevista com Eugênio Colonnese*.





ROBINSON
2019 TREKKE

PRÍNCIPE OSCAR

LUCAS WERNECK
ARTE & REDESIGN

AUTORIA: Gustavo Barroso

CRIAÇÃO: 1908

PERFIL: Oscar é um príncipe que busca resgatar sua irmã, feita prisioneira por um vilão que matou seu pai e invadiu o pacífico reino onde o rapaz habitava. O jovem herói, com a ajuda de uma fada, adquire vários objetos e armas mágicas que lhe permitem enfrentar o dragão que protege o castelo do vilão e dele tomar um anel mágico, que lhe dá superpoderes e também a capacidade de voar. Oscar é um épico herói pueril. Um cavaleiro mágico, arquétipo dos heróis medievais. Destemido, atuando como um super-herói encantado.

HISTÓRICO: A primeira página da histórica primeira revista de quadrinhos brasileira, "O Tico-Tico", por meses apresentou em cores a historietta O Anel Mágico, escrita e desenhada pelo depois conceituado historiador e acadêmico Gustavo Barroso (1888–1959). Nesta obra ele usou, no seu personagem, elementos encontrados no fardamento dos Dragões da Independência, da época de D. Pedro I, unidade do exército que foi resgatada por Barroso em 1911 quando já deputado no Rio de Janeiro, como tropa de valor cívico. Em 1924, aquelas páginas de O Tico-Tico foram publicadas na íntegra sob o título O Anel das Maravilhas. Essa narrativa gráfica pioneira pode ser vista por muitos como um folhetim ilustrado, mas seus desenhos são típicos dos quadrinhos, com estrutura de enquadramentos, planos sequenciais, domínio da figura anatômica, construção de enredo e *design* de página próprios de um gênero em formação.

FONTES: *Heróis Brazucas; Guia dos Quadrinhos; Franco de Rosa in Essencial Super-Heróis; Biblioteca Virtual de Literatura; Site Livronautas; Catálogo Brasileiro dos Quadrinhos, de Lancelott Martins; Entrevista com o quadrinista Blenq Gonzales.*





-dick 19

QUEBRA-QUEIXO

RONAN CLIQUET

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

MÁRCIO MENYZ

CORES

AUTORIA: Marcelo Campos

CRIAÇÃO: 1983

PERFIL: Quebra-Queixo é um anti-herói durão que trabalha para a Força Zero (uma espécie de força policial independente), um bando de super-heróis que combatem o crime na caótica mega megalópole de Nova Fronteira, uma cidade fictícia no futuro, onde o caos e o *nonsense* caminham lado a lado. Ele é um meta-humano gerado artificialmente (M.M.G.A.) com mais de 200 quilos, cheio de implantes, dotado de superforça e habilidades marciais. QQ foi vendido à Força Zero pelos magos cibernéticos denominados Tecnotrio, habitantes de uma fenda espaçotemporal onde fica o oásis tecnológico chamado Tecnodomo. Neste “pacote” veio a Caixa-embrião, que cura e recompõe todo e qualquer dano físico, e o Vagão, uma viatura superpoderosa e invulnerável que lhe serve de transporte.

HISTÓRICO: Foi publicado pela primeira vez, em 1992, pela Editora Vidente, na revista “Pau Brasil” nº 2. Foi publicado também pelas editoras Brainstorm e Devir, na série de álbuns “Quebra-Queixo Technorama”. Para Marcelo Campos, “...o QQ surgiu a princípio como um personagem mais sério, inspirado em livros e filmes *noir* com aquela pitada *cyberpunk*... Nunca levei o QQ a sério... mas despreziosamente”. O cenário da série é sociocultural e essencialmente Brasil: Favelópolis, Buracópolis, Lixópolis, com os tipos Nego Simão, Zédulixo, Mama Vodru e outros.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Guia dos Quadrinhos.*



“SHINITZEN FOGEM ID DADASCA OKTOBERFEST WIRTSCHAFTSWUNDER!” E ESTAS FORAM AS ÚLTIMAS DECLARAÇÕES DE HUGO AUGUST, CONHECIDO COMO BARÃO BALA, ANTES DE SER ENCLAUSURADO NA ÁREA X DO MAIS SEGURO PRESIDIO DA CIDADE, O FORTÉ OX. AO MESMO TEMPO EM QUE RECEBEMOS DECLARAÇÕES DE REPULSA AOS ATOS E IDEIAS DO ERRADICADOR E DO SR. AUGUST DA SOCIEDADE CIVIL, RELIGIOSA E MILITAR, RECEBEMOS TAMBÉM APOIO AO... PRISIONEIRO, POR DEMONSTRAR COM VIGOR E AUTORIDADE SEU PONTO DE VISTA SOBRE O MODO DE VIDA NO MUNDO MODERNO. A OPINIÃO DESSE JORNALISTA E DA WCTV É DE QUE TODOS TÊM O DIREITO DE SE EXPRESSAR DA MANEIRA QUE QUISEREM. AJÁND VIVEMOS NUM PAÍS LIVRE E SOBERANO, NO ENTANTO, ALGO NA MANEIRA, TALVEZ EXCESSIVAMENTE ENFÁTICA DO SR. AUGUST DE DEMONSTRAR SUAS OPINIÕES SOBRE OS FATOS DA VIDA, LEVOU AS AUTORIDADES POLICIAIS A CONSIDERÁ-LO UM CIDADÃO QUE REPRESENTA UM CERTO PERIGO À NORMALIDADE DA ORDEM DA CIDADE.

EM ENTREVISTA CONCEBIDA À WCTV DURANTE A RECONSTRUÇÃO DA TORRE BIG LL, SEDE LL CORP, A NOSSA RAINHA, LADY LIBERDADE, QUE AGORA DEVE ESTAR COM APROXIMADAMENTE 104 ANOS DE IDADE E TRILHÕES DE DÓLARES NO BOLSO, EVITOU COMENTAR O ASSUNTO, PREFERINDO NOS DAR MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O SEU NOVO PROGRAMA DE CULINÁRIA QUE, ATENÇÃO, MUDA DE HORÁRIO A PARTIR DE 18 FEM, SENDO EXIBIDO AGORA AS 19 HS., COM EXCLUSIVIDADE NOS MOSTROU SUA NOVA LINHA DE COSMÉTICOS ERÓTICA, A LINHA DE BRINQUEDOS INTERATIVOS SÉRIE 90 E UM ÁLBUM CONTENDO FOTOS DE TODAS AS TRANSFORMAÇÕES FÍSICAS DE SUA CARREIRA.





Cliquet
19
MENZ

RAIO NEGRO

DANIEL HDR

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

NATALIA MARQUES

CORES

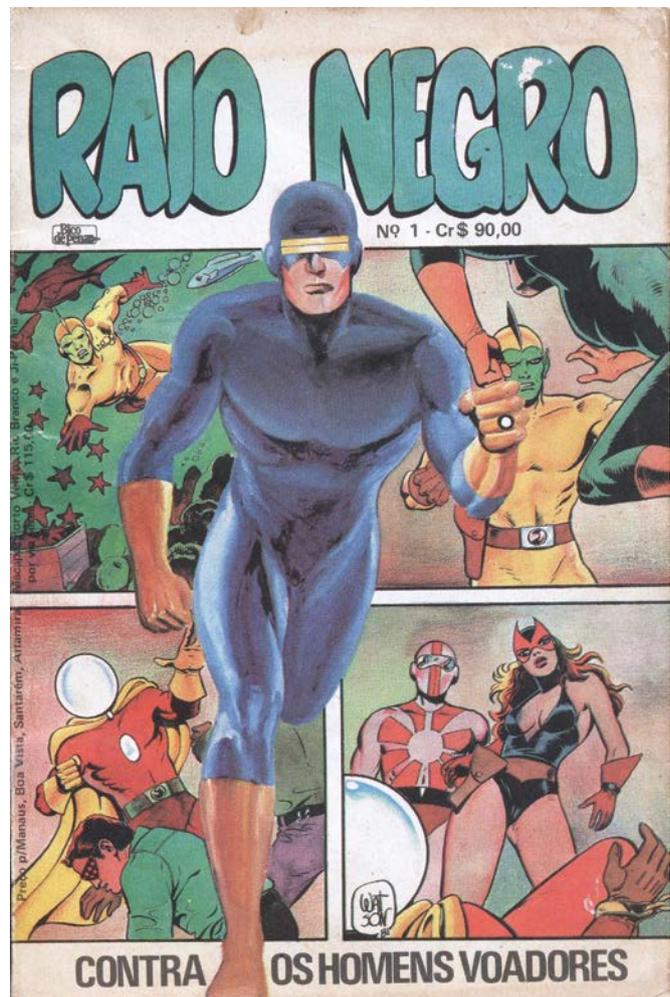
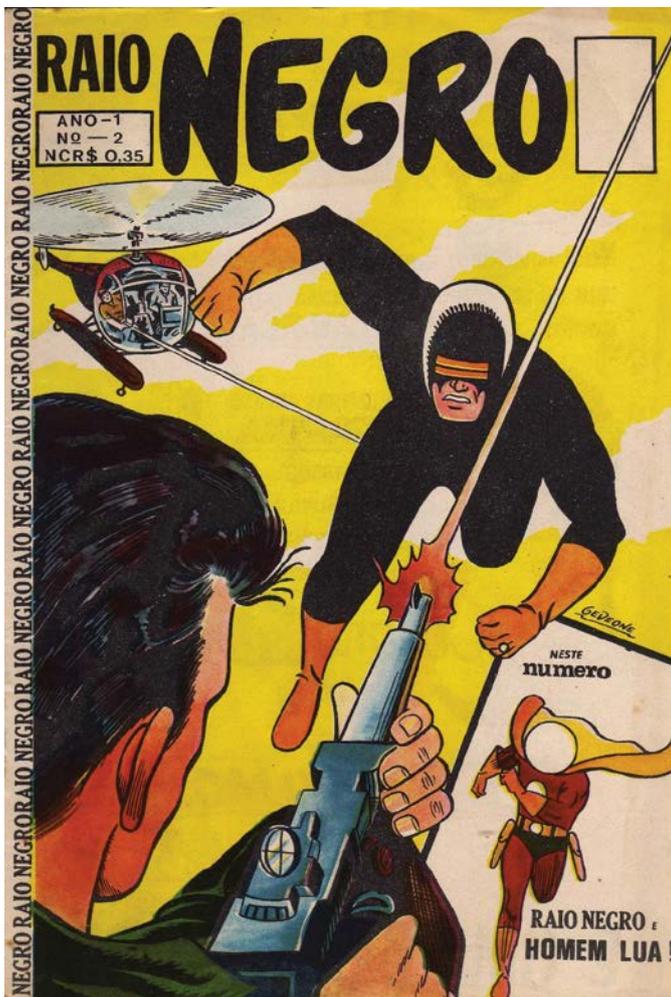
AUTORIA: Gedeone Malagola

CRIAÇÃO: 1966

PERFIL: Raio Negro adquiriu seus poderes quando seu *alter ego*, o então Tenente da FAB Roberto Sales, ao participar da missão secreta para o lançamento do primeiro módulo espacial brasileiro, é atraído por uma nave alienígena de Saturno e seu ocupante, gravemente ferido. O Tenente Sales ajuda, sob orientação do alienígena Lid, a reparar os danos e estabilizar a nave, propiciando a ele um retorno seguro a Saturno. Gratificado, Lid presenteia Roberto com um poderoso artefato, um anel de “luz negra” que o transformará em um “super-homem”, devendo usá-lo para o bem e nada mais.

HISTÓRICO: Raio Negro foi uma criação para a GEP – Gráfica e Editora Penteadado, que havia recusado outro super-herói que o artista Gedeone havia apresentado, o Homem Lua. Raio Negro foi um dos pedidos do editor Miguel Penteadado a Malagola, sugerindo algo como o Lanterna Verde. O artista realizou uma história curta com o personagem, mas utilizou a do Homem Lua como complemento. O desenho linear totalmente *pop art* de Malagola, com manchas pretas bem definidas e roteiros de boa qualidade, possibilitou que Raio Negro desenvolvesse uma carreira esplêndida nos quadrinhos. Mesmo sem o apoio de um programa de TV, como era o caso do Capitão 7, o herói foi publicado pela GEP de 1966 até 1969, em 15 edições e dois almanaques. Uma compilação foi lançada pela Editora Grafipar em 1981. Depois, duas edições pela ICEA Gráfica e Editora, em 1991. Teve uma versão em cores, em 1997, na revista de antologias inéditas “Metal Pesado”. Nos últimos anos tem recebido várias republicações pelo selo Júpiter II, do fanzinista José Salles.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Livro A Saga dos Super-Heróis Brasileiros*, de Roberto Guedes.





ELTON THOMASI

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

NATALIA MARQUES

CORES

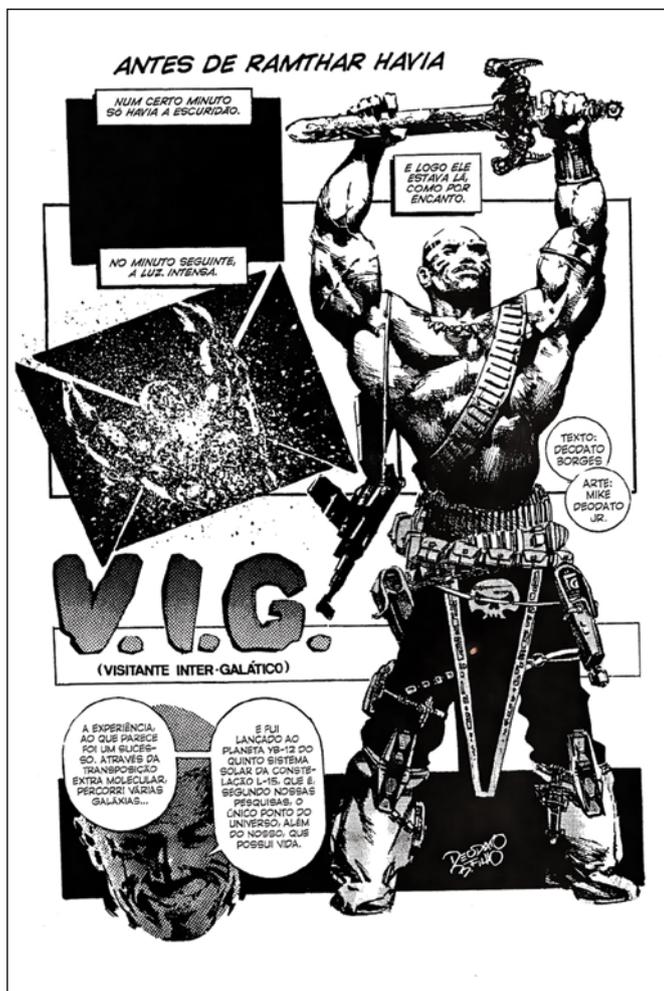
AUTORIA: Deodato Borges, Deodato Filho

CRIAÇÃO: 1984

PERFIL: O herói protagoniza um épico apocalíptico. Seu visual é uma alegoria aos cangaceiros brasileiros, pois utiliza dois cinturões de balas, cruzados no peito. É um sujeito destemido. Audacioso e implacável. Possui a “psique do roule” de heróis solitários surgidos nos libertários anos hippies. Os filhos do pós-guerra. Atuando em um mundo desolado. Um imenso deserto onde os homens matam por sobrevivência e prazer. Um futuro onde os loucos e alucinados se multiplicam e este guerreiro encara a crueldade dos saqueadores e à violência dos poderosos.

HISTÓRICO: Ramthar é o herói com o mais desenvolvido tórax do quadrinho brasileiro. Seu aspecto visual é impactante por aludir aos cangaceiros que possuíam cartucheiras cruzadas no peito. O público, por anos, só conhecia uma imagem de Ramthar, a de um anúncio publicado nas revistas da Editora Maciota Press, em 1986. Mas editora logo fechou e Ramthar, que foi também chamado de Ram-Thar, ou ainda Ram Thar, só seria impresso no início da década de 90 nos EUA. Mike esclareceu sobre seu herói: “Eu e painho criamos o personagem, ainda sem nome, para uma história curta chamada V.I.G. que foi publicada pela Maciota Press. Fizemos também, na mesma época, uma outra mais longa, que só foi publicada no final dos anos 90 nos EUA... Mozart sugeriu o nome Ramthar, eu adorei e decidi mantê-lo.” Mozart Couto escreveu e desenhou a lápiz uma aventura de Ramthar, que foi reunida em álbum com outras da duplas Deodato Pai e Filho, pela Mythos Editora. Isso porque que, artes originais dessas HQs desapareceram ao serem apresentadas para uma editora alemã. Porém, em 2014, o editor belga Piet Du Lombaerd, encontrou um backup da digitalização das pranchas perdidas.

FONTES: Guia dos Quadrinhos, Franco de Rosa, in Ramthar e entrevista com Deodato Filho.





THOMAS

SATÃ, A ALMA PENADA

LUCAS WERNECK
ARTE & REDESIGN

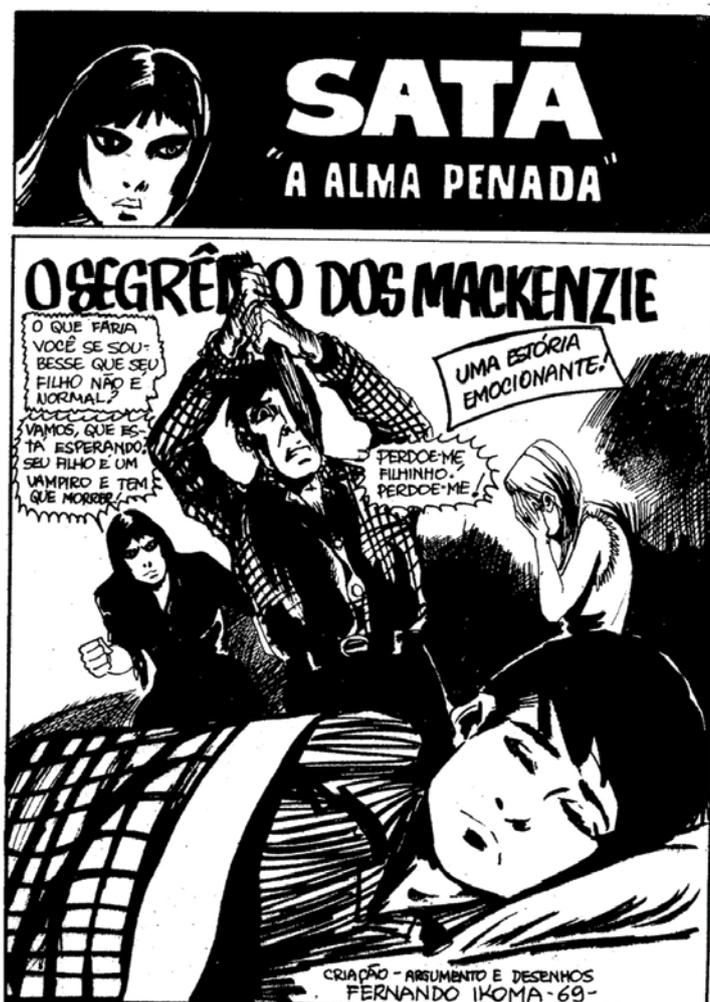
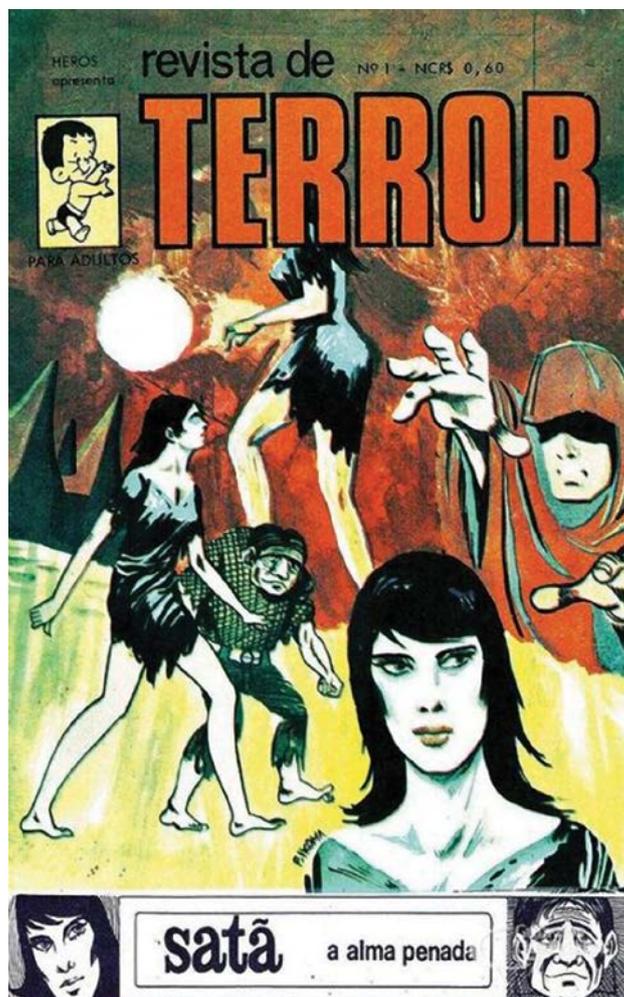
AUTORIA: Fernando Ikoma

CRIAÇÃO: 1969

PERFIL: Satã era uma mulher extremamente má que, após sua morte, é condenada por Juízes do Além a praticar boas ações em diferentes locais do mundo até cumprir cem missões impostas pelos juízes. É assessorada pelo corcunda Boo, um gângster assassino mudo, que teve sua língua cortada como castigo. A dupla encara feitiços, doenças psíquicas, criaturas desajustadas e traumas gerados por dramas internos de pessoas normais. Os dois não são visíveis pelos personagens, só pelo leitor. São espectros com a tarefa de salvar mentes e almas.

HISTÓRICO: Ikoma estreou na primeira edição da “Revista de Terror”, da Editora Edrel. Depois teve dezenas de histórias publicadas em “Estórias Adultas”, da mesma editora. Escrevia e desenhava perto de oito páginas completas de quadrinhos por dia, entre 1969 e 1973. Realizava perto de sete séries diferentes para as revistas da Edrel, em diferentes gêneros. *Gang do Playboy*, *Fikon*, *Cibele – a espã de Vênus* e *Turma da Cova* eram as mais bem-sucedidas. Criou uma série de dramas psicológicos rotulados de “neoquadrinhos”, por serem absolutamente não convencionais e reflexivos. Em 1972 lançou o importante livro “A Técnica Universal das Histórias em Quadrinhos”, pela Edrel. Deixou o ramo quando a censura militar forçou o fechamento da Edrel em 1973. Refugiou-se em roteiros para gibis infantis da Disney e na arte publicitária. Em meados da década de 1970, Fernando Ikoma foi residir em Curitiba, onde construiu uma sólida carreira como artista plástico muito premiado. Em 1980, redesenhou duas de suas obras de humor para a editora local, a Grafipar. Em 2008 recebeu o troféu HQMIX como Mestre dos Quadrinhos.

FONTES: *Guia dos Quadrinhos*; *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Revista do Terror 1* (Editora Edrel).





AUTORIA: Emilmar D'Alba Di Tullio

CRIAÇÃO: 1967, mas publicado em 1970 no "Almanaque de Aventuras", Editora Taika.

PERFIL: "Quem seria Satanik? Um justiceiro? Um agente secreto? Um aventureiro? Um herói?" Ele é Felipe Morgan, médico militar e botânico do Exército Americano. Em viagem ao Haváí ele cai na selva Amazônica durante uma tempestade tropical. Foi resgatado pelo recluso cientista brasileiro, o professor Bento, como único sobrevivente do terrível acidente que lhe desfigurou a face devido a queimaduras. Morgan tem seu rosto refeito pelo cientista e ganha seu afeto e confiança. O professor Bento, dono de um grande complexo tecnológico no interior da selva, apresenta a Morgan seus experimentos com uma "vestimenta que proporcionará ao seu dono poderes excepcionais" e o considera "digno" de vesti-la. Recuperado, Morgan retorna ao seu país e passa a integrar a agência US (Ultra Secreto), atuando com o codinome de *Satanik*. Sua base de apoio passa a ser o complexo amazônico.

HISTÓRICO: Em 1967, Emilmar escreveu e desenhou a aventura do personagem em papel almaço e procurou o respeitado desenhista Nico Rosso. O mestre dos quadrinhos ficou encantado com o trabalho do jovem aspirante e passou a obra para o grande roteirista Rubens F. Lucchetti refazer os textos de forma profissional. Rosso, com seus assistentes, trabalhou sobre os desenhos de Di Tullio. O título original do herói era "Shatan", e sua aventura ocorria na Guerra Fria, enfrentando espiões, espãs e potências totalitárias. É uma aventura recheada de ação e bom-humor. As artes possuem dinamismo maravilhoso, especialmente nas sequências de pancadaria, com irresistível apelo juvenil. Na Taika não gostaram muito de *Satanik* e o trabalho foi engavetado por três anos. Seu criador, desgostoso, nunca mais voltou aos quadrinhos.

FONTES: José Salles – sallesfanzineiro.blogspot.com; Toni Rodrigues – "MeMo – Revista da Memória Gráfica"; Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Franco de Rosa – *Quadrímânia*.





SIBELLE, A ESPIÃ DE VÊNUS

DIOGENES NEVES

LÁPIS & REDESIGN

OCLAIR ALBERT

ARTE-FINAL

NATALIA MARQUES

CORES

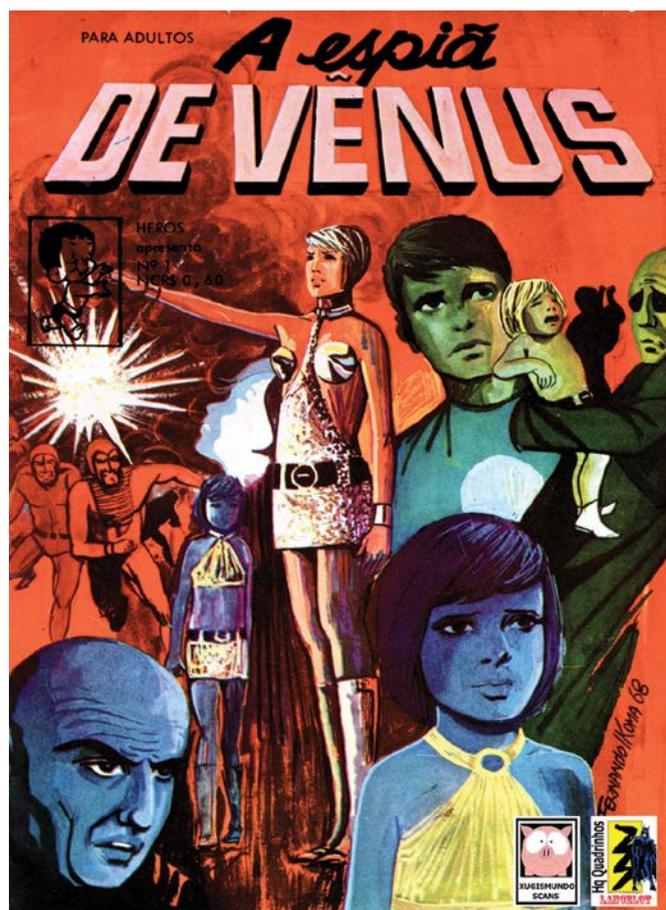
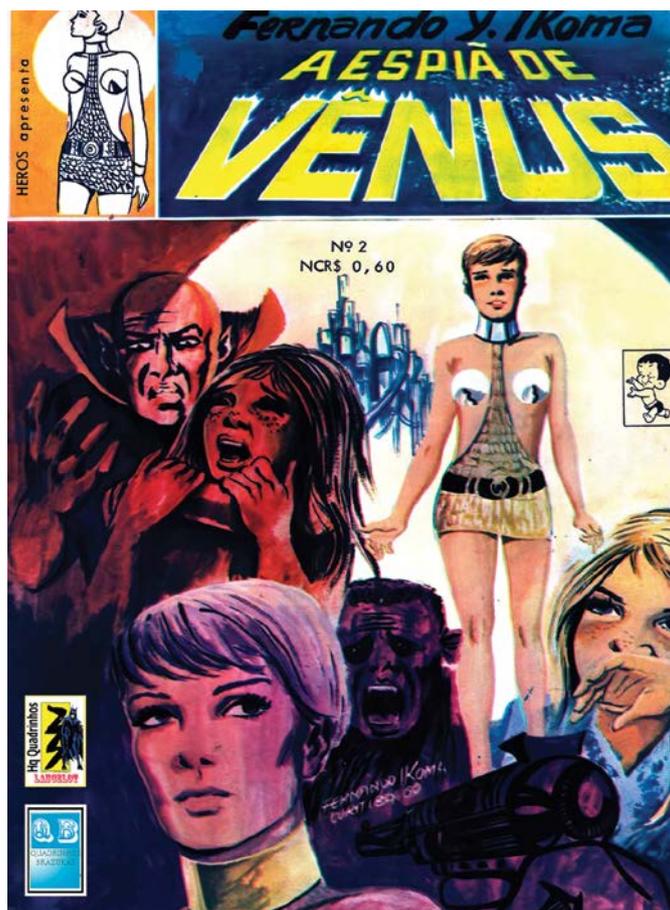
AUTORIA: Fernando Ikoma

CRIAÇÃO: 1969

PERFIL: Na trama, Vênus é o único planeta habitado do sistema solar. E, quando começou a ficar aquecido, ocorre uma fuga desordenada da elite de seus habitantes para a Terra e Júpiter. Assim, a família de Sibelle tem seus integrantes separados, e a moça, treinada como militar espacial, é acolhida por criaturas sem mãos por servir aos propósitos de suas mentes superdesenvolvidas para conduzi-los para fora das trevas das cavernas onde habitam, o que lhes possibilita combater os povos dominantes do planeta. Sibelle não encontra seus pais, mas consegue resgatar sua irmã Karla. E, com ela a seu lado, encontra um amante mutante, Pino, que se transforma em um inseto bizarro enquanto Karla ganha um estranho boneco mecânico como guarda-costas.

HISTÓRICO: Suas primeiras aventuras foram publicadas no título “A Espiã de Vênus”, publicado pela Edrel em 1969. Depois, na revista “Ficção Juvenil” e, em seguida, em “Estórias Adultas”, o inovador e revolucionário título mensal de quadrinhos da Editora Edrel. Sibelle impactou de imediato o leitor por remeter visualmente à protagonista do filme “Barbarella” e também por ser sócia da modelo, atriz e cantora britânica Twiggy. A série foi interrompida quando a editora foi forçada a fechar pela censura militar. A Edrel era uma editora que publicava obras de vanguarda, com conteúdo adulto, psicológico e filosófico. Os quadrinhos de Fernando Ikoma são dos mais consistentes e inovadores, como as séries *Neoquadrinhos*, *Gang do Playboy*, *Fikon* e *Satã – a Alma Penada*. O artista, em 1972 lançou o importante livro “A Técnica Universal das Histórias em Quadrinhos”. Em 2008 recebeu o troféu HQMIX como Mestre dos Quadrinhos.

FONTES: *Guia dos Quadrinhos; Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Revista Estórias Adultas nº 7.*





Dio
NEVES
GAIK 2019
[Signature]

SPECTRO

ANTHONY MARQUES

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

NATALIA MARQUES

CORES

AUTORIA: Juarez Odilon

CRIAÇÃO: 1968

PERFIL: Ele é a encarnação do assassino Marcel Lecrec, enforcado em 1725. Tem poderes sobrenaturais e um sistema de alerta que indica onde os criminosos estão para poder se defender do ataque deles. É um detetive que persegue assassinos e os executa após torturá-los psicologicamente. No entanto, inteligentemente, obriga os malvados a se humilharem diante de suas vítimas. Como auxiliar, *Spectro* tem o policial negro Sammy.

HISTÓRICO: O desenhista Juarez Odilon é da equipe básica de desenhistas que trabalhavam para a Rio Gráfica Editora na década de 1960. Foi desenhista do *western Cavaleiro Negro*, do detetive *Anjo* e do herói medieval mascarado *Águia Negra*. O artista se deu melhor no mercado editorial paulista, onde desenhou *Drácula*; *Naiara, filha de Drácula*, e pôde desenvolver o seu *Spectro* – e lançá-lo pela Editora Jotaesse, de José Siderkerkis.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Livro A Saga dos Super-Heróis Brasileiros*, de Roberto Guedes.





SUPER★HEROS

JOSE CARLOS
ARTE & REDESIGN

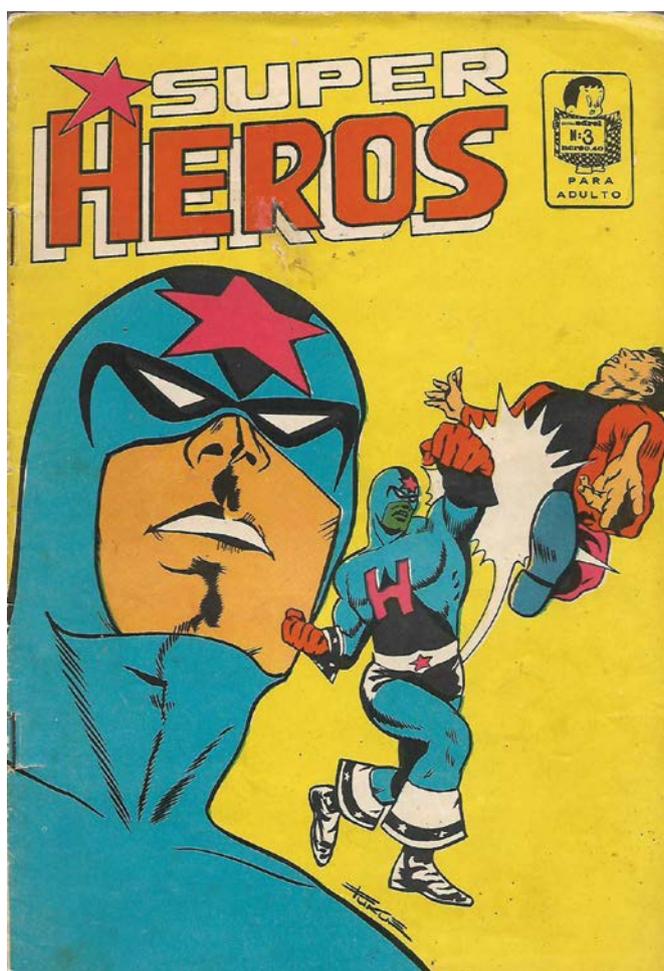
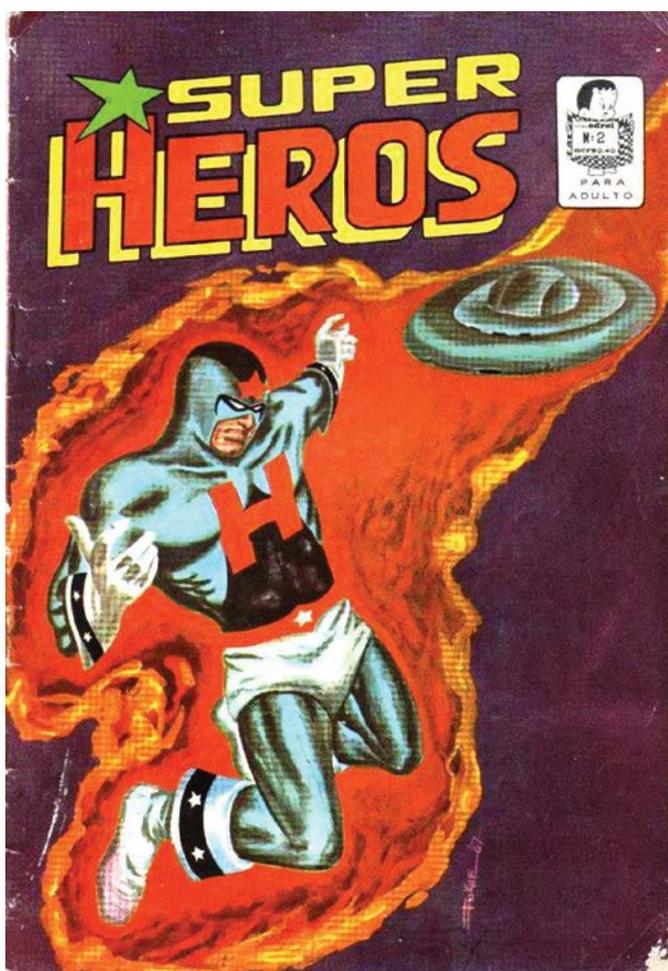
AUTORIA: Jink Yamamoto (textos), Paulo Fukue (desenhos)

CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: Heros era uma pessoa comum, dotada de um forte aparato tecnológico. Ele vive uma mudança brusca quando é quase morto em um combate e é arrebatado por alienígenas do planeta Heros. Lá, é transformado em um super-homem dotado de várias capacidades, como voo, comunicação telepática, visão espacial e superforça. Seus poderes são emanados por meio de teletransporte pelo envio de ondas magnéticas de Heros à Terra, podendo sofrer interferências cósmicas no trajeto e impactar em maior ou menor poder. O herói atua a partir da Ilha do Farol, localizada em alguma parte inacessível da costa brasileira. Seu nome civil não é conhecido, sabe-se apenas que teria sido um cientista do governo versado em pesquisas atômicas e que teria iniciado seu combate ao crime para vingar o assassinato de sua noiva.

HISTÓRICO: Heros, depois rebatizado para Super-Heros, também contou com roteiros do estudioso de mitologias latino-americanas e escritor Nelson C. Cunha, criador do herói Pabeyma. Heros/Super-Heros atuou em nove edições e em um almanaque de 1967 a 1968. O personagem foi inspirado em uma pessoa real, o fisiculturista Heros Vilegas, amigo de Jink Yamamoto, que, também por homenagem, tem um membro na família com o nome de Heros Keise Yamamoto.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos; Heróis de Papel*, de Ionaldo Cavalcanti.





SUPERARGO

CRIS BOLSON

LÁPIS, ARTE-FINAL
& REDESIGN

NATALIA MARQUES

CORES

AUTORIA: Eugênio Colonnese, Rubens Cordeiro

CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: O *alter ego* do herói é um militar, o Coronel Braga, a maior autoridade na repressão ao contrabando, convocado pela Polícia Federal a agir em solo estrangeiro para destruir um *bunker* fora das fronteiras brasileiras sem comprometer as questões diplomáticas. O Exército deu a ele o codinome Superargo, e o colocou em ação equipado com armas e uma vestimenta com recursos tecnológicos que esconde sua identidade. Ele é sempre requisitado em missões relacionadas ao contrabando e ao tráfico. O herói é um hábil lutador de luta livre e perito em armas.

HISTÓRICO: Inspirado na fotografia de uma reportagem sobre um filme italiano (Superargo contra Diabolikus, 1966), Colonnese, artista italiano radicado no Brasil, atendeu ao pedido de urgência para produzir um novo super-herói para a Editora GEP. Ele contou com a colaboração de Rubens Cordeiro, que definiu as cores da vestimenta do personagem. Ambos desenharam o personagem, e Cordeiro foi o arte-finalista. No *staff* de colaboradores estavam Rivaldo Amorim Macedo, Luscar e Luis Meri nos roteiros. A série teve oito edições, de 1967 a 1968. A primeira aventura foi desenhada por Cordeiro. O roteirista Rubens Francisco Lucchetti também colaborou.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Franco de Rosa*, arquivo pessoal; *Entrevista de Eugênio Colonnese*.





ULTRABOY

JOSE LUIS

LÁPIS & REDESIGN

JONAS TRINDADE

ARTE-FINAL

DIJJO LIMA

CORES

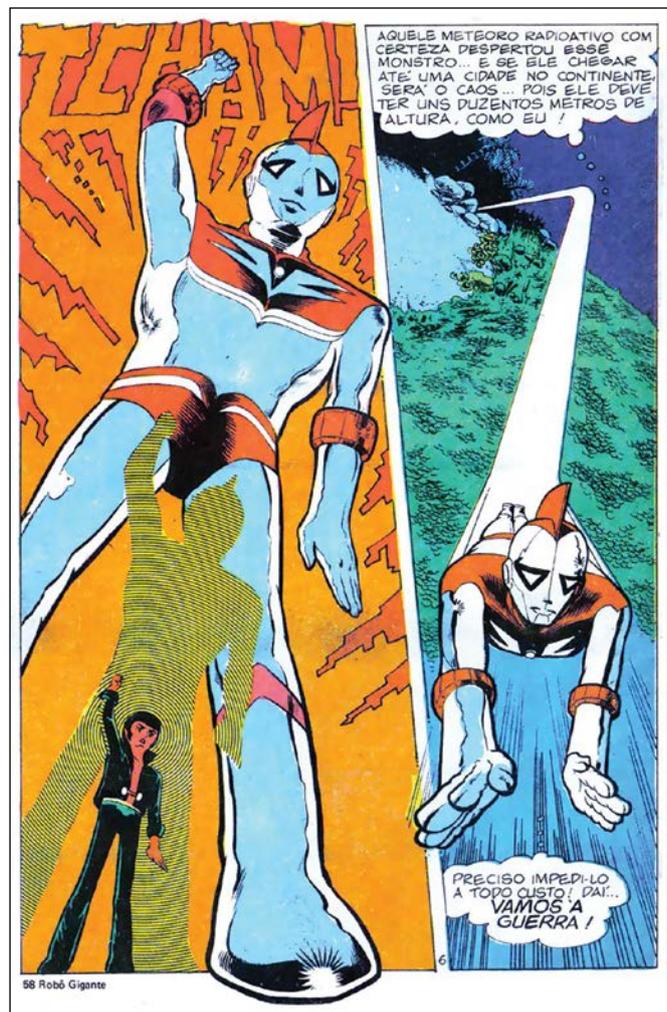
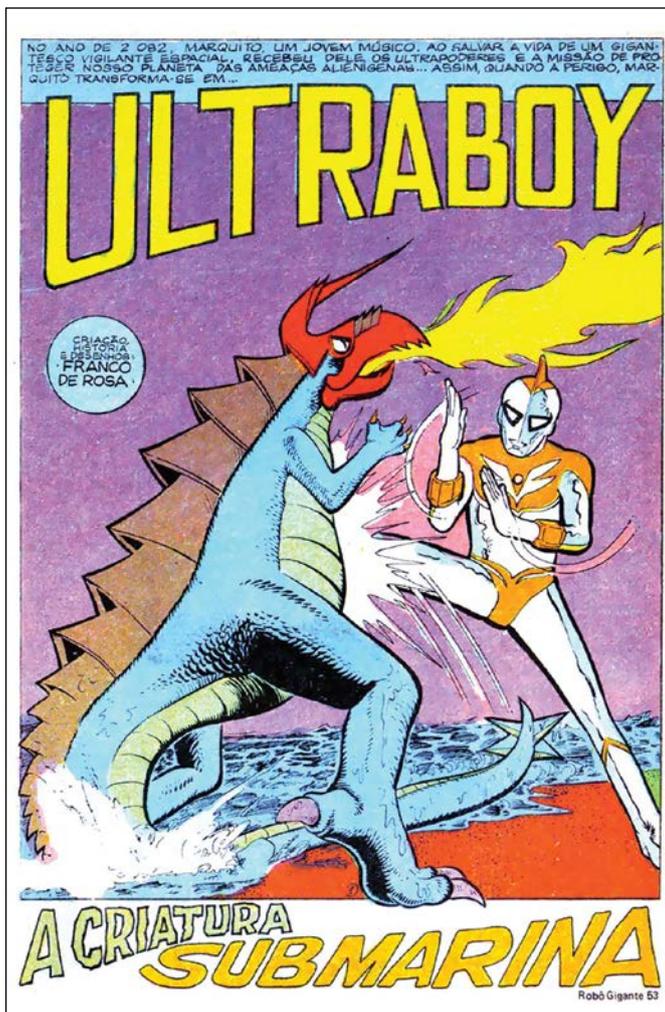
AUTORIA: Franco de Rosa (roteiro e desenhos)

CRIAÇÃO: 1982

PERFIL: No ano de 2082, Marquito, um jovem músico, ao salvar a vida de um gigantesco vigilante espacial, recebeu dele ultrapoderes e a missão de proteger nosso planeta das ameaças alienígenas. Assim, quando há perigo, Marquito faz uma figa com a mão direita, elevando-a acima da cabeça e transforma-se em Ultraboy, partindo, assim, para derrotar monstros gigantes e criaturas abissais criadas por extraterrestres que querem dominar a Terra. Ultraboy é um blindado vivo e pode ficar com cerca de 200 metros de altura. Tem poder de voo, veste uma carapaça brilhante, dispara raios pelas mãos e tem a capacidade de aumentar a densidade de seus oponentes.

HISTÓRICO: Foi publicado em outubro de 1982 na revista "Robô Gigante 1", da Editora Grafipar. É pioneiro no estilo mangá brasileiro. A trama é repleta de clichês típicos dos "ultra" japoneses, populares na TV (Ultraman/Ultraseven). Em 2018, foi revivido na Comic Con Experience (CCXP), com nova HQ desenhada por Maurilio DNA. Quando Osamu Tezuka esteve no Brasil, em 1986, expondo no MASP, em São Paulo, algumas artes de brasileiros também foram expostas, e um desenho de Ultraboy teve destaque. Franco de Rosa rememora: "Tezuka pegou meu original de Ultraboy na mão e disse mais ou menos isso: 'Você gosta muito do Homem-Aranha, né? Desenha ele. Mangá nunca vai dar certo no Brasil!'"

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Arquivos pessoais de Franco de Rosa.*





JOE FUIS
JONES '19
RINLADE

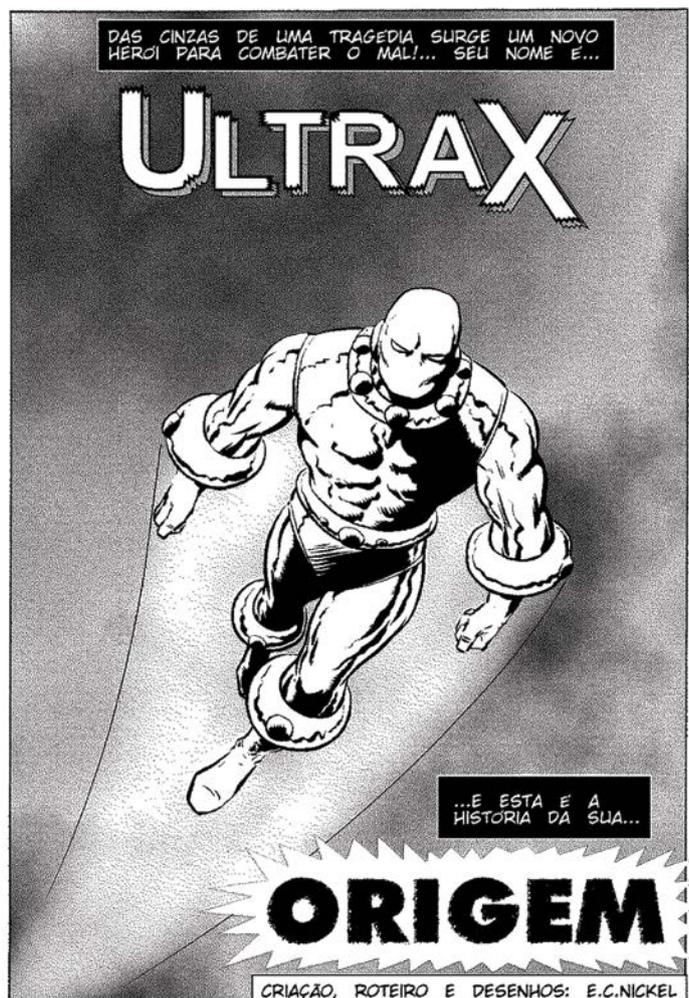
AUTORIA: Eloir Carlos Nickel

CRIAÇÃO: 1991

PERFIL: O geólogo Carlos Couto fazia parte da equipe de cientistas de uma base brasileira de pesquisas na Antártica quando um maligno vilão alienígena a destruiu, matando todos os seus companheiros. Carlos foi salvo por um computador senciente e recolhido a bordo de uma nave avariada, enterrada sob o gelo. Sua coragem, honra e determinação fizeram com que fosse convidado a se tornar um patrulheiro galáctico e, com os formidáveis recursos e poderes que passou a ter, combater o crime e a injustiça. O computador Ziggy dá a Carlos uma armadura de oficial da Patrulha Galáctica, dotada de poder de propulsão, campo de força e raios desintegradores. Ziggy cria “nanotechs”, microscópicos robôs que foram injetados na corrente sanguínea do Ultrax, permitindo que ele se cure rapidamente de ferimentos, e lhe dá a capacidade de se comunicar em todas as línguas da Terra e da Federação Galáctica.

HISTÓRICO: O herói estreou apenas em 2004 no selo virtual *Quadroid*, de seu autor, que ali disponibilizou seis edições. As edições 3 a 5 foram escritas por Alexandre Lobão. O personagem foi publicado em versão impressa no zine “Manicomics”, de JJ Marreiro, em *crossover* com *Mulher-Estupenda*, de Marreiro. Mais tarde participou de outro *crossover*, desta vez com o personagem *Escorpião de Prata*, de Eloyr Pacheco. Depois, em 2007, em edição independente, surge um volume encadernado, o “Superalmanaque Ultrax”, de 170 páginas, em formato 21 x 28 cm. Porém, a gênese do personagem está na HQ de Nickel “Os invasores de Orch”, uma paródia que publicou na revista “Interquadrinhos” em 1991. Ultrax estrelou dezenas de edições autorais independentes.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Arquivo pessoal Franco de Rosa – Depoimentos de E. C. Nickel*.





BMMW - 0111

AUTORIA: Emir Ribeiro (1959)

CRIAÇÃO: 1973, no jornal estudantil "O Comunicador".

PERFIL: A adolescente Kátia Maria Farias Lins mudou por completo, transformando-se numa loira de 2,20 m de altura, ao ser abordada pelo alienígena Snirko, numa atitude nada nobre, ao utilizá-la como experimento de seu aparelho, o Amplificador de Força Mental. A experiência provocou sua mutação para um poderoso corpo, além de poderes especiais, como a emissão de raios bioenergéticos, regeneração celular acelerada e alta imunidade. Um "reator elétrico em forma humana".

HISTÓRICO: A personagem nasceu na mente do desenhista e fanzinista nascido em João Pessoa-PB um ano antes da primeira publicação, ao passar uns dias de férias na praia de Boa Viagem. Lá ele viu uma loira altíssima, de corpo escultural, que ele reproduziu como a Velta (era com "W", no início), também com traços do visual da personagem belga *Pravda*, de Guy Pellaert, que inspirou as roupas sumárias e o uso da motocicleta como meio de transporte. Em 1975, a loira gigante estreou no centenário jornal paraibano "A União". Em 1978 foi publicada sua primeira revista solo: "10 Abafo". De 1970 a 1980 a detetive foi requisitada nos mais diversos fanzines e revistas. Velta, a maior super-heroína do Brasil, foi uma quebra de paradigmas na década de 1970 como uma mulher protagonizando uma HQ, com roupas minúsculas, atitudes sensuais, burlando a censura da ditadura militar reinante na época. Velta combate o crime para ganhar dinheiro, por exibicionismo ou por puro espírito aventureiro. Nada de defender presidentes da República, colaborar com autoridades e coisas do tipo. Mas sua índole sempre foi do bem.

FONTES: *Guia dos Quadrinhos; Catálogo dos Heróis Brasileiros, de Lancelott Martins; Wikipédia; Entrevista com o autor; Arquivo pessoal Franco de Rosa; Arquivo pessoal Lancelott Martins; fanzine Historieta.*





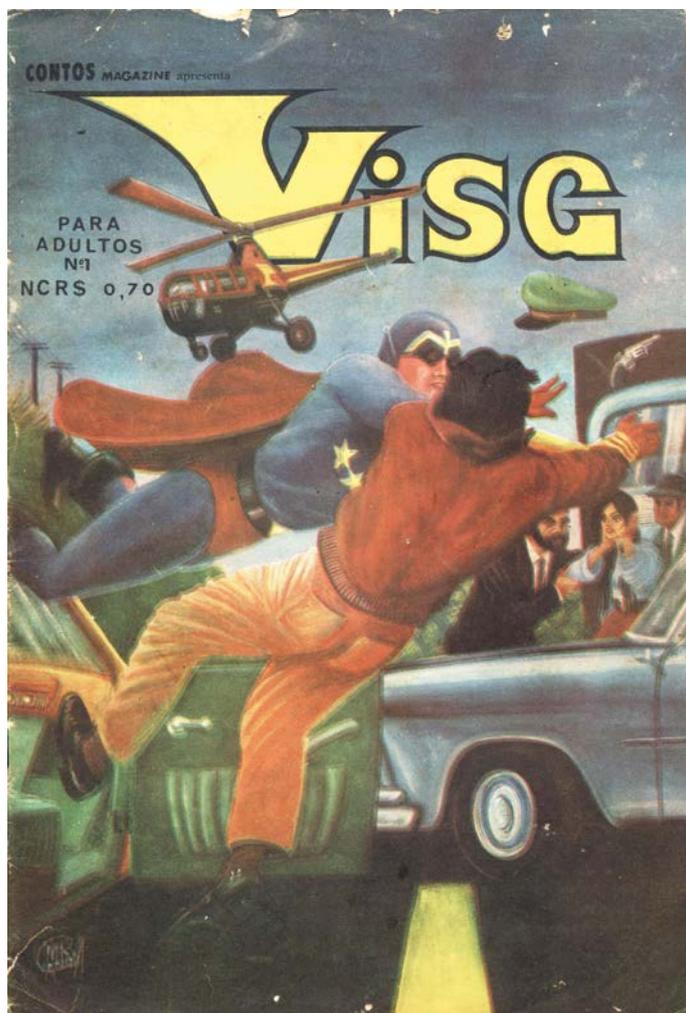
AUTORIA: Mario Rafael de Cândia

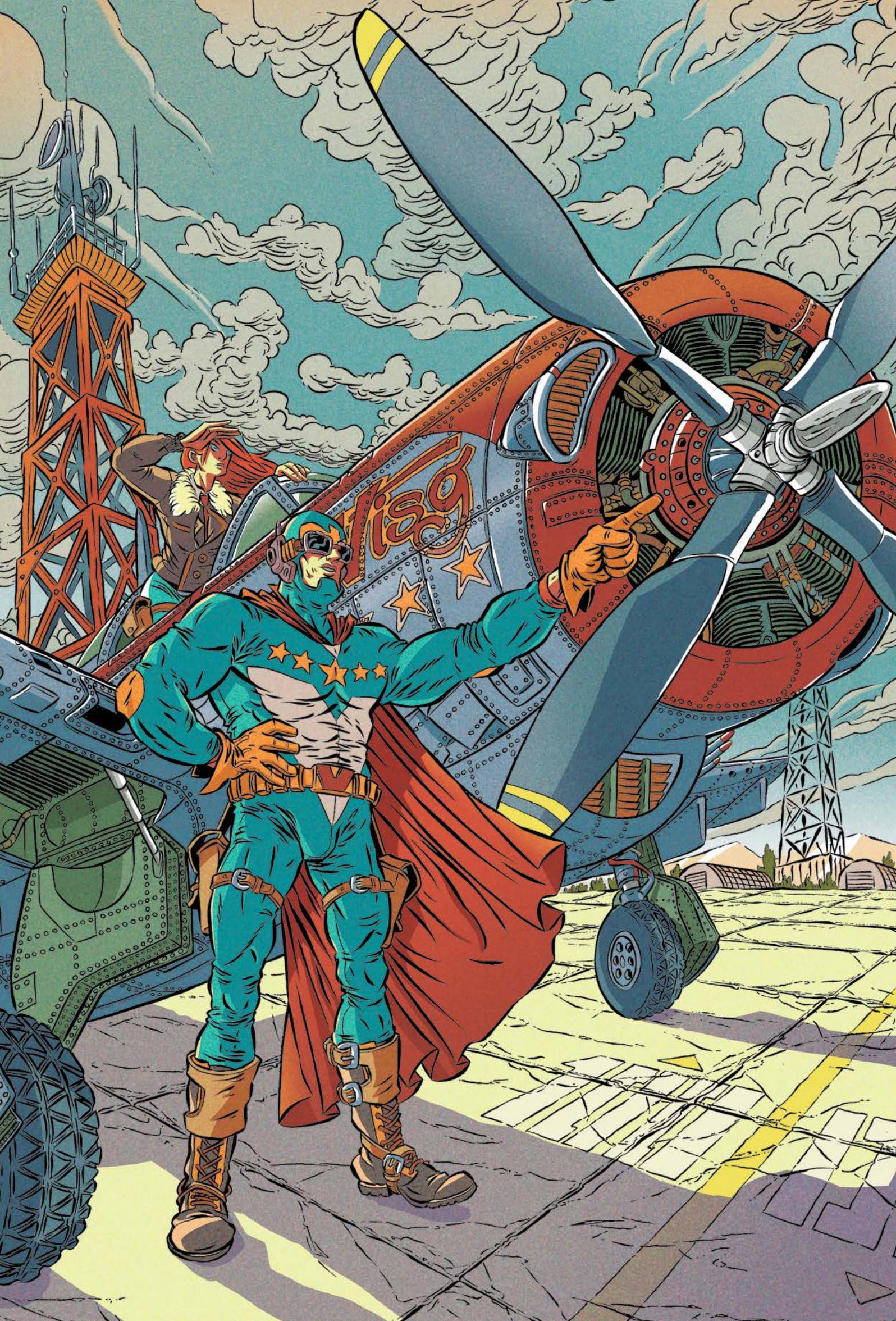
CRIAÇÃO: 1968

PERFIL: Visg é um agente especial das Forças Armadas que vive isolado em algum lugar da imensa planície amazônica, somente contatado por sinais e códigos secretos específicos. Ele tem toda uma estrutura de apoio, como jatos e carros à sua disposição, para os mais diversos lugares que for designado, geralmente, em operações especiais. Tem uma agente especial como *sidekick* em suas aventuras, Vera Ramos. O herói tem habilidades inatas, como se concentrar e ver mentalmente fatos ocorridos no passado recente. Também é um exímio artista marcial. Sua capa pode emitir raios paralisantes quando submetida à luz. Seu cinto pode gerar um campo magnético protegendo-o de descargas elétricas.

HISTÓRICO: Foi produzido pelos estúdios 2 NA ARTE e publicado pela Jotaesse Editora. Cândia foi artista e criador de publicações de atividade infantil. Atuou por décadas na imprensa e na arte publicitária em Jundiá e Campo Limpo Paulista.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Guia dos Quadrinhos*; Lincoln Nery, [blog books.google.com.br](http://blog.books.google.com.br).





WILTON SANTOS

LÁPIS & REDESIGN

ADRIANO AUGUSTO

CORES

AUTORIA: Eugênio Colonnese

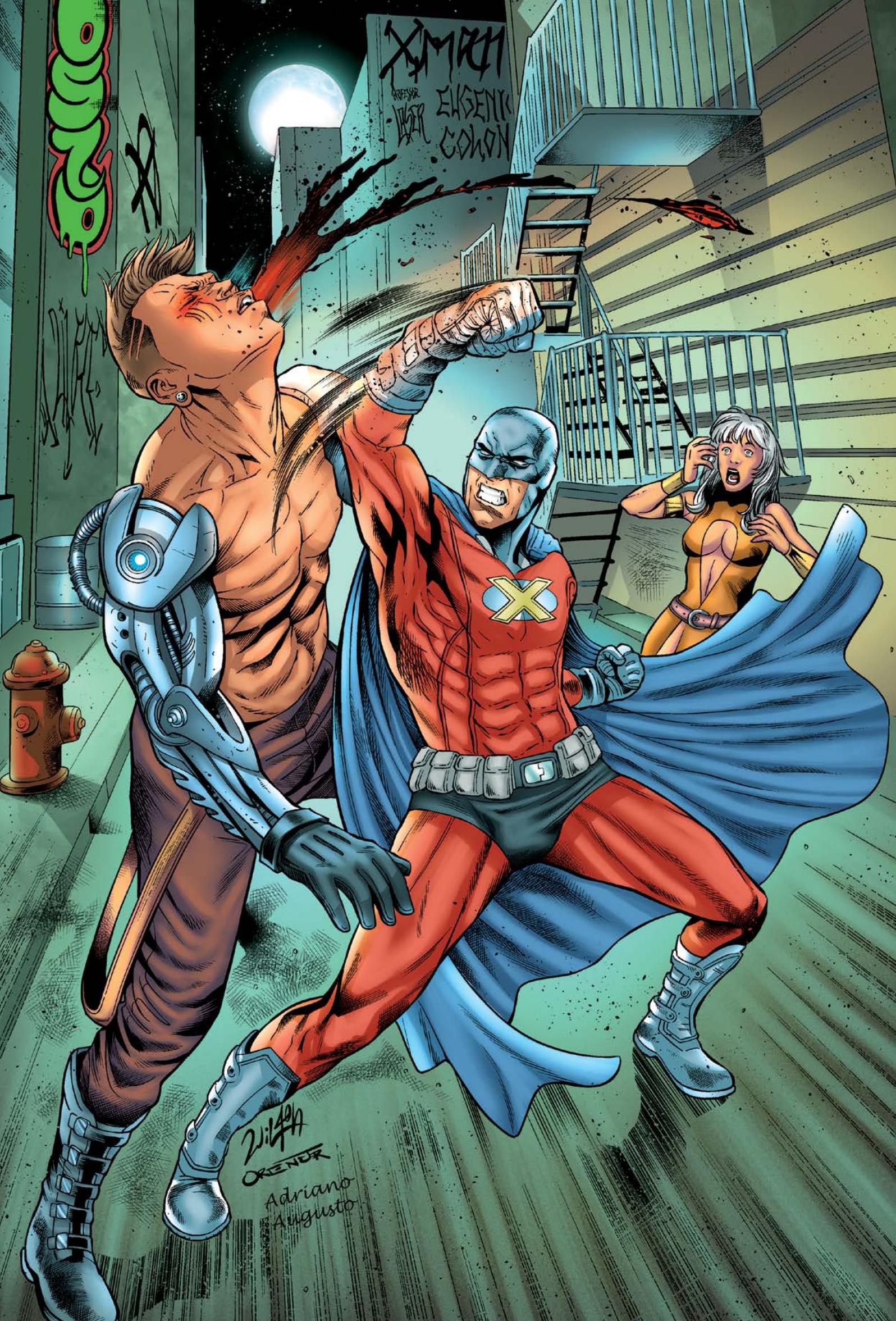
CRIAÇÃO: 1967

PERFIL: Não há evidências da identidade secreta deste mascarado enigmático. Ele é um “homem secreto”, além de agente secreto. Na sua única aventura publicada, o herói defende a mocinha voluptuosa, encara um vilão e seus capatazes bem-vestidos e destrói um “homem de ferro” construído por cientistas raptados. Tudo gira em torno dos temas *noir* da literatura *pulp* americana (na qual surgiram os primeiros G-Men) muito apreciada por Colonnese. As letras G e X eram muito usadas nessas mídias, como os G-Men, ou ainda X-Man e X-9. X-Man não tem superpoderes; é um herói de ação que usa máscara, capa, armas brancas e luta como um campeão de luta livre.

HISTÓRICO: Com o sucesso de *Mylar*, o italiano Colonnese (aos dois anos ele veio com os pais para o Brasil) criou um novo projeto para a Editora Taika. Ele estava no auge com seu Estúdio D-Arte, em sociedade com o desenhista Rodolfo Zalla. Nascia então *Galax Man*. Mas Colonnese se desentendeu com a editora, e, para piorar, foi lançado o automóvel Galaxy no Brasil. Por sorte, o “Suplemento em Quadrinhos” do Jornal Jovem – de Reinaldo de Oliveira e Álvaro de Moya – precisava de uma obra completa. Um super-herói, melhor ainda! Assim as páginas de *Galax Man* foram remontadas para o formato tiras, tirou-se a letra G grafada no peito do herói, e colocou-se um X. Foi o primeiro super-herói brasileiro a ser publicado em cores, muito bem impresso e em formato tabloide, lançado no Suplemento em Quadrinhos nº 3, em janeiro de 1968. “O X sempre foi usado para designar algo misterioso. Também sempre apareciam personagens nos contos policiais com a letra X. *Galax Man* tinha o X como tônica. Eu gosto de X, Y, W. São letras que se destacam. Quando fomos adaptar o *Galax Man* para o Suplemento, preferi dar a ele o nome de *X-Man*, o *Homem Mistério*. Foi Meri quem escreveu os diálogos, de acordo com um argumento que eu dei para ele”, disse Colonnese.

FONTES: *Catálogo dos Heróis Brasileiros*, de Lancelott Martins; *Arquivo pessoal Franco de Rosa*; *Entrevista com Eugênio Colonnese (2002)*.





X-MEN
EUGENE
CROWN

Wilson
ORRINGER
Adriano
Augusto

ROBSON ROCHA

LÁPIS

RUY JOSÉ

ARTE-FINAL

MARCELO MAIOLO

CORES

AUTORIA: Jayme Cortez

CRIAÇÃO: 1974 – Estreia na Revista “Crás” nº 2

PERFIL: Zodiako foi uma criação da Grande Luz que convoca os 12 signos zodiacais numa Grande Assembleia para resolver “um problema de ordem astral”. Um jovem planeta está se autodestruindo... Unem-se aos 12 signos Cetus e Hydra, que se apressam também para exercer suas influências sobre o moribundo planeta Terra. Na assembleia, eles invocam um “facho de luz” que vasculha nosso mundo em todas as suas épocas e mostra aos signos todas as formas de vida surgidas, com a finalidade de selecionarem um emissário capaz de descobrir as razões da aparente autodestruição do planeta. Ao fim, surge sob os olhares atentos dos signos uma figura de proporções clássicas: um homem, de presença ativa, forte, sólida e imóvel como o mármore em que fora esculpido, porém, sem vida. A estátua de mármore ganha vida pela Grande Luz, que imprime em seu peito a marca do poder astral dos signos: o símbolo do Zodiako. A estátua, ciente de sua missão, recebe uma parcela da consciência de cada signo ali presente na Assembleia, advertido de que poderá chamar apenas um dos protetores de cada vez. O herói sabe de sua missão final, mas enfrenta um dilema pessoal pertinente a todo ser vivente, que é descobrir de onde veio e quem ele é.

HISTÓRICO: Jayme Cortez publicou o primeiro episódio em cores na revista “Crás!”, da Editora Abril. Depois, em 1975, a saga foi publicada completa, em preto e branco, pela Editora Saber, no formato *graphic novel*. O álbum foi relançado pela Editora Press em 1986, em edição especial com capa impressa em tom prateado. Em 2015, ganhou uma edição em formato tabloide, pela Opera Graphica Editora, com realização e edição de Fábio Moraes, o curador do acervo de Jayme Cortez. Essa edição recebeu o Troféu HQMIX na categoria Clássico de 2015.





ROBSON
+ RYAN JOY
Illustration

ENCICLOPÉDIA DE SUPER-HERÓIS

A

ABA LARGA, 1962, criado por Getúlio Delphim (roteiro e desenhos). Foram três edições publicadas pela CETPA (Cooperativa e Editora de Trabalho de Porto Alegre) numa experiência da busca pela nacionalização dos quadrinhos no Brasil. “Aba larga” era o nome dado a um integrante da polícia montada do primeiro regimento da brigada militar do Rio Grande do Sul. O herói principal era o Sargento Cunha em aventuras ambientadas em cenários regionais dos pampas gaúchos.

ADÃO, 2015, criado por Marcos Grato (roteiro e desenhos). Publicado pela Universo Editora. Vive suas aventuras no planeta Terra do ano 2222 como a reencarnação do Adão bíblico. Durante anos ele se destacou como um caçador de recompensas, herói de aluguel e ainda se autointitulando “o Maior Herói de Todos os Tempos!”. Um belo dia, ele descobre que é muito mais que isso, devido à sua herança especial adormecida, e, com seus novos poderes, parte para uma missão cheia de aventura, ação e muitas gargalhadas!

ÁGATA, 1994, de Gildo Pereira (roteiro e desenhos). Foi primeiro publicada *on-line* pelo Zine Brasil, e em 2017 ganhou sua primeira HQ oficial impressa pelo selo Líder Natos: “Ágata – A Caçadora de Almas”. Ágata tem a habilidade de projetar garras dos seios e dos braços, além de fazer aparecer armas vindas “das sombras”, usando de sua sensualidade para esconder uma assassina cruel e impiedosa.

AGENTE LARANJA/ADRIANA DEE, 1994, é uma criação do editor André Carim, estreou nos fanzines “Múltiplo” e “Fanzine Ilustrado”. Ela é uma charmosa detetive, espia e policial, e já foi retratada pelos mais diversos nomes do quadrinho nacional. Em 1995 passou a estrear seu próprio título “Agente Laranja”, que continua sendo publicado até hoje pelo selo Múltiplo, entre edições na *web* e versões impressas.

AGENTE ÔMEGA, 1984, criada por Rogério Silva dos Reis/ROGER (roteiro e desenhos). Agente Ômega é uma série de ação que narra as aventuras da espia Denise. As histórias da personagem foram publicadas no formato de tiras diárias no jornal paulista Notícias Populares.

AGENTE SOMMOS, 2018, criado por Flávio Luiz. A HQ, publicada no álbum “Agente Sommos e o Beliscão Atômico”, tem foco no humor, com influência dos anos dourados dos quadrinhos e

de seriados norte-americanos da década de 1970. Roberto Sommos trabalha para a M.E.N.A.S. (Movimento Espionário Nacional Altamente Secreto). Ao lado de seus colegas Agente Syfod, os Agentes gêmeos Mhorre e Khorre e a Agente “E”, Sommos combate a perigosa organização M.E.R.M.O. (Mutretas Espionistas Revoltadas Mortalmente Orquestradas).

ÁGUIA DOURADA, 1994, foi criada por Maurício Rosélli Augusto para o fanzine “Fusão Comics”. Sua estreia em uma aventura solo se deu na edição “Fusão” nº 3. Lúcia Rodrigues Ravina se tornaria a 120ª hospedeira da entidade Águia Dourada, que tem poderes sobre-humanos, como projetar garras e asas para fora de seu corpo, extrema velocidade e liberação de energia pelas mãos. A herdeira dessa sina seria uma espécie de protetora da Terra e da Dimensão Dourada.

ALFA – A PRIMEIRA ORDEM, 2017, criação e argumento de Elenildo Lopes. Editado em álbum pela Editora Kimeira. Execução da HQ por Gian Danton (roteiro), Márcio Abreu (arte) e Vinicius Townsend (cores). *Alfa – A Primeira Ordem* mostra o retorno de Aéris, uma entidade imortal e com grande poder, que já havia tentado dominar nosso planeta há muitos anos, mas encontrou uma força de defesa formada pelos heróis Capitão 7, Gralha, Flama, Raio Negro e Homem-Lua. Fortalecido, o perigoso vilão ataca novamente, forçando a união de seus antigos inimigos a outros 20 heróis modernos, formando a maior liga de super-heróis brasileiros.

ALINE, 1998, é uma criação do artista Tony Brandão. A personagem era irmã caçula e coadjuvante do herói Perseu, do mesmo autor. Porém, devido ao seu carisma, tornou-se mais querida pelos fãs. Apesar dos poderes que herdou, Aline não quer ser uma heroína nem vestir um uniforme ou combater o mal. Sua ideia é ter uma vida simples, mas os acontecimentos em sua vida a acabam levando para outra direção. Alguns de seus atributos são a capacidade de voar, o poder de repulsão e o poder de cura. Em maio de 2010, estreou numa *webcomic* pelo selo NHQ – Núcleo Quadrinhos, fazendo dupla com o instável *Pastor da Noite*, de Haeckel Almeida.

AMANHECER, criação de Daniel Vardi que estreou no fanzine “Embrião” nº 1, em 1993, na “Primeira Convenção Nacional de Histórias em Quadrinhos Independentes”. É um personagem patriota, uma “arma viva” criada pelo governo para combater os inimigos da

nação, com poder de voo, força e velocidade ampliadas. Este super-herói nobre que “valoriza a vida acima de tudo” tem seus poderes representados pelas cores do Brasil: superforça (verde), o calor (amarelo), a habilidade de voar (azul) e a transmutação (branco). Em 2018, em *Time da Luz* apresenta nº 1, encontramos *A Origem do Amanhecer*.

ANAH KONDA, década de 1980, criada por Alain Voss (roteiro e arte). Foi publicada na revista “Inter! Quadrinhos” nº 2 (série 2) em 1984, da Editora Ondas. Tem visual estilo rock e atua num cenário que mistura presente, passado e futuro, com referências visuais que remetem também ao estilo dos quadrinhos europeus. Voss passou seus primeiros anos na França e veio para o Brasil ainda pequeno, mas publicou a maioria de seus trabalhos na Europa.

ANDRÔMEDA, 2010, criado por Leonardo Santana (roteiro) e Ricardo Anderson (desenhos), surgiu na revista “Space Opera” nº 1, da Editora Júpiter. A heroína é uma viajante do espaço que vê sua tripulação submetida aos rigores de um planeta inóspito e usa sua destreza e suas habilidades no comando de uma nave espacial em aventuras ao estilo da ficção científica das revistas *pulp* dos anos 1940.

ANGÉLICA, A FILHA DE SATÃ, 1981, criação de Basílio de Almeida (roteiro) e Eugênio Colonnese (desenhos). Estreou na revista “Spektro” nº 23, da Editora Vecchi. Após matar um homem, Satã seduz e engravida a viúva, mas ela morre ao dar à luz. Assim nasceu Angélica, que tem poderes especiais por causa de sua herança demoníaca. Sua mãe, no entanto, possuía um espírito evoluído, e esse lado humano transformou a garota num ser de poderes divino-infernais. Em 2001, a Editora Opera Graphica lançou uma *graphic novel*, de Watson Portela, trazendo a bela Angélica com outros personagens de Colonnese: Mirza, Mylar, Pele de Cobra, X-Man, Superargo e Gato.

ANGÚRIA, 2014, criada por Ary Santa Cruz (criação) e Luciano Félix (desenhos), foi publicada no selo de *webcomics* *Mistiras*. É a história de Patrícia, uma garota que nasceu com uma habilidade telepática específica: ela consegue ouvir o pensamento negativo dos homens em relação às mulheres. Isso a fez crescer cautelosa e discreta, evitando contatos com outras pessoas, o que a tornou uma pessoa indiferente.

ANJO DA GUARDA, 1968, criação de Nico Rosso e publicada no “Álbum Infantil”, da Editora Taika. O *Anjo da Guarda* de Chiquinho é convocado para uma convenção de todos os anjos da guarda que estão em serviço no mundo. Para frequentar a convenção, ele tem de colocar outro anjinho para substituí-lo durante o tempo que durar o evento. Mas o substituto esquece facilmente suas atividades, causando confusões. Além de se preocupar com o Chiquinho, ele tem de cuidar também do irmão dele, Pedrinho, e o seu amigo de guarda, com novos apuros para enfrentar.

ANJO DE PRATA, 2007, idealizado por Jeferson Cardoso. Teve uma primeira edição impressa em cores, com venda em bancas, e uma segunda em formato fanzine, em preto e branco. É a história de um policial gaúcho que é raptado e exposto a uma arma biológica. Ele consegue escapar e adquire a estranha habilidade de se tornar um ser prateado com longas asas e incríveis poderes. Ele passa a enfrentar os criminosos que o sequestraram e que, no mesmo incidente, acabaram se transformando em monstros poderosos.

ANJO URBANO, 2004, criado por Rodrigo Urbano e Alan Pavan (criação). O personagem surgiu na web e participou em 2007 de um *crossover* com outros heróis. A partir de 2009 passou a ser publicado como charge no jornal caxiense “O Perfil”. Henrique é um jovem da periferia da cidade de Caxias do Sul que teve o irmão assassinado. O irmão dele tinha inventado uma bactéria transgênica que poderia revolucionar a medicina, mas com sua morte a fórmula se perdeu. Henrique usou a bactéria nele próprio e, como resultado, adquiriu força e agilidade aumentadas em cinco vezes, audição e olfato ampliados, sensibilidade a alterações no ambiente detectadas na pele e regeneração acelerada.

ANJO, O, 1948, de Álvaro Aguiar. Criado para um programa de rádio que durou 19 anos, foi adaptado para HQ em 1959. Possivelmente a escolha do nome “O Anjo” tenha sido influência do personagem “O Santo” (The Saint – de Leslie Charteris), com muito sucesso nas rádios dos EUA. O detetive milionário era levado ao ar pela Rádio Nacional “num patrocínio de The Sydney Ross Company” na voz do próprio autor/ator. Flávio Colin foi responsável pelas HQs, publicadas pela RGE (74 edições). Em 1994 foi adaptado para o cinema com o título “O Escorpião Escarlata”, com direção de Ivan Cardoso.

APANHADOR DE ESTRELAS, 2005, criado por Carlos Nascimento. Teve início como narrador de contos de ficção e espiritualidade em um blog do autor, depois, foi transformado em um super-herói e publicado no fanzine “Horizontes”. O personagem é um sensível que vislumbra seres de diversas dimensões e inspira consciências, seguindo uma “lei suprema” que promove a evolução dos seres.

A.R.A.R.A., 2018, criação de Daniel Vardi que estreou na revista Time da Luz, com arte de Valter Santos e cores de Cássia Alves.

Por possuir corpo e mente perfeitamente aptos para dominar qualquer máquina voadora, um jovem se transforma em um ousado piloto, e se torna o primeiro a utilizar um módulo individual de combate, desenvolvido por décadas pelo projeto A.R.A.R.A. – Armamento de Rastreamento Aéreo Radical da Aeronáutica. O herói pode pilotar qualquer aeronave e tem ossos leves e resistentes, suportando movimentos de 360 graus.

ARCANUM, 1997, criado por Cidclay Laurentino, é um ser místico dotado de habilidades sobre-humanas, com asas que saem das costas e servem como armas. Ele é virtualmente invulnerável, e, quando ferido, seu organismo se cura e sua pele se regenera. Em sua forma humana ele é Gabriel, que carrega consigo a herança de um demônio.

ASA BRANCA, 1978, criação de Watson Portela (roteiro e desenhos), publicado pela primeira vez na revista “Spektrum” nº 8. É um cangaceiro que, no ano de 1922, ao fugir de uma volante, é tragado por um portal e levado a um universo paralelo onde encontra outros personagens deslocados de seu tempo e espaço originais. O personagem voltou a aparecer na revista “Quadrinhos Eróticos” nº 80, da Editora Grafipar.

ASTRON, O SUPER-ROBÔ, 2014, criado por Wellington Srbek e publicado em uma edição especial pela Editora Nemo, com desenhos de Kris Zullo. O personagem teve origem em um acidente de laboratório que fez o robô adquirir consciência própria. Uma origem clássica para um herói de visual retrô. Contudo, essa inteligência artificial, como jamais imaginamos, gera reações da mídia e da sociedade, possibilitando muitas aventuras.

ASTRONAUTA, 1963. Mauricio de Sousa criou o personagem para tiras e páginas dominicais coloridas do jornal Diário de S. Paulo. O astronauta Peireira ingressa na BRASA (Brasileiros Astronautas) em 1964. Vive na Fazenda Tangará onde ganha um traje dos Homens-Geleia. Depois, ao explorar a Lua, encontra a base secreta dos Homens Metálicos e uma esfera-nave. Aprende os comandos e viaja para um planeta escuro. Ao voltar para a Terra e reencontrar Ritinha, sua namorada, descobre que ela, cansada de esperar, havia se casado com outro. Em 2012, a Editora Panini deu início à coleção MSP Graphics com o lançamento do romance gráfico *Astronauta Magnetar*, de Danilo Beyruth, no qual o herói viaja até uma galáxia para observar um magnetar (estrela de nêutrons). A nave sofre uma avaria e fica à deriva no espaço. Para se safar, o herói tem de mesclar tecnologia com os velhos ensinamentos do avô. Em 2017 anunciou-se que essa história de Danilo Beyruth teria uma animação de seis episódios. Em 2019 o *trailer* já está disponível.

ATACANTE, O, 1987, criado por Marcelo de Oliveira, foi publicado pela primeira vez em 1995 no fanzine curitibano “O Portal”. Posteriormente, ganhou diversas publicações na internet. O personagem é um ex-dublê de filmes de ação que, após sofrer um acidente,

tem seu corpo submetido a testes pelo governo. Suas funções vitais são aprimoradas e ele se torna um combatente do crime, fugitivo e sem memória.

ATA-MAN, 2005, criado por Marcos Gratão e Luis Gustavo Almeida. Feito originalmente para um curta-metragem em vídeo, ganhou versão impressa inicialmente no caderno infantil do jornal “Folha da Região”, de Araçatuba. Depois, veio a ser publicado no Jornal “O Liberal Regional”, também de Araçatuba, e em *webcomics*. Inspirado nos heróis de séries japonesas de *tokusatsu*, como Jaspion, Flashman e Jiraya, é um herói poderoso que combate vilões malucos.

AÚ, O CAPOEIRISTA, 1992, criado por Flávio Luiz (roteiro e arte) para participar de uma exposição de quadrinhos na Aliança Francesa – na ocasião era um menino de apenas oito anos. Lançado em dois álbuns editados pelo próprio autor, em 2008 e 2014, já como um herói adolescente, tipicamente baiano, ambientado em locações e lugares do cotidiano de Salvador. Seu nome é derivado de um dos movimentos de capoeira.

AUDAZ, O DEMOLIDOR, estreia em 1938, em A Gazetinha, suplemento de quadrinhos do jornal paulista A Gazeta. Criado por Manoel Messias de Mello (desenhos) e Aruom (Álvaro Moura, roteiros), era um robô gigantesco, e os aventureiros Dr. Blum, Gregor e o menino Jacques Ennes o controlavam da cabine de comando, que fica em sua cabeça.

A Gazetinha havia publicado anteriormente “O Trotamundos”, obra mexicana de Leonel Guillermo Prieto (roteiro) e Victaleno León (desenhos) com um robô gigante chamado Invictus. Audaz foi criado para substituir Invictus na publicação. Robôs gigantes eram frequentes na ficção científica no início do século 20.

AUGUSTO “CAOLHO” DOS ANJOS, 1982, criado por Iramir Araújo e Waniel Jorge. Publicado primeiro pela Grafipar, depois em jornais maranhenses, na revista “Fusão” e em publicações independentes. É um delegado de polícia que combate com violência os criminosos comuns, e às vezes se vê enfrentando a própria corrupção da justiça. Caolho combate ferozmente traficantes de drogas, de órgãos, ladrões e esturpadores.

B

BAT BLUE, 1981, criação de Franco de Rosa (argumento e arte-final) e Watson Portela (textos e desenhos), para a Editora Grafipar, é um anti-herói justiceiro e soturno. Um mascarado noturno que se esconde entre os índios no velho oeste americano. Conhecedor das propriedades de ervas medicinais, atua em silêncio, sem pronunciar qualquer palavra. Desaparece depois de agir, deixando as suas vítimas inconscientes. O traje criado por Portela para o personagem é muito original, uma máscara com cara de morcego que ocupa a metade superior da cabeça do herói.

BETO CARRERO, 1985, foi um personagem real, desenhado por Eugênio Colonnese, com roteiros de Gedeone Malagola e Helio de Soveral. João Batista Sérgio Murad (Beto Carreiro), 1937-2008, foi empresário da área do entretenimento e criador do parque temático Beto Carreiro. O gibi “As Aventuras de Beto Carreiro”, criado e lançado pela Editora Cluq – Clube dos Quadrinhos, de Wagner Augusto, teve cinco edições vendidas nas bancas e em circos. O herói Beto Carreiro era um *cowboy* errante, sempre acompanhado de seu cavalo Faisca e disposto a ajudar a população do interior do Brasil. Usava um chicote que manejava com destreza. Em 2006, a JB World Entretenimento e a Belli Studio Ilustração e Animação lançaram a revista As Aventuras do Betinho Carreiro e 21 episódios animados para TV que permaneceram inéditos e foram liberados, em 2008, para o Youtube como *Pipoqueiros do Barulho*.

BETO FOGUETE, 1998, criado por JJ Marreiro. Inicialmente batizado como Bob Rocket, o personagem teve o nome alterado para Beto Foguete para que tivesse mais brasilidade. Primeira publicação como HQ virtual em “Arma-gem Herética” nº 3, de julho de 2010. Bob é um herói espacial que impede a invasão da Terra por alienígenas, numa clara homenagem às histórias clássicas de ficção científica.

BIG MÚSCULUS, 1972, criação de Edu (Eduardo Carlos Pereira) para a Editora Saber. É um super-herói que resolve tudo de maneira exagerada. Possui força extrema, pouca sutileza e nenhuma paciência, numa divertida paródia ao gênero. “Eu já produzia o Praça Atrapalhado e o Dr. Estripa. Senti que faltava um superpersonagem que jun-tasse humor, ação e porrada! Depois de inúmeros esboços, fui fazendo o roteiro e criando na hora. Ia desenhando e diagramando as páginas como se eu estivesse vivendo e participando da história, junto ao herói. A diagramação nada convencional, para a época, resultou em muito movimento e ação, necessários ao perfil do personagem”, declarou o autor.

BISPO, O, 2003, criado por Rodrigo Fernandes e publicado pela primeira vez no fanzine “Ataque Extremo”. Surgiu nos meios digitais em parceria com outros heróis, com versões impressas em alguns fanzines e tiras de jornais da região nordeste. Também esteve presente na edição “Bispo & Cara de Gato” realizado com o quadrinista Francinildo Sena. *O Bispo* é um vigilante mascarado com a figura de uma cruz no peito.

BLÉNQ, 2009, criação de Rod Gonzalez publicada pela Editora Júpiter II. Esse herói é um jovem ambientalista dotado de habilidades atléticas, que se desloca sobre uma prancha de surfe e tem como companheiro de aventuras um *alien* mutante chamado Luã. A temática de suas aventuras foca principalmente no combate ao tráfico de animais e às atrocidades cometidas contra eles.

BLUE FIGHTER, 1996, criado por Alexandre Nagado, estreou na revista

“Master Comics”, no estilo dos seriados japoneses do tipo *kamen* (mascarado). *Blue Fighter* é Domon, um lutador de artes marciais do planeta Guifan, uma das colônias da Terra. Capturado pelo vilão Kronan e seus demônios, é salvo pela ginoide Miri, que se torna sua parceira. Na minissérie “Blue Fighter”, da Editora Trama, Nagado conta com os desenhos de Arthur Garcia.

BRASÃO VERDE, 2008. Criação de Emerson Lino que estreou em tiras no Jornal Cultural Mensageiro, e depois na revista independente As Aventuras de Brasão Verde. É uma série cartunística em que o protagonista, um mulhengo incorrigível, vive sendo policiado pela esposa, que é o pivô da série. O herói a conheceu durante um carnaval, e a salvou de uma gangue de marginais. Ele usava uma fantasia alugada, que é uma adaptação da bandeira brasileira. Bem-sucedido, resolveu atuar como super-herói.

BRASILIANA, 2018, criação de Elinardo Barbosa, apareceu pela primeira vez na HQ “Ato Falho” (prólogo da saga Força Extrema), publicada na revista “Múltiplo” nº 17. Cristina Goulart é uma jovem estudante de moda que já nasceu com alguns superpoderes, mas, para sua própria segurança, foi aconselhada pelo pai, prefeito de sua cidade natal, a nunca fazer uso deles. Ela vive bem com isso, levando uma vida tranquila fora do país, até que uma tragédia a faz mudar de ideia.

BRETT CARSON, 1990, criação de Dag Lemos para as edições 1 e 2 de Os Guerreiros de Jobah, da Icea Gráfica e Editora. Desde sua estreia, no episódio Aventura no Centro da Terra, Brett Carson segue o estilo das tiras de ficção científica da era de ouro dos quadrinhos, dos anos 1930/40, com ação ininterrupta do início ao fim. O herói é um arqueólogo das Nações Unidas que, ao praticar alpinismo, se vê no estranho mundo subterrâneo de Jobah, onde existem vários reinos ameaçados por tribos de homens-macacos e pelo tirano Ranghor. O sagaz Carson resolve tudo no braço e salva a bela princesa do pacífico reino de Aquarius.

BRIGADA DAS SELVAS, 1980, criada pelo desenhista Ailton Elias para o “Historieta”, e editado por Oscar Christiano Kern, que escreveu os roteiros da série. Mais tarde, a Brigada apareceu em fanzines e publicações independentes e uma edição especial pela Editora Evictor, em 1984, e uma nova edição especial da Júpiter II, em 2010. A Brigada das Selvas é uma Força Policial da Amazônia composta por brancos, negros e índios. Valoriza o conceito de possuir elementos da maioria das etnias brasileiras, tema sempre abordado pelo autor da série.

BUCHA, 2005, criado por Samuel Bono e inicialmente veiculado em blogs e fotologs do autor, também no formato de tiras e publicado na revista “Side Comics”. Depois, foi publicado regularmente a partir do fanzine “Subterrâneo” nº 7. Ele é um super-herói que atua em Itaquera, na Grande São Paulo, em situações de crítica social.

C.T.E.P. (Comando Tático Especial da Polícia), 1995, criado por Adriano Sapão. Publicado nos fanzines “Shô Kayrú” e “Projeto Continuum” em 2002. É um grupo de policiais – inspirado em filmes, séries e atores de ação, como S.W.A.T, Charles Bronson, Clint Eastwood e tantos outros – que combate o crime com rigidez numa versão fictícia da cidade de Fortaleza.

CABALA, 1997, criada por Miguel Rude e Leandro Silva, a heroína foi publicada pela primeira vez em 1998 no segundo número da revista “BIO47”. Em 2004, passa a ser publicado no projeto independente “Brado Retumbante”. Personagem do mundo místico, Cabala, cujo nome verdadeiro é Emanuelle Samarkan, é uma feiticeira secular, e seus poderes são: força e velocidade acima do comum, conhecimento em magias arcanas e da cabala judaica, além da levitação.

CABRA, O, 2010, de Flávio Luiz, é uma *graphic novel* publicada pelo próprio autor e que venceu o prêmio HQMIX de melhor publicação independente. Combina ficção científica, cordel, mangá e faroeste sertanejo. *O Cabra* é um fora da lei que enfrenta o coronelato de um futuro apocalíptico do Nordeste brasileiro, violento e sem água. O protagonista da história é Severino Crispim dos Santos, uma espécie de cangaceiro futurista.

CACHORRO DE RUA, 2004, criado por Mark Novoselic (roteiro e desenhos). Personagem publicado pela primeira vez no selo digital SENARTE, no fanzine “Heróis Brazucas” nº 12. O herói é um justiceiro violento, espécie de guerreiro urbano carioca em aventuras com elementos do cotidiano brasileiro.

CANARINHO, 1966, criado pelo cartunista, caricaturista e chargista Otávio Câmara de Oliveira (Otávio) no formato de tiras para o jornal Última Hora de São Paulo. Canarinho tinha de comer alpiste para virar super-herói. Eram tramas inusitadas, roteiros bem amarrados com artes simples e caricaturais. Um trabalho vigoroso e muito divertido que Otávio publicou por quase cinco meses. Os argumentos eram diferentes dos que ele produziu depois para os jornais “Folha da Tarde” e “Notícias Populares”. O álbum “Canarinho” saiu pelas Edições WAZ e Inumanos Agrupados junto com a Editora Laços.

CAPITÃO ALFA, 2007, criado por José Carlos Braga (roteiro e desenhos). Publicado primeiramente de forma virtual pelo selo Zine Brasil de Michelle Ramos e depois em 2015 na saga cósmica *A Guerra dos Super-Heróis Brasileiros*, de Marcos Gratão & Lan-celott Martins. No século 22, tropas brasileiras fazem parte de uma patrulha universal para manutenção da lei no espaço. Marcos Borges, líder da tropa, demonstrou grande coragem em muitas situações de perigo, salvando inúmeras vidas, recebendo o título de Capitão da categoria Alfa da patrulha.

CAPITÃO ASTRAL, 1952, criação de Ge-deone Malagola para a revista Júpiter, da editora do mesmo nome, de propriedade do artista Malagola em sociedade com Auro Teixeira e Víctor Chiodi. É uma obra de ficção científica que trata de um integrante da Patrulha do Espaço que viaja de planeta em planeta com sua companheira Eletra, enfrentando monstros e vilões de aspecto ridículo. O desenho simplista de Malagola, na década seguinte, mais apurado e influenciado pela pop art, ficou marcante.

CAPITÃO ATLAS, 1949, criado pelo radialista e escritor Péricles do Amaral para o programa *As Aventuras do Capitão Atlas*, transmitido pela Rádio Tamoió, do Rio de Janeiro, em episódios diários de 15 minutos, entre as décadas de 1940 e 1950, sob o patrocínio da Standard Brands do Brasil. Ganhou gibi próprio em fevereiro de 1951, pela Editora Ayroza, que circulou até 1953, totalizando 24 edições. Capitão Atlas é um aventureiro de porte atlético, bigodinho, chapéu de caçador africano, que luta contra malfeitores nas florestas brasileiras, auxiliado pelo índio Chico, o cangaceiro Tunicão, o jovem Quati, que tem uma onça-pintada de estimação, a Uruti.

CAPITÃO AZA, 1966, criado por Paulo Pontes e Vianinha (produtores). Começou como programa infantil da TV Tupi, permanecendo no ar por mais de 14 anos. Usava um uniforme indestrutível em aventuras pelo país, pilotando seu avião e capturando malfeitores. O contexto político da época, durante a ditadura militar, criou um ambiente para a criação do personagem, um “capitão” da aeronáutica, colocando em pauta temáticas patrióticas no programa da TV.

CAPITÃO BRASIL, criado em 1985 por Antonio Peres (Volpone), teve aparições em postagens na internet, e em 2013 foi publicado em uma *webcomic* pela ROX Quadrinhos e pelo selo HQ BR. O herói é na verdade um jovem oficial do Corpo de Bombeiros do Rio de Janeiro que recebe poderes de um ser extradimensional: força sobre-humana, rapidez, agilidade e reflexos superiores a um humano comum.

CAPITÃO BRASIL foi criado nos anos 1950 por Nico Rosso (texto e arte). Publicado no “Jornalzinho”, de São Paulo, a versão brasileira da “Il Giornalino” italiana. Com o envolvimento da Itália na Segunda Guerra Mundial, os materiais originais escassearam. Italiano radicado no Brasil, Rosso criou então muito conteúdo para a revista católica. O Capitão Brasil era um aviador da aeronáutica brasileira que vivia aventuras em diversas partes do mundo, especialmente no Brasil, muitas vezes em missões secretas. Os roteiros são do próprio Rosso, algo nunca mais repetido.

CAPITÃO CAATINGA, 1974, criação de Franco de Rosa e Sebastião Seabra. Narra as aventuras fictícias de um dissidente do bando de Lampião que vive se ocultando da polícia e de cangaceiros vingativos, pelo sertão nordestino, na década de 1940. Sempre se envolvia na defesa dos injustiçados, lutando contra latifundiários e

criminosos. A série foi publicada até 1978 em tiras diárias no clássico jornal Notícias Populares, em pleno período de maior migração nordestina. Foi a primeira série de aventuras do Brasil a ultrapassar a marca de mil tiras.

CAPITÃO COMETA, 1964. Tiras diárias publicadas no tabloide A Nação, do jornal paulistano A Hora, com artes do publicitário Fernando de Almeida. Em seu mundo, tudo pode acontecer. Ele sai pelo universo vivendo estranhas aventuras, defendendo os fracos e oprimidos. É um herói do espaço. Sua nave tem a marca da justiça, por isso, piratas e bandidos temem os punhos certos do valoroso Capitão Cometa. Em 1966, o personagem chegou a sair em revista própria, em formato quase de bolso, e teve apenas um número, pela Editora Pan Juvenil, que, posteriormente, se tornaria Edrel junto com a Minami Keizi Produções.

CAPITÃO ECO, 1973, criado pelo publicitário e cartunista carioca Miguel Paiva para o Jornal do Brasil, com circulação semanal. Mais tarde, o Capitão Eco foi publicado na revista “Crás” (Editora Abril/1975) e na conhecida revista infantil italiana “Corriere dei Piccoli” (1976). Esse interessante e divertido super-herói foi um dos primeiros personagens a tratar de forma contundente a causa ecológica no Brasil. O Capitão Eco sempre combatia com fervor o sinistro Doutor Polu e defendia valentemente o meio ambiente com muita graça e humor.

CAPITÃO ESTRELA, 1959, criado por Zaé Júnior (desenhista, escritor e diretor) para uma série da TV Tupi de São Paulo, promovida pela Fábrica de Brinquedos Estrela. O ator gaúcho Dary Reis interpretava o personagem na TV. O herói foi criado aproveitando a popularidade do Capitão 7, e, como este, seus episódios eram transmitidos ao vivo. Em 1961 teve sua revista em quadrinhos via Editora Continental, desenhada por Juarez Odilon, com oito edições. O herói é um mutante com força, inteligência e agilidade acima do normal. Tinha um parceiro juvenil, o *Menino Brazil* (com “z” mesmo).

CAPITÃO FEIO, 1972, criado por Maurício de Sousa para uma peça de teatro infantil. Originalmente era tio do Cascão e estreou na revista “Mônica” nº 31 (Editora Abril) no mesmo ano. É considerado o “vilão” das histórias da Turma da Mônica, sempre com seu plano maligno de emporcalhar a cidade, auxiliado por seres originados do esgoto. Estrelou também uma “Graphic MSP” intitulada *Identidade*, pela Panini em 2017, com roteiro e arte de Magno Costa e Marcelo Costa. No enredo não se sabe ao certo como ele angariou seus extremos poderes, mas é um supervilão sujo que tem uma vida solitária e sem passado ou memória.

CAPITÃO GAY, 1981, criado por Max Nunes, produtor da TV Globo e interpretado por Jô Soares no programa de humor “Viva o Gordo”, exibido até 1987. A versão em quadrinhos, publicada pela Editora Grafipar em 1982, foi livremente inspirada no personagem de Jô Soares, tanto na capa quanto na história, que teve desenhos de Watson

Portela. O herói é imbatível na sátira à sexualidade dos super-heróis em quadrinhos. As HQs não eram autorizadas, por isso deixaram de ser publicadas.

CAPITÃO GRALHA, 1997, creditado a Francisco Iwerten. Na verdade, a equipe criativa de O Galha, Gian Danton, Antonio Eder, José Aguiar e Edson Kohatsu, entre outros, apresentou este herói como se fosse o antecessor do personagem “O Galha”, que teria sido um herói esquecido, da Curitiba dos anos 1940. Mas tanto este personagem quanto o quadrinista Iwerten nunca existiram. Essa mentira resultou no fato de Iwerten receber um prêmio *in memoriam*, como “mestre do quadrinho nacional” pela Associação dos Quadrinistas e Caricaturistas (AQC), depois retirado pelos organizadores. Capitão Galha é um *alien* refugiado na Terra que a defende com suas habilidades e poderes. Foi publicado em novo álbum em 2015 pela Editora Quadrinhópole.

CAPITÃO NINJA, 1991, criado por Marcelo Cassaro, surgiu como personagem cômico na revista “Pequeno Ninja” e depois foi reformado para histórias mais sérias nas revistas “Pro Gamer/Gamers” e “RPG Dragão Brasil”. Teve um título próprio em 1994, pela Editora Escala, ainda no estilo cômico. Em 1997, passou a ser publicado pela Trama Editorial, já no estilo sério, como integrante do grupo U.F.O. Team. O Capitão Ninja é um militar experiente, especializado em técnicas de infiltração e combate armado e desarmado.

CAPITÃO PRESENÇA, 2003. Criado pelo cartunista Arnaldo Branco, esse super-herói ao “avesso” vive na orla carioca perto de maconheiros para abastecê-los de material. O cavanhaque e cabelo são baseados em Matias Maxx (editor da Tarja Preta), dono de loja de quadrinhos e acessórios para tabaco. Arnaldo postou algumas histórias no seu blog e deixou quieto. Tempos depois, vários cartunistas tinham enviado versões próprias do Capitão. Saiu no nº 1 da Tarja Preta e na revista “F”, editada por Branco, Leonardo e Allan Sieber. Também teve um álbum, pela Conrad, de 2006, com histórias antigas e inéditas.

CAPITÃO R.E.D., 2012, criado por Elenildo C. Lopes (editor) e publicado pelo selo independente Meu Herói, com arte de A. Lima e cores de Gil Santos. O personagem também participou do Projeto A ORDEM, com financiamento coletivo em 2014, integrando um time de outros personagens do Quadrinho Independente. O Capitão R.E.D. é o fundador da organização R.E.D. de combate ao crime organizado.

CAPITÃO SOL, 1967. O carioca Daniel Azulay o criou para o jornal tabloide Sol, que se viu na mira da censura por retratar a figura de um presidente militar da época. Equinócio é um ingênuo e incompetente repórter que, ao dizer a palavra mágica “Atchim!”, transforma-se no Capitão Sol. Esse poderoso herói tenta evitar que o terrível Dr. Próton não conclua seu diabólico plano F-X, que é sequestrar uma grande carga de LSD. Essa sátira aos super-heróis norte-americanos mescla

Super-Homem e Capitão Marvel, e serviu de experiência para outro personagem de Azulay: o Capitão Cipó.

CAPOEIRA NEGRO, 1995, criado por Alex Cruz, foi publicado a partir de 2003 na revista “Quadrante X”, em 11 edições, até 2009. Em 2008, teve duas edições pela Editora Júpiter II. Exímio mestre da arte capoeirista, o autor primeiro situou o personagem na Bahia, mas, em uma reformulação, o herói passou a atuar na cidade de Santa Maria, no estado do Rio Grande do Sul.

CARA DE GATO, 2001, criado por Francinildo Sena e Marcelo Salaza. O personagem surgiu no fanzine “Heróis Brazuca” nº 3. O herói – na verdade anti-herói – é uma lenda urbana, um mutante com habilidades felinas e perito em armas de fogo que se tornou um caçador de recompensas para ajudar no tratamento de sua mãe, que sofria de câncer.

CARECA, O, 1969, criado por Alain Voss (roteiro e arte). Histórico personagem publicado originalmente pela UBE – União Brasileira de Editoras Ltda. A edição impressa em 1969 teve estimadas 8 mil cópias, mas não chegou a ser distribuída nas bancas, e todos os exemplares foram destruídos – apenas poucas cópias foram preservadas. Em 1995, a Comix Club reproduziu em fac-símile, como resgate e homenagem ao autor. O Careta tem habilidades em artes marciais, tem armas avançadas e carros superequipados.

CARRASCO, 1968, criação de Edmundo Rodrigues lançada pela Editora Taika, em três edições, com destaque para a arte de Nico Rosso nas capas. Ele é um matador profissional que, por trás da máscara, é um excêntrico aristocrata que vive num castelo medieval. Em tempos mais recentes o personagem apareceu no fanzine “Heróis Brazucas” em homenagem do quadrinista Francinildo Sena.

CATALOGADOR, O, 2010, criação de Lancelott Martins. Primeira publicação em 2012 no fanzine “Fábrica de Monstros” nº 24. Foi criado com a intenção de ser um elo entre os vários universos dos diferentes personagens das HQs independentes brasileiras. Assim, O Catalogador permitiria que esses diversos heróis coexistissem em algumas histórias. O próprio personagem tem vasto poder cósmico, oriundo de uma “Ordem de Avatares” conhecida como “Antigos”. Ele busca outros seres especiais que possam fazer frente ao desequilíbrio entre a Ordem e o Caos.

CAVEIRA, O, 1999, Daniel Antonelli (criação). Publicado na revista virtual “HQ”. Tenente dado como morto em missão é submetido a um experimento científico que alterou sua estrutura biomolecular. Sua pele e seus ossos ficaram mais densos e ele ganhou força muscular, resistência física, agilidade, flexibilidade e a capacidade de regeneração acelerada. Além de ter tido suas faculdades cerebrais ampliadas.

CELTON, 1981. Criação do desenhista mineiro Lacarmélio Alfêo de Araujo,

esse mecânico de muita força física e velocidade atua em Belô City, embora os poderes fiquem em segundo plano, pois é com seu jeitinho mineiro que ele soluciona seus problemas. Nas ruas, usa um terno amarelo e um cartaz com os dizeres: “Estou vendendo as revistinhas que eu mesmo fiz”. Assim, uma mescla de Celton & Lacarmélio perambula pela Avenida Afonso Pena, Praça Sete, Mineirão, etc., pontos conhecidos de Belo Horizonte. A revista dá ao leitor um pouco da história da cidade, peculiaridades, folclore e lendas urbanas como “Loira do Bonfim” e “Capeta do Vilarinho”.

CÉREBRO CANIBAL, 1997, criado por Rafael Portela. Foi publicado no fanzine “Voyer” e teve sua estreia em nível nacional no prozine “Entidade Zero”, da MR Editora em 2006. Anti-herói antropofágico que se situa em um contexto mágico cerimonial e patológico, já que devora o cérebro de suas vítimas – quase sempre contraventores éticos –, resultando em histórias bastante incomuns.

CÉSAR BRAVO, 1985, Arthur Garcia (criação, roteiro e desenhos). Publicado na revista “Vampiro” nº 5, da Press Editorial, e no álbum “Mangá Tropical” (2002), da Editora Via Lettera. César Bravo é um aventureiro que tem encontros com o fantástico e o sobrenatural.

CHICO SPENCER, 2011, criação de José Salles (roteiros) e Emmanuel Thomaz (desenhos) para a Editora Júpiter II. É um detetive gordo, de aspecto rude, porém justo, honesto, emotivo e ranzinza, que adora filmes antigos. É um profissional que muitas vezes faz caridade a quem necessita. Está sempre acompanhado de seu melhor amigo, um ser invisível, de outra dimensão, elegante e de voz encantadora, que só o protagonista pode ver. A série de sete edições circulou até 2014 com a participação nos desenhos de Chagas Lima, Márcio Rogério Silva, Carol Gimka, José Menezes e Verônica Saiki.

CICLONE, O, 1988, criado por Jorge Bento de Araújo. Teve origem em um fanzine estudantil e depois publicado em tiras no jornal “Folha Fluminense” e também em *webcomics*. Adquiriu o poder de controlar o vento após ter sido sugado por um ciclone – que teve sua natureza modificada gerando uma anomalia no espaço-tempo – e reaparecer somente três anos mais tarde sem memória do que lhe aconteceu nesse período.

CLUBE DA VOADORA, 2009, criação de Hugo Nanni, e lançada pelo atuante selo coletivo Quarto Mundo. O Clube da Voadora é um time de adolescentes problemáticos que vivem em abrigos do governo, sendo selecionados, treinados e recebendo preparados químicos, simplesmente oferecidos como medicamentos, que potencializam as habilidades naturais de cada um dos elementos. O grupo se rebelou e foge, atuando a partir disso na clandestinidade.

COMBATRONS, 1993, criação de Arthur Garcia e João Pacheco. Publicado nas revistas “Cyber – Heróis + Máqui-

nas”, da Editora Vidente. Cinco seres humanos de diversas partes do mundo são convocados e treinados por um patrulheiro alienígena para, utilizando armaduras de combate, impedir a invasão do planeta Terra por uma raça de seres mecânicos com características predatórias.

COMBO RANGERS, 1998, criação de Fabio Yabu. Teve início como uma série de *webcomics* no estilo mangá, tendo como base séries no estilo *super sentai*, primeiro como paródias e, depois, com histórias um pouco mais sérias, mas sem perder o bom humor. A série ganhou versões impressas pelas editoras JBC e Panini Comics entre 2000 e 2004. O enredo é sobre cinco crianças de coração puro que são escolhidas pelo super-herói aposentado Poderoso Combo para serem heróis na defesa do planeta contra alienígenas. Com o passar do tempo, outros personagens, entre aliados e inimigos, foram sendo incorporados à série.

COMETA, O, 2004, foi criado por Samicler Gonçalves. É um alienígena do planeta Reh-Lum que foi tomado pela guerra e dominado por mulheres que escravizam todos os homens. Sua mãe, a rainha, o envia ainda bebê para a Terra para que não tenha tal destino. Em nosso planeta, ele foi criado e estudado por cientistas a fim de usar seus poderes – força e resistência sobre-humanas e controle gravitacional – para se tornar uma arma de guerra.

CONQUISTADORES, OS, 1969, criação de Andy e Raposo, lançada em uma única edição pela Editora GEP, com “A Saga de Lara”, aventura extensa protagonizada pelo jovem Antônio de Almeida Lara, herdeiro da família, buscando proteger seus terras, no tempos dos Bandeirantes. Obra criada por uma dupla de publicitários que se desencantaram com o mercado de quadrinhos, e jamais voltaram ao ramo depois de constatarem a baixa venda da publicação.

CORCEL NEGRO, 2004, criado por Alcivan Gameleira. Teve suas aventuras iniciais nos fanzines “Corcel Negro” e “Heróis Brazucas”, e oito revistas na Editora Júpiter II. Corcel Negro é um mutante surdo que tem a habilidade de se deslocar no tempo, saltando por épocas e continentes. Ele também domina a arte da capoeira. Artistas que desenharam o herói: Joe Nunes, Paulo Ricardo, Orlando Maro e Ton Néri.

COVER, 2009, criado por Jose Amorim. Publicado pela editora virtual Novo Sistema em novembro de 2011, teve também duas edições anuais. Cover é Will Banks, cobaia em um experimento que colocou nele um estranho tecido como hospedeiro que lhe dá superpoderes, mas também o manipula. Assim, ele o utiliza para empreender uma caçada a seus “criadores”.

CRÂNIO, 1988, criado por Francinildo Sena. O super-herói estreou no Fanzine Mini-HQ, participando de aventuras de outros personagens. Saiu em revista própria, em publicação independente, de 2005 com a história: *Parasito – Parte 1*. O pacifista Haran era um príncipe do planeta Stron. O violento

Krok, seu gêmeo, eliminou o pai, pôs a culpa em Haran e assumiu o império; depois o lançou numa cápsula que vagou anos pelo espaço até cair na Terra (Amazônia) onde foi perseguido pelo Exército. Por nunca ter sido pego, foi apalidado de O Crânio. Tal como todos os stronianos, ele pode voar e atirar raios pelas mãos e pelos olhos.

CYBORG ZETA 7, 2000, criado por Arthur Garcia (roteiro e desenhos), com Silvio Spotti na arte-final. Publicado na revista “Desenhe e Publique Mangá”, da Editora Escala. A história se passa num futuro apocalíptico no qual um grupo místico, o Clã da Lua Negra, liberou um vírus que dizimou quatro quintos da população da Terra e alterou geneticamente a maior parte dos sobreviventes. César, um jovem que teve partes do seu corpo substituídas por próteses biônicas, tenta encontrar a filha do cientista que o recuperou e que possui a pista para salvar a raça humana: um rádio para falar com Deus.

D

DADO SELVAGEM, 2001, criado por Marcelo Cassaro como uma aventura de RPG para a revista “Dragão Brasil”, com desenhos de Erica Awano. Posteriormente, foi publicado no site de Holy Avenger, e o primeiro capítulo da série em quadrinhos saiu em “Dragão Brasil” nº 90, com roteiro de Cassaro e Lúcia Nóbrega, e arte de Lydia Megumi. Dado Selvagem é sobre a pessoa ser capaz de fazer algo especial, realizar uma coisa extraordinária, mesmo que você não seja alguém excepcional ou acima da média.

DALGOR, 1991, Dario Chaves (roteiro) e José Carlos Chicuta (desenhos). Estreou em “Almanaque Phenix Quadrinhos” nº 2 e teve uma sequência em 1993, na revista “Nova Geração” nº 1, da Editora Vidente. Em 2002, a primeira história foi republicada em cores na “Graphic Talents” nº 7, da Escala. Personagem com poderes místicos associados à tecnologia que busca recuperar o reinado de seu planeta, usurpado por um traidor.

DEFENSORES DA PÁTRIA, 1997, criação de Alex Mir (roteiro), Diógenes Neves (desenhos), publicada em revista própria. Grupo de heróis unidos pelo governo. Cada um pertence a um estado: Chuvisco, de São Paulo, que tem poder sobre a água; Transmutadora, do Rio Grande do Sul, que transmuta a matéria dos objetos; Ogun, da Bahia, um poderoso Orixá; Calibre, do Rio de Janeiro, um mestre no manuseio de armas; Marasmo, de Pernambuco, dotado de supervelocidade, superforça, superaudição, supervisão e capacidade de voar; Srbeq, de Minas Gerais, um exímio capoeirista; Portal, de Mato Grosso do Sul, que cria portais interdimensionais; e Aruanã, do Amazonas, ser transmorfo capaz de tomar a forma de qualquer animal que ele conheça. Na primeira aventura, eles enfrentam um ataque de mísseis à Asa Norte, em Brasília.

DEMETRIUS DANTE, 2008, criado por Will (roteiro e desenhos) e publicado pela primeira vez no fanzine “Subter-

râneo” nº 25. É um detetive particular que lida com mistérios sobrenaturais, fantásticos e lendas urbanas, transitando entre o real e o imaginário. Seus pais são paranormais – o pai morreu em um caso até hoje não solucionado, enquanto a mãe deixou a casa e tomou rumo desconhecido. A irmã de Demetrius tem poderes premonitórios. O herói tem encontros frequentes com anjos, demônios, vampiros e outros seres fantásticos.

DESVIANTES, OS, 2018. Grupo de super-heróis de Luciano Cunha lançado pela Guarã Entretenimento, 2019, com arte de Gabriel Wainer e Rafael Kraus (roteiro), Juliano Henrique (desenhos) e Alzir Alves (cor). A população do Brasil está dividida em duas classes: ricos e pobres. Uma instituição chamada Fortaleza controla (ou pelos menos tenta) as áreas de entorno que se lhe opõem como Resistência. Ali vivem os excluídos usados para experiências. O choque entre as facções atrai Nicholas Fióti, Tom e Anita para uma guerra civil ideológica e tecnológica.

DICK PETER, 1937. Criado por Jerônimo Monteiro para um programa da rádio Difusora de São Paulo (que mais tarde se chamaria Tupi) com patrocínio do Café Jardim, esse detetive novaiorquino era especializado em resolver casos muito misteriosos. Aproveitando o sucesso do personagem, em 1940 a mesma empresa de café lançou o álbum de figurinhas “As aventuras de Dick Peter: O fantasma de Flower”. Em 1947, Monteiro lançou 15 volumes pela Livraria Martins, assinando com o pseudônimo de Ronnie Wells. Após um programa na TV Tupi, os gibis saíram pela A Gazeta e Editora La Selva. Em 1947 saíram em tiras diárias no Diário da Noite (SP) com artes de Abílio Correa. Em 1952, Jayme Cortez relançou Dick Peter na revista Cômico Colegial, editada pela La Selva, com roteiro de Syllas Roberg.

DIOMEDES, 1999. Lourenço Mutarelli criou este personagem profundo, cativante, atrapalhado e sem talento para detetive particular. Não é durão, não se mete em intrigas nem tem belas mulheres. É um gordo sedentário sempre em busca de trocados para completar o orçamento. Jamais resolveu um caso e vive bebendo e fumando em seu escritório sujo. Em meio a situações adversas e de gente bizarra, Diomedes se vê obrigado a usar um talento que não tem para solucionar o Enigma de Enigma. Foi lançado em livro pela Editora Devir e depois, em 2012, pela Companhia das Letras, Diomedes – a Trilogia do Acidente, que compila as obras O Dobro de Cinco (1999), O Rei do Ponto (2000) e A Soma de Tudo (partes 1 e 2, de 2001 e 2002).

DIVA SATÂNICA, 2017, criada pelo ilustrador Brão. Publicado em álbum independente em 2017, é um personagem enigmático e aterrorizante. Diva pode ser a Medusa, a Rainha do Mal ou a Dama de Preto, e é difícil achá-la. Quem entra em sua mansão não sai vivo. Isso porque ela oferece o melhor prazer noturno em troca da vida do sortudo (ou azarado). Jonathan, um cara sem esperanças e viciado em vídeos pornôns, acaba encontrando por

acaso (ou por azar) a misteriosa Diva Satânica, e vê despertar em si novas fantasias.

DORFE, A MUSA ANDROIDE, 1991, criada por Pierre Rousselet e Roberto Duailibi, baseada no modelo e apresentadora Dóris Giesse, que interpretava a personagem no programa Casseta e Planeta Urgente!, da Rede Globo. A musa androide Dorfe não tem sexo, está em todos os computadores e usa sua megamemória para recriar os prazeres mais simples e tratar de problemas concretos do seu tempo, como a reserva de mercado para os produtos tecnológicos, e até questões políticas. A versão em quadrinhos saiu em capítulos na revista *Playboy*, na época da Editora Abril.

DOUTRINADOR, 2013, criado por Luciano Cunha. Publicado pela RedBox, é um vigilante urbano, um anti-herói que tem apoio popular em sua cruzada pela justiça contra criminosos, mas que mesmo assim é caçado pelas autoridades, vivendo à margem da lei. Sua atuação é motivada por casos que aparecem na mídia como insolúveis e sem a devida atenção da justiça. Ganhou uma adaptação para o cinema em 2018 e está prevista a produção de um seriado para TV.

DRAGÃO DO MAR, 2010, criado por Fernando Lima, estreou em “Herói Z” nº 1, do selo Laboratório Espacial, em 2011. Um jangadeiro que é deixado para morrer no mar e recebe poderes que o tornam um ser marinho com apelo ambiental e possuidor de armas poderosas. Tem influência do *nonsense* dos quadrinhos clássicos e segue o politicamente correto. Seu nome vem de um personagem histórico do Ceará, um jangadeiro que lutou pela abolição dos escravos. O herói é um avatar de lemanjá, a senhora das águas no candomblé e na umbanda.

DRAGÕES DA INDEPENDÊNCIA, 1982, criação Claudio Seto e autoria de Watson Portela (roteiro e desenhos). Teve uma única, porém importantíssima, aventura lançada no gibi em formatinho colorido, uma raridade, então, se tratando de quadrinho nacional. É também um marco do mangá brasileiro. Cyberman, Tutah-Tutah, Cyberman, Br-I, Br-II, Br-III fazem parte do esquadrão Dragões da Independência, em referência à tropa de elite de Brasília. A trama se passa no futuro, na São Paulo de 2082, quando um monstro gigantesco invade a cidade, exigindo a atuação do grupo. Os personagens lutam pilotando robôs gigantes. A obra foi inspirada nos novos animês, que na época começavam a fazer sucesso na TV.

DRONN, O, 1986, criado por Joacy Jamys. O personagem surgiu em “Heróis em Ação” nº 10, depois em “Legenda” nº 21 e nas edições nº 2 e 3 da revista “Fusão”, de 1997 e 2000, respectivamente. Mercenário, anti-herói do planeta Lusto, que atua em uma guerra civil, Dronn tem uma ideologia própria e não segue, necessariamente, o que a sociedade entende por “bem” e “mal”.

E

ED MORT, 1984, criação literária de Luis Fernando Veríssimo, foi adaptada para tiras do jornal O Globo, com desenhos de Miguel Paiva. É um investigador cínico, arrogante e sem caráter que divide um escritório fétido e sombrio em Copacabana com 117 baratas e Voltaire, um rato albino. A grana curta o limita a comer um pedaço de pizza com Fanta uva. Ed Mort ganhou versões para teatro, especial de TV e cinema. As páginas dominicais coloridas saíram no suplemento O Globo, de O Globo, em 1985. As tiras também foram compiladas em álbuns pelas editoras L&PM e Objetiva, e também chegou a ser publicado em revistas na Itália.

EMPODERADAS, 2016, criação da quadrinista Germana Viana, saiu pelo selo Pagu Comics da Editora Cândido. Daniela, Li e Fabi são bem diferentes, mas moram na mesma cidade. Um dia sofrem um estranho acidente na Avenida Paulista: uma tempestade solar, que lhes dá poderes incríveis. Elas devem aprender a lidar com os dons recém-adquiridos e com o desaparecimento misterioso de outros poderosos. A história brinca com os clichês de super-heróis, identidades secretas, descoberta de poderes e vilões misteriosos. Elas se unem para enfrentar a gangue que rapta as pessoas que também ganharam poderes no mesmo incidente.

ESCORPIÃO DE PRATA, 2007, criado por Eloyr Pacheco, o herói surgiu em uma história do personagem “Sideralman”, criação do desenhista Will. Posteriormente fez parte do mix da revista “Tempestade Cerebral” e em várias outras publicações digitais. O herói é um guerreiro urbano, que domina a arte de luta da capoeira, cujo objetivo é limpar o nome e a honra de seu avô, preso pelo Sideralman em 1958, depois de roubar um banco e ter sido morto por seus comparsas.

ESPECTRO, 1969, série criada pelo desenhista Cláudio Almeida, que saiu no O Jornal, dos Diários Associados, até 1972. Mário Monte é um jovem e bem-sucedido promotor, que tenta capturar uma facção criminosa que age dentro e fora dos presídios do Rio de Janeiro. Ele perde a visão num atentado, recupera-se, mas ninguém sabe disso, só seu mordomo Jaime. Usa uniforme com a figura de um esqueleto e um resistente fio de seda para combater o crime em sua Mercedes esporte. O personagem foi retomado, com algumas mudanças, na revista “Spektrum”, da Editora Vecchi, nos anos 1980, por Almeida (roteiro) e Orestes de Oliveira Filho (artes).

ESQUADRÃO AMAZÔNIA, 2016, criação de Joe Bennett, com colaborações de Alan Yango (corroteirista) e Alan Patrick (codesenhista), e publicado de forma independente. Uma nave invade a Terra e se dirige para a Amazônia. Um grupo de super-heróis da região norte do Brasil tenta fazer frente à invasão. Maximus, o herói que toma a liderança da defesa, tomba em combate, e os outros heróis precisam unir forças para deter a ameaça.

ESQUADRÃO VITÓRIA, 2017, criação de Giorgio Galli, publicada em “Esquadrão Vitória” nº 100, que homenageia as HQs de super-heróis da Era de Prata, notadamente as de Jack Kirby, o rei dos quadrinhos. Para responder à questão do que aconteceria se Kirby tivesse criado seus personagens no Brasil nos anos 1970, em plena ditadura militar, Galli desenvolveu uma aventura tendo como personagens o coronel Alado, o Blindado, a mãe de santo Ya Lorixá, o Sucuri e o Curupira, que enfrentam o sinistro Suga-Mentes. Saiu em um **álbum** colorido da Gico HQ, com roteiro e artes de Galli, capa de Clóvis Brasil e cores de Marcello Renoir.

EXU 7 ENCRUZILHADAS, 1980, criado por Lancelott Martins. Com o nome “Exu 7”, surgiu no fanzine “O Querela”. Exu 7 Encruzilhadas, um deus orixá, fez parte de um conselho de super-heróis chamado Conclave. Ele vem à Terra para caminhar entre os humanos e experimentar os sentimentos mortais.

F

FALCÃO NEGRO, 1954, criado por Péricles Leal, também roteirista do seriado para TV. É um dos primeiros heróis para o público juvenil brasileiro na TV, com episódios transmitidos ao vivo, pela Tupi. Adaptado para os quadrinhos em 1958 com desenhos de Getúlio Delphim, Walter Peixoto e Fernando de Lisboa, apresenta as aventuras de um espadachim mascarado com traje fantástico, que combate o crime em seu reino medieval.

FAMÍLIA TITÃ, 1991. Criação de Gian Danton e Joe Bennett. Três crianças de uma favela brasileira recebem poderes de um ser alienígena e se transformam em Tribuno, Centurião e Vesper. O trio salva a Terra de uma invasão alienígena, mas, logo, o sucesso e o dinheiro sobem à cabeça de Vesper e Centurião, que passam a usufruir da fama e da riqueza e expulsam Tribuno do grupo. A história mostra a vingança deste último. Publicado em diversas revistas eróticas da Nova Sampa, no início da década de 1990.

FANTAR, 1969, criado pelo desenhista Edmundo Rodrigues, contando com os roteiros de Milton Mattos, em título próprio da Editora GEP. Herói anfíbio, vítima de um experimento genético, é um ser furioso e gigantesco que destrói tudo que encontra pela frente. Alimenta um ódio mortal a tudo que vive na superfície do planeta. É uma arma viva que se revoltou contra seus criadores.

FANTASIA, 1999, criado por Marcelo Castilho, estreou em 2001 na revista *on-line* “Vigilantes”. Em 2015, ganhou título próprio impresso, que teve três edições. Após ser assassinado, seu espírito vaga à deriva, nem morto e nem vivo, por dimensões além da nossa, e se torna Guardiã do Portal dos Devaneios. O herói foi criado para liderar o panteão de personagens místicos da linha UCM Comics.

FANTASMA ESCARLATE, 2009, criado por Fernando Lima, estreou no site

Armagem Herética e, no ano seguinte, passou para o site Laboratório Espacial. Em março de 2011, apareceu na revista “Herói Z” e na edição solo “As Aventuras do Fantasma Escarlate”. A criação do personagem é inspirada num fato ocorrido com seu próprio autor, que, ao ser convidado para uma festa à fantasia, comprou um agasalho com capuz num brechó e o adaptou para ficar parecido com roupa de super-herói. O traje fez tanto sucesso, que gerou o personagem de HQ. O Fantasma Escarlate consegue voar, ficar intangível, soltar raios de energia através de suas mãos. Seu uniforme tem um escudo de proteção e ele também consegue se teleportar.

FLAVO, 1968. Criação de Claudio Seto (textos e desenhos), no estilo mangá. Esse robô metálico, com emoções humanas, foi inventado pelo cientista Professor Kitão. Flavo tinha o aspecto de um garoto e um acabamento que imitava a pele humana. Suas aventuras ocorriam num ambiente de ficção científica no qual combatia determinadamente o general Kodão, o Supremo Ditador. Estreou na revista “O Ídolo Juvenil” nº 3, pela Edrel, em 1968, com a história *Supremo perigo*. Em 1982, Flavo foi adaptado por seu próprio autor para a Editora Grafipar, e rebatizado de Super Pinóquio, ampliando o alcance da trama.

FUTUROS HERÓIS, 2009. Criação de Estevão Ribeiro, é uma continuidade de Pequenos Heróis, mas que mira nos personagens da Marvel Comics. Saiu em álbum pela Editora Desiderata (2013) com as histórias: *Cabeça de teia; O menino submarino; Cara de lata; Fantástico domingo; Uaah!; Um garoto com garras; Justiça cega*, com roteiro de Mario César. As artes eram de Vitor Cafaggi, Paula Markiewicz, Paulo Crumbim, Cristina Eiko, Caio Souza, Jânio Garcia, Leo Finocchi, Raphael Salimena, Emerson Lopes e Mário César. Em 2015, a revista foi publicada numa parceria das editoras Aquário e Marsupial.

G

GATA PÚRPURA, 2015, criada por Eli-naudo Barbosa para HQs publicadas no site da “EB Comics”. Ela é parte de uma linhagem evolutiva do gênero humano chamada de Novos Humanos, dotados de superpoderes com habilidades físicas e intelectuais, que se manifestaram ainda na infância. Ela defende os animais e suas histórias são ambientadas em Fortaleza, capital do Ceará.

GAÚCHO, O, 1963, criação de Julio Shimamoto, para a Mauricio de Sousa Produções, para o suplemento infantil Folhinha de São Paulo, onde foi publicado semanalmente até 1965. A série foi reprisada em 1985, pela Editora Nobilet, e de 2007 a 2008 pela Editora Júpiter II. As aventuras transcorrem no final da Guerra do Paraguai (1864-1870), quando o ex-soldado gaúcho Fidêncio passa a percorrer os pampas brasileiros ao lado do jovem e fiel companheiro Zoca, promovendo a justiça, em atos heroicos de bravura, se envolvendo em antigas rixas e disputas por terras.

GODLESS, 1997, criada por Marcelo Del Debbio, Márcio Alex Sunder e William Shibuya para a Trama Editorial, com grande elenco de artistas: Rodrigo Kings (Rod Reis), Alexandre Jubran, Márcio Alex Sunder e William Shibuya, Edde Wagner, Lilian Mitsunaga. Baseada no RPG *Arkanum*, de Marcelo Del Debbio, a história se passa em um futuro alternativo, após um cataclisma mundial, quando a população é manipulada pelos doutrinadores religiosos e seus poderosos avatares, a manifestação dos anjos e dos demônios na Terra. Mitzrael, um anjo sem memória, torna-se elemento-chave contra o vilão neobudista Sato Yukiwa.

GRALHA, 1997. Criação coletiva que envolveu nove autores: Alessandro Dutra, Gian Danton, José Aguiar, Antonio Eder, Luciano Lagares, Tako X, Edson Kohatsu, Augusto Freitas e Nilson Miller. Gustavo Gomes, seguindo a tradição do avô, o Capitão Gralha, transforma-se no super-herói Gralha para defender uma Curitiba futurista contra os mais bizarros vilões, como Craniano, Café Espresso, Bagre Humano, Araucária, entre outros. Foi publicado durante mais de um ano no jornal *Gazeta do Povo* de Curitiba. Publicado em uma edição especial da revista "Metal Pesado" e, semanalmente, em meia página do jornal "Gazeta do Povo" de Curitiba, entre outras edições especiais. É um herói combatente do crime que mistura ação e humor em suas aventuras defendendo a capital paranaense de vilões extravagantes. Seus poderes são capacidade de voo, força sobre-humana e emissão de sons devastadores.

GUARANI, O, 1938. O romance, de José de Alencar, teve várias adaptações para os quadrinhos. A primeira, de Francisco Acquarone, foi publicada pelo Correio Universal, em 1938. Jayme Cortez desenhou as tiras diárias, no Diário da Noite, em 1947. André Le Blanc é o autor da HQ publicada na Edição Maravilhosa, da Ebal, em 1950, e Edmundo Rodrigues, o da versão do Almanaque Juvenil, de O Livreiro, em 1970. Walter Vetillo fez outra quadrinização para a Editora Cortez, em 2009; e Luiz Gê ilustrou a versão da Editora Ática, que teve roteiro de Ivan Jaf, também em 2009. Uma nova adaptação, de Júlio de Oliveira, saiu em 2012, pela Scipione. Talvez em 1927, na edição 1.155 de O Tico-Tico, Cícero Valladares (Dudu) tenha feito a primeira quadrinização do herói.

A história de Peri acontece no século 17, e trata do romance entre o índio goitacá e a filha de um fidalgo, Ceci, por quem ele nutre total veneração e obrigação de guarda. Peri, o guarani, é um herói emblemático da cultura brasileira devido a sua bravura, força e determinação.

GUERREIROS DA TEMPESTADE, 2005, criado por Anísio Serrazul. Estreou em "Guerreiros da Tempestade" nº 1, da ND Comics. Atualmente, os personagens são publicados pela Editora Kelps. O grupo de heróis luta contra vilões do futuro que querem roubar as riquezas naturais da Terra para reconstruí-la. O primeiro número da revista apresenta Gabriel, um homem alado de outra época. Seu surgimento provoca uma

violenta tempestade, provocando caos em várias cidades do país.

H

HOLY AVENGER, 1998, criado por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e JM Trevisan, com desenhos de Érica Awano. Surgiu como jogo de RPG e gerou uma longa saga, lançada pela Editora Trama e hoje é publicada pela Jambo. Recebeu o Troféu HQMIX em 2001 e 2002, e laureada em 2007, no Prêmio Internacional de Mangá do Japão. "Holy Avenger" é o nome de uma espada, o pivô das aventuras de Sandro Galtran, um aspirante a ladrão, no mundo de Arton, uma terra de fantasia medieval com elfos, anões, deuses e artefatos mágicos, que se transformou no "Universo Tormenta".

HOMEM CHICLETE, 2003, criado por Ede Galileu. O personagem estreou na revista independente "Liga Jundiáien-se de Super-Heróis", publicada em 2009. Participou também dos fanzines "Mutirão da Virada" e "Fábrica de Monstros".

HOMEM DO PATUÁ, 1981. Silas Verdugo, o Homem do Patuá, foi criado por Elmano Silva e publicado na revista *Spektro* nº 21, da Editora Vecchi, na história *Cilada para a Besta-Feral*, de 1981, e voltou no álbum *A Origem*, da Editora Marca de Fantasia, de 2010. A aventura, escrita em 2005, conta a juventude do personagem, as circunstâncias trágicas que assolaram sua família, o achado do poderoso patuá, que lhe blindou o corpo de qualquer mal, e explica a razão de sua vingança. É uma história de terror com todos os horripilantes ingredientes exigidos pelos leitores do gênero.

HOMEM-CAVEIRA, O, 1995, criado por Zilson Costa. Publicado em diversas revistas e fanzines: "ComicStation" números 1 a 8, "Fanzine oficial do Homem Caveira" números 1 a 3, e outras. O herói é baseado no cotidiano maranhense. As histórias contam como o jovem Gilson Santos recebeu do Universo o precioso Relógio Bracelete de Não-Morfar, com o qual ele defende os mais fracos da investida de bandidos.

HOMEM-GRILO, 2000. Criação de Cadu Simões. Essa irreverência ao universo dos super-heróis estreou em p&b na revista *Homem-Grilo* nº 42 (na verdade é o nº 1) editada pela Quarto Mundo com roteiro de Cadu e arte de Ricardo Marcelino. A história revela que o Homem-Grilo foi mordido por um grilo radioativo e assim ganhou poderes para defender Osasco City e lutar contra o Dr. Louva a Deus. O personagem voltou na revista *Homem-Grilo & Sideralman* nº 1 (2014) com a história *O Retorno do Robô-Retrô* em p&b com roteiro do autor e arte de Will, Alexandre Coelho e Samuel Bono.

HOOKE AVENGER, 2007, criada por José Salles. Estreou na revista "Boca do Inferno" nº 1 em janeiro de 2008, com desenhos de Laudo Ferreira Jr. O herói usa seus poderes sobrenaturais ilimitados para vingar crimes cometidos contra prostitutas. Suas histórias

têm abordagens e temáticas voltadas para a dor humana das garotas de rua.

HUR, 1963, criação de Wilson Fernandes, publicada no jornal paulistano A Nação até 1964. Humberto Ulisses Ramos (Hur) é coronel da Força Aérea Brasileira. Suas aventuras ocorrem numa área desconhecida da Amazônia, habitada por seres estranhos tidos como extintos. Saiu em revista pela Editora Bentivegna — *A Tribo do Vale Secreto* (1965). A história *Hur – No continente perdido* saiu na revista *Magia Verde* nº 3, de 1965, e nº 4, de 1967, da Editora Pan Juvenil/Edrel. Na trama, Hur, em missão espacial, sofre um grave acidente e cai num continente cheio de pigmeus e animais pré-históricos.

ÍNCARO, 1970, criação de Xalberto, é a primeira *graphic novel* independente do país, lançada por Massao Ono Editor. O protagonista é um sujeito azul que voa em busca de liberdade, em trama psicodélica surrealista, em busca da ascensão humana, combatendo nos céus as falsas promessas de consumo, que são representadas pelos vilões Lady Morfina, Capitão Baixaria e outros estranhos personagens. Xalberto foi roteirista de quadrinhos Disney e também principal autor do gênero *underground* brasileiro, na icônica revista universitária Balão.

J

JAGUARA, 1995, criada por Altemar Domingos. Em 2005 saiu o álbum "Jaguara – Guerreira e Soberana", pela Via Lettera. Unindo folclore com superpoderes, é uma guerreira de força superior com habilidades símiás, exímia nadadora de visão aguçada, olfato apurado e audição extraordinária. Só ela pode empunhar uma milenar lança, que é uma entidade viva, recebida do próprio deus Tupã para enfrentar forças sobrenaturais. A lança se transforma também em um arco duplo que dispara flechas místicas controladas cineticamente pelo pensamento. Jaguara é do grupo indígena krenakores.

JAGUARUNA, 1966, criação de Paulo Fukue, com roteiro de Nelson Y. Cunha, para Minami Keizi Produções, sendo publicado pela Editora Bentivegna. Trata das aventuras de um guerreiro índio no norte do Brasil no período em que os espanhóis de Cadiz trouxeram cavalos para se adaptarem no Brasil a mando do poderoso Alvarez Cabeza de Vaca. Jaguaruna se torna um exímio cavaleiro.

JAYNE MASTODONTE, 1999. Criada pelo cartunista baiano Flávio Luiz, a musculosa personagem é uma mescla de Jayne Mansfield, símbolo sexual dos anos 1950, e de Arnold Schwarzenegger. Ela namora Mickey e tenta viver normalmente. A revista *Jayne Mastodonte Adventures*, da Badrabows Produções, ganhou o prêmio HQMIX 1999 de Melhor Revista Independente. Nessa edição, ela sai em sua poderosa moto atrás de quem explodiu a lanchonete Muscle Donald's. Na segunda edição, de 2006, em cores, Jayne vai

para a Amazônia, ao lado da ajudante Sushi, pegar os traficantes que ameaçam o Dr. Ribenbawn.

JERÔNIMO, O HERÓI DO SERTÃO, 1953. Criação do escritor Moysés Weltman para a Rádio Nacional, como seriado de episódios que permaneceu 14 anos no ar. A trama é ambientada no sertão brasileiro, com o herói agindo como um paladino da justiça. Com a ajuda do Moleque Sacy, enfrenta aqueles que maltratam a população. Em 1957, foi adaptado para os quadrinhos por Edmundo Rodrigues, que escreveu e desenhou dezenas de edições. Waldir Amaral e Juarez Odilon também desenharam suas aventuras, publicadas pela Rio Gráfica Editora, até 1966. Jerônimo foi adaptado para a TV e o cinema, na década de 1970, e em 1979 a Bloch Editora lançou as primeiras aventuras feitas por Edmundo Rodrigues, numa publicação em formatinho e em cores.

JERRY SILVA, 2006, criado por Jerônimo Souza, com Gilberto Borba e Alex Doeppre nos desenhos. Surgiu como coadjuvante na revista “Casa das Máquinas” nº 1 (Diggitt Studio), e teve mais uma aventura em “Contos do Absurdo” nº 1. É um vampiro roqueiro e líder de uma banda de rock pesado chamada Nega Bete, que tem como integrantes dois companheiros humanos, Steve Bones e Topper Deadhead. Seu empresário é o próprio Diabo, mas sob forma humana, que se apresenta como *Natas*.

JOÃO TYMBIRA, 1938, criado, escrito e desenhado pelo também pintor Francisco Acquarone. Se Indiana Jones não foi inspirado nele, chegou perto, a começar pela época de suas aventuras. *João Tymbira em Redor do Brasil* foi o nome do álbum de 96 páginas desse aventureiro que aparecia em tiras do jornal Correio Universal. Foi publicada uma única aventura do forte e elegante esportista carioca, que se envolve em enrascadas, a partir do Rio de Janeiro, seguindo para Ouro Preto, interior de Minas Gerais, Bahia, Pernambuco e, claro, a Selva Amazônica. As diferenças regionais, desde a botânica até a antropologia, são pano de fundo para dezenas de missões realizadas por um intrépido herói de bom caráter, preocupado em ajudar a todos e dar bons exemplos morais, enfrentando o insistente vilão Cascavel.

JONY STAR, 1970, criado por Gedeone Malagola para “Edições GEP” nº 16, apresenta “No Mundo dos Gigantes”, com desenhos de Paulo Hamasaki e Moacir Rodrigues. Jony Star, sua noiva Evânia e os cientistas Gederson, Taj e Matsu sofreram um acidente com sua nave, e por isso foram reduzidos a 15 centímetros de altura, passando a enfrentar ladrões de joias, monstros, ratos, insetos, cientistas loucos, robôs, mágicos e também o poderoso Homem Átomo. Para o grupo, a Terra se torna um mundo de gigantes.

JOU VENTANIA, 2009. Criação do publicitário carioca Lincoln Nery para um fanzine independente. Estreou na revista independente Jou Ventania nº 1 – *Gritos na Noite*. Augusto Oliveira, que, sem rumo na vida, recebe de um ser espiritual a missão de restabelecer

o equilíbrio entre o bem e o mal. Ganha uma incrível inteligência, fator de cura, desenvolve diferentes técnicas de luta e passa a enfrentar criminosos sanguinários sob a identidade de Jou Ventania, a partir de sua base em Vencesleng, no Brasil. Em 2015, a Editora Universo publicou Jou Ventania & Blenq nº 1 com duas histórias: *Puro Ódio* e *Raça das Trevas*. Além das revistas, Nery expandiu o uso dos personagens em um blog e num canal no Youtube.

JUBA E LULA, 1985, criados a partir de ideias concebidas pelos atores Kadu Moliterno e André De Biase, e concretizadas pelo diretor Daniel Filho para a série de TV “Armação Ilimitada”. A série de TV era repleta de aventuras, humor e esportes radicais com o surfista Juba e seu amigo Lula, que tinham uma empresa que oferecia serviços de dublês. Suas histórias em quadrinhos saíram em dois álbuns pela Editora Nova Fronteira: *Juba & Lula nº 1 – Operação Super-Homem*, da Nova Fronteira, de 1988, e nº 2 – *Questão de sobrevivência – Uma Aventura na Amazônia*, de 1989. Os roteiros eram de Regis Rocha Moreira e artes, de Hector Gómez Alisio.

JUVÊNCIO, O JUSTICEIRO, 1962. Criado como radionovela pelo produtor sertanejo Reinaldo Santos, conhecido por compor “Casinha pequenina”, música que fez sucesso ao ser gravada por Mazzaropi. Em 1968, Juvêncio ganhou gibi com tratamento gráfico especial, impresso em preto e laranja pela Editora Prelúdio, com roteiros de Gedeone Malagola, Helena Fonseca, Rubens Lucchetti, Fred Jorge e Reinaldo Santos, e com desenhos de Sérgio Lima, Rodolfo Zalla, Eugênio Colonese e Edmundo Rodrigues. Foram 15 edições narrando as aventuras de um cavaleiro corajoso, que usava uma máscara negra e defendia a população pobre do interior, sempre transmitindo uma mensagem positiva de esperança.

K

KARATE 09, 1970, criação de Claudio Seto. Estreou no gibi *O Samurai* nº 6, da Editora Edrel. Retornando depois, em cores, em 2001, nas páginas de Mangá X, da Editora Escala, foi desenhado em estilo mangá. Narra as aventuras de um jovem loiro de visual “prafrentex”, líder de um grupo de espíões que atuam em vários locais do mundo a serviço de uma agência internacional. Os enredos são típicos da temática, envolvendo a Guerra Fria, e, como em toda obra escrita e desenhada por Seto, ocorre grande conteúdo psicológico na construção dos personagens.

KILLBITE, 1998, criado por Marcelo Cassaro (textos) e Joe Prado (desenhos) para a Trama Editorial. Narra as aventuras da albina Tatjana Bennet, uma adolescente portadora de uma doença rara que faz com que ela precise se alimentar de sangue. Ela faz parte da equipe *U.F.O. Team*. “Killbite – Vampira em Fuga” é uma minissérie de sucesso, na qual ela atua ao lado do Gladiador e Capitão Ninja. Além de Prado, Dino Gomes também ilustrou a série.

KORBAN, O ANDROIDE, 1986, E. C. Nickel (roteiro e desenhos), publicado na revista “Andróide”, da Press Editorial. Korban é um androide exterminador de andróides, porém ele é uma cópia perfeita de um ser humano: sangra, se cansa, sente dores e emoções como uma pessoa. A aventura transcorre em um mundo pós-destruído pela Terceira Guerra Mundial.

KUNG FU, 1975. Criado por Hélio do Soveral (textos) e João Orestes de Oliveira (desenhos). Quando a Editora Ebal perdeu os direitos de Shang Shi, o Mestre do Kung Fu, da Marvel, encomendou aventuras com um novo herói urbano com a fisionomia de David Carradine, ator do seriado Kung Fu, de grande sucesso na TV. O gênero era um filão forte também nos quadrinhos, e o mix dos dois personagens deu certo, resultando em vendas maiores do que as de Mestre do Kung Fu. Para que os leitores não percebessem que se tratava de produção nacional, os autores assinavam com pseudônimos, assim os créditos eram de Ell Sov, Joe Sesenem, Marc Walker e John Setsero.

KURSOR KRION, 1992. Criação do escritor de ficção científica e editor Marcelo Cassaro. Metálian é um planeta metálico, seus habitantes são seres biometálicos inteligentes, e Kursor Krion é um deles. Sua parceira foi capturada na Terra, e, desde então, ele iniciou uma luta pessoal contra os terráqueos para que deixem de explorar o espaço. Estreou na revista *Heróis da TV 3ª Série* – nº 10, da Editora Abril com a história *O Ataque do Predakonn – Parte 1*, com roteiro de Marcelo Cassaro, desenhos de João Pacheco e arte-final de Marcio Moraes. Saiu em cores na *Predakonn* nº 1, da Editora Trama, em 1998, com a história *Predakonn*.

L

LAGARTO NEGRO, 1998, criado por Gabriel Rocha, que estreou no fanzine “Impacto” nº 3 e teve histórias publicadas na internet pela editora virtual Senart. Esse guerreiro urbano não tem superpoderes e sua verdadeira identidade nunca foi revelada. Suas histórias se passam no Rio de Janeiro, onde se dedica a combater a corrupção policial. Usa armas não letais, como um *nunchaku* e um par de braceletes de titânio, que protegem seus antebraços, além de um cinto de utilidades. Seu traje é resistente para protegê-lo de agressões.

LÂMINA SELVAGEM, 2018, criação de Adriano Silva (roteiro), Ricardo Jaime (desenhos) e Mike Stefan (cores) para o selo Wild Comics Studio. É um combatente do crime que age com extrema brutalidade, porém, emerge em uma aventura na qual precisa resgatar vítimas de um terrível desmoronamento de terra. Em sua origem, é Lucas, que perde os pais em um incêndio e se vê capturado e transformado numa arma humana biotecnológica, atuando contra o crime organizado. Derrotado por um vilão biotecnológico mais forte, Lucas passa por outro experimento e seu corpo é unido a uma armadura cromada.

LEÃO NEGRO, 1987, criação de Cyntia Carvalho. A artista criou a personagem quando tinha 16 anos de idade. Aos 21, mostrou seus rascunhos para o quadrinista Ofeliano de Almeida, que assumiu os desenhos da série, que foi publicada em tiras no jornal “O Globo” de 1987 a 1989. Depois, saiu em álbuns coloridos pela editora portuguesa Meribérica. Mais tarde, surgiram outras edições especiais e álbuns em diferentes editoras. Atualmente Danusko Campos é quem desenha as aventuras de Othan, o leão negro do título, um guerreiro mercenário. A bela militar Tchi, seu filhote Kasdhan e a selvagem Pantera Negra são outros importantes personagens dessa extensa aventura protagonizada por “felídeos antropomorfizados” que vivem em um planeta cujos locais se assemelham ao planeta Terra da Era Medieval.

LEISER, 1981, foi criado por Watson Portela e Itamar Gonçalves para aventuras publicadas na revista Volúpia, da Editora Grafipar, de Curitiba. O jovem Pedro, um ex-viciado e traficante de drogas que se redime lutando contra criminosos, investe seus talentos de mecânico e esportista para criar equipamentos motorizados e eletrônicos. Para desbaratar uma quadrilha que o persegue, disfarça-se e torna-se o Leiser, um super-herói que usa um *skate high-tech* como principal arma, além de veículo, mas que também conta com o auxílio de uma pistola de raios. Em uma das aventuras de Leiser, surge a personagem Sandra (Anjo 45).

LIGA DO CERRADO, 2004, criação de Geuvar Oliveira, Gabriel Gomes e Ronimar Messias, e lançada no encarte Na Veia, do jornal Folha Popular de Tocantins. Inicialmente em tom de comédia, depois abordava seriamente temas como preconceitos, variação linguística e diferenças de gênero, entre outros assuntos. Os integrantes do grupo são: Homem Suvaco, Maria Paulada, Jeitosa, Homem Pochete, Homem Pichilinga, Senhor Gambiarra e Caryocal. A irreverência do jeito popular, inspirada nas pessoas de várias regiões do Brasil que forma a população de Tocantins. As aventuras apresentam atos heroicos pitorescos, e muita ação na fictícia Pequinópolis, cidade satélite de Palmas, no Tocantins.

LIGA JUNDIAIENSE DE SUPER-HERÓIS, 2009, criação de Hugo Nanni. Série cômica contando com os personagens Taru-Man, Homem-Chiclete, Jundman, Estilinge Púrpura, Muleke Kaniveti, Garota-Urubu, contando com a participação dos artistas Ede Galileu, Rodolfo Bonamigo. Lançada pelo selo Quarto Mundo.

LIZ VAMP, 2001. Criação da cineasta, escritora e atriz Mariliz Marins para o cinema, estreou nos quadrinhos, em 2001, na revista Liz Vamp nº 1, com a história *Origem de Liz Vamp*, produzida pelo Estúdio Impacto. A publicação teve roteiro de Klebs Junior, desenhos de Carlos Rafael, arte-final de Jean Dias e Valdemar, e cores de Vinícius e Hermes. Liz Vamp é uma exótica e sensual vampira mutante. Sua mãe é uma vampira inglesa e o pai é nada menos que o horrivelmente famoso Zé do Caixão. Por esforço pessoal de Liz

Marins, em 2003, o dia 13 de agosto foi instituído, oficialmente em São Paulo, O Dia do Vampiro, como incentivo à doação de sangue.

LORDE KRAMUS, 1991, criado por Gil Mendes e publicado em diferentes fanzines. Em 2008, teve sua primeira revista publicada. Na trama, a terra natal de Lorde Kramus é conquistada por guerreiros de outras terras, ele é banido e enviado para morrer nos mares do sul. Mas suas habilidades e conhecimento da arte da guerra permitiram que sobrevivesse para retornar e lutar por seu povo e sua terra.

M

MÁSCARA DE FERRO, 2000, criado por Bernardo Aurélio como um fanzine, ressurgiu, em 2002, em “Maxxzine” e outras publicações. Em 2012 saiu na revista Quinta Capa Quadrinhos sendo disponibilizado para leitura *online*. Máscara de Ferro é um mecânico e borracheiro que decide se tornar super-herói e esconde seu rosto atrás de uma máscara de solda, atuando em um mundo paralelo. Seus superpoderes derivam de um mineral especial que usou para fazer seu elmo/máscara de solda e o cano que usa como arma.

MÁSCARA DE FERRO, 2005, criação de Juan Silva e apresentado de forma digital no selo do autor, Maxmoom Comics, em 2014. Possui a capacidade de entender como qualquer tecnologia funciona ou como o poder de alguém funciona quimicamente falando. Consegue prever coisas por meio de análises em fração de segundos, como, por exemplo, prever a trajetória que uma bala fará, antes de ela ser disparada, apenas visualizando a posição que a arma está na mão do inimigo.

MÁSCARA NOTURNA, 2005, criação de José Salles (roteiro) e Edu Manzano (desenhos). É o personagem que deu origem ao notório selo Júpiter II. O herói viveu dezenas de aventuras até o ano de 2009, em título próprio, sendo ainda desenhado por E. Thomaz e Elmano Silva. Trata-se da saga de um personagem amaldiçoado, obrigado a matar um criminoso a cada 20 horas.

MAX MULLER, 1913, criado por Augusto Rocha, estreou na revista “O Tico-Tico” nº 386 e foi publicado até 1916, quando a Alemanha, devido à Primeira Guerra Mundial, ficou desprestigiada. Desenhado em painéis coloridos, é considerado o primeiro herói de aventura do Brasil do século 20, com histórias margeando o real e o fantástico. Na trama, Max é sequestrado quando menino. É adotado por um aristocrata inglês, e com seu tutor viaja para lugares exóticos, onde encontra um faquir que lhe dá um espelho mágico, e através dele encontra seus pais verdadeiros. No entanto, depois, mesmo adulto, o herói continua a viver aventuras em companhia de seu pai adotivo.

META-HUMANOS, 1992, criação de Arthur Garcia e João Pacheco. Série publicada nas revistas “Pau-Brasil” e “Cyber Heróis + Máquinas”, da Editora

Vidente. Em um futuro distópico, os *meta-humanos* são um grupo de seres com habilidades especiais, criados em laboratório para executar tarefas num sistema tecno-escravocrata, que se rebelam e lutam contra o sistema.

METEORO, 1987, criado por Roberto Guedes, teve diversas publicações editadas pelo próprio autor e foi destaque num especial da revista “Graphic Talents”, da Editora Escala. O jovem Ric Marinetti ganha superforça e supervelocidade ao ser atingido pela explosão causada por um meteorito. Em 2010, teve sua origem reformulada, e o *alter ego* do herói passa a ser o estudante Roger Mandari. Nessa nova versão, ele ganha os poderes de um meteorito enviado por um membro da Sinarquia Universal, uma sociedade secreta. Em 2018, o autor revelou que Marinetti era o próprio Mandari habitando uma microrrealidade criada por seu subconsciente.

MICHÈLLE, A VAMPIRA, 1977, criada por Emir Ribeiro para tiras de jornais e adaptada para revista em quadrinhos pela Press Editorial, em 1986. Volta a ser publicada em 2018, em um especial da Edições WAZ e no álbum “JSouza 30 Anos”, pela Atomic Books, com roteiro de Jerônimo Souza e arte de Toninho Lima. A francesa Michèle Bâts é uma vampira que possui “atributos” brasileiros e vive no Maranhão do século 16. Tem força sobre-humana, transforma-se em morcego, lobo, rato ou névoa. É vulnerável à luz do sol, cruzeiros e água benta. Em sua origem, foi mordida pelo vampiro Drácula, mas, por possuir dupla personalidade, tornou-se também uma criatura angelical.

MONSTRO, 2013, criado por Fábio Coala, venceu o Troféu HQMIX na categoria de publicação independente. A Editora Marsupial relançou pelo selo “Jupati Books” com o título “O Monstro – Lembranças”. Em 2015 veio “O Monstro – Filhos de Quíron”. Um bicho de pelúcia viaja de mão em mão ajudando pessoas, principalmente crianças, com problemas. O monstro do título pode ser entendido de acordo com a interpretação de cada pessoa: uma entidade ou força superior, ou a força de vontade para buscar superação. A história trata de amizade, coragem e sacrifício, em que os monstros estarão por toda parte.

MULHER ESTUPENDA, 1998, criada por JJ Marreiro. O autor apresenta sua personagem como se fosse uma heroína da Era de Ouro dos Quadrinhos, período das décadas de 1940/1950, com o típico charme, glamour e inocência daquela época. Ela possui superpoderes devido a um amuleto que lhe foi dado por um alienígena.

MÚMIA DE METAL, 2006, criada por Rogério Rocha e Alexander Duarte. Publicação do site do projeto HQNado. Na trama, um casal de cientistas é morto por se recusar a trabalhar em um projeto criminoso de um milionário do mal. O filho do casal, porém, recebe, antes da execução dos cientistas, um projeto de implantes de DNA humano. O jovem se submete ao experimento e ganha pele metálica.

NÁDIA, A FILHA DE DRÁCULA, 1982. Criação de Toni Rodrigues (roteiros) e Rubens Cordeiro (desenhos), foi idealizada para substituir Mirza, a mulher vampiro, de Eugênio Colonnese, nas revistas da Editora D-Arte, por encomenda do seu editor, o quadrinista Rodolfo Zalla. Estreou em *Mestres do Terror* 33. Nádia, assim como a famosa Naiara, da década de 1960, é também filha do “rei dos vampiros”. É uma vampira em estilo clássico, frequentemente trajando um sobrenatural longo vestido branco transparente. Sidney Silva (Sidemar Vicente de Castro) também escreveu alguns roteiros.

NAMBI, O PEQUENO XAVANTE, 1953.

Criação de Manuel Huete para a Benetivegna Editora. Autor de ilustrações para livros didáticos, Huete realizou dezenas de quadrinhos em seu país natal, a Espanha, para publicações católicas. No Brasil produziu apenas duas aventuras de um jovem índio, totalmente idealizadas e inspiradas nas selvagens aventuras de Tarzan. A capa da publicação foi desenhada pelo respeitado gráfico e ilustrador brasileiro Miguel Penteadó.

NECRO MORFUS, 2014, criação de Gabriel Arrais, lançado em 2016, via Catarse. Trata de Douglas, que recebe o poder de se transformar em outra pessoa já falecida apenas tocando os restos mortais dela. Tal evento ocorre quando Douglas tem 16 anos, assim, ele não envelhece fisicamente. O herói carrega uma caixinha com ossos de pessoas que necessita para se transformar. Porém, seus sentimentos pessoais desapareceram quando recebeu o dom da transformação, assumindo os sentimentos de quem incorpora. É publicado pela RQT Comics. Magenta King (Rodrigo Solsona) desenhou a primeira aventura, Abel (Rafael Vasconcelos) as seguintes.

NECRONAUTA, 2007, criado por Danilo Beyruth (roteiro e arte), começou em fanzine próprio e, posteriormente, participou de uma coletânea da Image Comics, nos Estados Unidos. No Brasil, teve dois álbuns lançados pela Zarabatana Books, que compilavam as aventuras dos zines, além de histórias inéditas. O Necronauta tem como missão conduzir a alma do morto ao além, atendendo àqueles que, ao morrer, deixaram assuntos inacabados e estão presos no limbo. Para auxiliar as almas penadas, assombrações e espíritos manifestados, ele se utiliza de seu necrodisco, do necrocinto de utilidades e de bom senso.

NEY FOGUETE, 1953, criação de Diamantino Silva para a Editora Júpiter. O herói vive uma aventura de ficção científica dinâmica, com muitos voos, fugas, monstros e lutas, que se inicia dizendo “desde a descoberta das viagens a Júpiter, no ano de 2500”. O artista, na década de 1950, fez parte do grupo de quadrinistas liderado por Gedeone Malagola (Raio Negro), da pioneira Editora Júpiter, que inaugurou as primeiras revistas em quadrinhos paulistanas naquele período. Diamantino escreveu o conceituado

livro teórico “Quadrinhos para Quadrados”, de 1976.

NIKKEI, 2015, criação de Guilherme Raffide e Leandro Casco, com páginas colorizadas por Márcio Menyz, em *Implacável Natureza Mestiça*, álbum lançado pelo Instituto dos Quadrinhos. Na trama, Débora é a adolescente bisneta de um japonês, que chegara ao Brasil há 100 anos, e descobre que seu bisavô havia trazido do Japão duas espadas amaldiçoadas. A trajetória do portador das espadas é narrada desde o Japão do século 19 até sua fuga para o Brasil. As espadas são procuradas aqui por uma organização criminosa japonesa, e Débora entra em ação como Nikkei, utilizando as duas armas.

NOVA, 1976, criada por Emir Ribeiro para o suplemento “O Norte em Quadrinhos”, do jornal paraibano “O Norte”. Marcou presença também em revistas, fanzines, *pocket books*, etc. Nova é uma jovem acometida por câncer pulmonar que aceita participar de uma experiência para transplantar seu cérebro para um corpo robótico, uma goiande de físico superior.

NOVAS AMAZONAS, 2006, criação de Leonardo Santana e Ricardo Anderson, é um grupo composto pela líder Helena, Olímpia, Jasmim, Lolita, Athena, Zoé e Isolda. Elas são herdeiras espirituais das lendárias guerreiras gregas, mas também têm origem na lenda das amazonas indígenas, as Ica-miabas, em sua busca por uma cidade lendária em um mundo devastado pela selvageria dos homens.

O

OLD ROCKER, 1987, criado por Alberto Crusius (roteiro) e Paulo Carvalho (desenhos), e publicado no jornal “Correio do Povo”, de Porto Alegre, por 90 dias consecutivos. Foi republicado por Oscar Kern no fanzine “Historieta”. Uma antologia foi lançada em 1988, com todas as 90 tiras de jornal e mais três histórias curtas, pela Editora TCHÊ!. *Old Rocker* é um veterano mercenário espacial que, com uma moto cibernética, cumpre missões em diferentes planetas. Ele tem como parceiro um ser chamado Funf, que não se identifica o que é.

ORMUZ, O FAKIR, 1937, criado por Isráel de Oliveira (desenhos) e Bobby (roteiros), foi publicado em 13 capítulos em “O Globo Juvenil”, suplemento do jornal “O Globo”. Começou em cores, mas ao final passou a ser impresso em duas cores. A maioria das histórias era escrita por Bobby, com desenhos de Isráel, e foi o primeiro dos muitos grandes mágicos dos anos 1940. *Ormuz* era um mago indiano que veio ao Brasil enfrentar criminosos, e seus poderes iam além do ilusionismo. Suas tramas eram recheadas de muita magia.

OS SETE, 2018, criação coletiva e publicação independente. O roteirista Eberson Ferreira e o desenhista e escritor Marcos Grato são os que mais assinam essa saga, que envolve muitos artistas consagrados da cena dos fanzines, como Rogerio Rocha, Moacir Torres, Adriano Sapão, Odoberito Lino,

Francinildo Sena, Gilberto Borba, Maurício Roséli Augusto, Rodrigo Fernandes, Jorge Joba Araújo, Jadir Valle, Lorde Lobo, Gildo Cavenaghi e Luis Lucasi. Uma criatura fugida do inferno age na floresta amazônica, dominando os espíritos da floresta, que se transformam em criaturas monstruosas e sanguinárias. Assim, sete heróis se reúnem contra o mal: Papo Amarelo; Crânio; Ciclone; Ágata, a caçadora; Águia Dourada; Enemus; e Xamã.

OVERDRIVE, 1993, criação de Walter Junior, integrante do fanzine Saga, premiado com dois Troféus HQMix e autor de “Eu, vilão”. *Overdrive* é um grupo de super-heróis formado por crianças internas em um empreendimento científico fracassado, que provoca uma explosão, fazendo-os desaparecer, para retornarem anos depois, já adultos, e aos poucos descobrirem seus poderes e passado. *Overgirl* e *Feedback* são os personagens principais do grupo, que atua como uma empresa, fazendo serviços de resgates impossíveis às pessoas normais. Também buscam tesouros arqueológicos e atendem a entidades governamentais em missões secretas.

OXÓSSI, 2017, criado por Alex Mir (roteiro), Alex Genaro (desenhos) e Omar Viñole (cores), e publicado na revista “Orixás – em Guerra”. Após uma farta colheita de inhame, o rei Odudua resolve fazer uma festa para comemorar, e convida toda a cidade, menos as Feiticeiras lá Mi Oxorongá. Como vingança, elas mandam um monstro gigante para acabar com a festa e com a colheita. Apenas Oxóssi terá a chance de destruir o monstro e salvar a cidade.

P

P.E.T., 2012. Os Protetores da Existência na Terra, criados por Nestablo Ramos Neto, ajudam planetas em perigo mandando um raio luminoso que seleciona seres e lhes dá poderes e sabedoria. Para salvar a Terra elegeram sete animais: Lupo, o lobo-guará; Olga, a onça-pintada; Sabre, o tigre-siberiano; Blindado, o tatu-canastra; Sauro, o jacaré-açu; Pan, o panda; e Leo, o mico-leão-dourado. Em 2012, saiu em cores em P.E.T. Contra a Ameaça Biológica, da Ler Editora. Em 2018, foram publicadas duas edições: P.E.T. Amigos: Viagem ao Nanicoverso e P.E.T. Amigos: Combate ao Fogo! – ambas pela Nestablo Ramos Studios.

PALADINO, 1999, criado por Marcelo Cassaro. Estreou em “Holy Avenger” nº 1, da Trama Editorial, com desenhos de Érica Awano. Sua face e nome são um mistério, e, por não ter emoções, parece um robô. Sua armadura dourada continha os “Rubis da Virtude”, vinte gemas forjadas por cada um dos vinte deuses de Arton. Ao guerrear contra o mal, Paladino é derrotado e tem seus rubis espalhados. O herói volta à luta com poucos rubis, após lenta recuperação física em uma ilha.

PALADINO VELOZ, 2011, criado por JJ Marreiro, estreou na revista “Herói Z” nº 0, do selo Laboratório Espacial. É um herói velocista, e suas histórias são repletas de referências aos qua-

drinhos da Era de Ouro e Era de Prata. Sua fonte de poder é um elemento chamado Tothium. Paladino Veloz faz parte de uma organização chamada Tapa-Olho, que combate as ameaças planetárias e sobrenaturais.

PAPA-CAPIM, 1960, foi uma das primeiras criações de Mauricio de Sousa. Começou a ser publicado em tiras no tabloide “Diário Juvenil”, depois, em 1963, na “Folhinha de S. Paulo”, e por fim como série complementar das revistinhas da Turma da Mônica. Ele é um menino índio que vive nas florestas do sul da Bahia cultivando as lendas e a cultura de seu povo. O álbum *Noite Branca*, 11º título da coleção Graphic MSP, da Panini Comics, lançada em 2017, contou com roteiro de Marcela Godoy e arte de Renato Guedes. Nessa história, a aldeia de Papa-Capim luta para não ser extinta por uma força ou entidade sobrenatural, e ele precisa convencer o pajé da tribo que sua missão é impedir tal catástrofe.

PAPO AMARELO, de 1990, que só estreou numa publicação em 1993, foi criado por Moacir Torres, e surgiu no fanzine “Rancho” nº 2, como paródia. A partir de 2008, com a criação de seu blog, muitos artistas começaram a reverenciar o personagem, fazendo *pinups*. Em 2015, Papo Amarelo passou a estrelar edições independentes como um herói de aventura, prestigiado por ser um defensor ecológico da Amazônia ao Pantanal. Na trama, ele é o capitão bem treinado de uma força policial formada para confrontar os contrabandistas de peles de animais que decidiu vestir um uniforme verde e amarelo para impedir ataques e a matança desenfreada de jacarés e outros animais.

PARSIFAL, 2016, criação de Alessandro Alves (roteiro) e Antonieto Pereira (desenhos). Lançado pela Editora 100% Gráfica, é uma saga transcorrida em uma dimensão cósmica onde entram em conflito divindades dos povos gregos, incas, vikings, egípcios, cristãos, africanos, budistas e tantos outros. Discutindo filosoficamente a nossa atual realidade, os combatentes celestiais da série são, entre outros, Parsifal, A Voz, O Acusador, Lúcifer, Anjo Morôni, Eloá, Jeová, Shekinah e alguns orixás. Na arte, colaboram Marcos Guerra e Carol Souto.

PASTOR DA NOITE, O, 2005, criado por Haeckel Almeida, estreou em 2009 em edição impressa com três histórias escritas por Haeckel, com desenhos de Rodrigo Vinicius e Paulo Campos. Depois, teve publicações *on-line* de diversos artistas no selo digital NHQ. O herói, em sua identidade secreta, é o diretor de uma agência secreta do governo, que age por conta própria, utilizando métodos pessoais para combater e eliminar os malfeitores.

PENITENTE, 2006, criado por Alexandre Cozza Ferreira (Lorde Lobo). Tem como penitência salvar 70 vezes 7 o número de inocentes que matou em suas antigas missões como assassino de aluguel. Também tem como tarefa mandar de volta ao inferno algumas criaturas que de lá fugiram. Ele é invencível em diversas modalidades de luta e perito em armas brancas e de

fogo. Utiliza, ainda, bombas, disfarces e recursos brutais para matar.

PEQUENOS HERÓIS, 2009, criação de Estevão Ribeiro, visa os super-heróis tradicionais, mas ressalta que o heróismo está nas ações mais simples. Saíram em 2010 em uma revista pela Devir com oito histórias: *Superbro* (Mário César); *Lanterna* (Raphael Salimena); *O pequeno rei do fundo do mar* (João Felipe); *O garoto das trevas* (Emerson Lopes); *O garoto de Marte* (Daniele Rios Boleeiro, cor; Ricardo Leite, arte); *O mais rápido* (Cafaggi); *Meu querido passarinho* (Leo Finocchi); *Pequena maravilha* (Fernanda Chiella). Em 2015, foram publicados pela Jupati Books, selo da Editora Marsupial, com arte de Mario Cesar.

PERNAMBUCO, O MARUJO, 1937, criação de Oswaldo Storni e publicado em O Tico-Tico. As viagens do marneiro mercante e pugilista vitorioso foram concluídas em março de 1940. O personagem foi classificado como um dos dez heróis mais importantes na genealogia dos quadrinhos brasileiros. Ele foi o primeiro herói institucional dos quadrinhos a atuar no então inexplorado centro-oeste brasileiro.

PÉTREO, O INDESTRUTÍVEL, 2006, criado por Rafael Tavares, com estreia no “Projeto Continuum” nº 6, em HQ produzida por Edvânio Pontes, que depois realizou a minissérie de duas edições em 2011 e 2012, lançada em versão impressa e *on-line*, contando com a colaboração de Adriano Sapão nas artes. O herói é um ser de pedra com bilhões de anos que presenciou os momentos iniciais do nosso planeta.

PITECO, 1961, criado por Mauricio de Sousa para tiras do Jornal do Brasil. *Pithecanthropus Erectus da Silva* é um homem das cavernas que vive numa adiantada aldeia pré-histórica chamada Lem. Vive sendo perseguido por Thuga, apaixonada por ele. No início, o personagem não tinha um visual determinado, vestindo trajes diferentes em várias histórias. Somente em 1973 passou a usar o traje definitivo, vermelho com bolas pretas. Em 2013 teve uma HQ em estilo mais adulto na Graphic MSP *Piteco - Fogo*, pela Panini Comics, por Eduardo Ferigato. Nela, Piteco tem de resgatar Thuga, que foi sequestrada por uma aldeia rival, e ainda liderar seu grupo para uma nova terra.

PLAY BOY, 1969, criação de Fernando Ikoma para a revista *Estórias Adultas*, da Editora Edrel. Narra as aventuras de Roberto Valenciano, um rico rapaz do interior que, após a morte trágica de seus pais, se muda para a Zona Sul do Rio de Janeiro, levando seus irmãos, todos mais novos, para viver os prazeres e o conforto da Cidade Maravilhosa. Lá, com um grupo de amigos, apelidado de Gang do Playboy, envolve-se em aventuras misteriosas, enfrentando crimes e injustiças. Playboy é um herói que tem o visual *pop* da época, calça boca de sino, camisa preta aberta no peito, ostentando um amuleto poderoso em forma de medalhão. Nas falas discorre sobre liberdade de expressão, revolução sexual, filosofia e psicologia típica daquela “era hippie”,

o que incomodava a censura imposta pelo regime militar, que, em 1973, fechou a Editora Edrel.

PRÍNCIPE GILBERTO, 1907, criação de Cícero Valladares, para O Tico-Tico, a primeira revista infantil do Brasil. Ele é o herói protagonista da pioneira história em quadrinhos curtíssima de apenas três páginas, O Castelo Encantado, na qual luta contra o Gênio das Sombras e outras criaturas do mal. O príncipe possui uma lança viva, com energia cósmica que lhe confere superpoderes e possibilita que retire o encanto que transformara uma graciosa princesa em dragão. É uma aventura ao estilo dos contos de fadas e fantasias das publicações do início do século passado, narrada em 21 quadros. O jovem artista, que também assinava Dudu, atuou por quase 40 anos em O Tico-Tico.

PROTETORES, 1992, criação de Roberto Guedes com desenhos de Joe Prado para o fanzine “Pow!”. Depois, sob o selo Fire Comics, teve desenhos de Reginaldo Borges, Horácio Jordan e Marcelo Borba. Trata-se de um grupo formado por Estrela Negra, Montanha e Furacão, que adquiriram seus poderes ao serem transportados para outra dimensão. É uma HQ que tem ação, humor e diálogos inspiradíssimos.

PULSAR, 1994, criado por Arthur Garcia (roteiro e desenhos) e João Pacheco, com colaboração de J. W. Magalhães, Toninho Lima, Neide Harue, Alex Silva e Silvio Spotti. Publicado nas revistas “Força Ômega”, “Master Comics” e “Tempestade Cerebral”, suas histórias foram coletadas no álbum “Pulsar – Edição Definitiva”, da Revolução Editorial, em 2017. Pulsar é um super-herói que foi preso nos anos 1970, acusado de subversão e dado como morto, voltando à vida 20 anos depois, totalmente deslocado e tentando entender o que aconteceu no passado e qual seu lugar no presente.

Q

QUACK, 2014, criação de Kaji Pato (Carlos Antunes Siqueira Junior), trata-se de Colombo, o pato falante de estimação de um aviador, Baltazar Dumont. Nas aventuras, os dois vivem se degladiando, em situações hilárias. Estreou na revista Henshin! Mangá, como um dos vencedores do 1º Brazil Mangá Awards, da Editora JBC. Uma nova HQ, no formato *webcomic* foi lançada em 2015, no site Dracomix da Editora Draco, que lançou vários volumes dessa série, que recebeu dois Troféus HQMIX, em 2016, “Especial Mangá, Publicação em minissérie”.

QUEBRA-OSSOS, 1996, criação de Tião Ferreira. Surgiu no fanzine “Cabrumb!” e também teve histórias publicadas na internet. Ele domina vários estilos de artes marciais e prefere armas brancas e bastões. Uma máscara negra pintada esconde seu rosto. Não tem superpoderes, mas seu temperamento explosivo e determinação o tornam um herói incomum.

QUODIES, 1984, criada por Paulo Yokota para o jornal Notícias Popula-

res, foi publicada também na revista independente “Historieta”, de Oscar Kern. É uma tira de aventura e espionagem envolvendo uma beldade enfezada que tem grande domínio de combate, artes marciais e destreza em tiro.

R

RAIMUNDO, O CANGACEIRO, 1953, criação de José Lanzellotti, foi lançada em janeiro de 1954, na revista Aliança Juvenil 1, 2ª Série. O herói é um tipo camponês sertanejo que por forças das circunstâncias é conduzido ao cangaço. Mas sua boa índole não condiz com os modos dos bandoleiros. Ele sempre defende a mocinha da trama e protege os mais velhos. Seu autor, Lanzellotti, “O Debret do Século 20”, viajou pelo Brasil fazendo pesquisas sobre nosso folclore, em 1949, integrado à Expedição Roncador-Xingu dos Irmãos Villas-Bôas, realizando depois, dezenas de obras voltadas às lendas brasileiras. Raimundo foi relançado em 1966, pela Editora Pan Juvenil, e, em 2019, na revista independente Os Aventureiros da Editora Júpiter II.

RAIO ESMERALDA, 1988, criado por Danilo Dias. Aos 19 anos, Erick Esmeraldino é atingido pela explosão de uma nave marciana ocultada nas empresas E.D.E.N. (Empresas Direcionadas a Estudos Notáveis). Ao sair do coma, depois de cinco anos, sente que possui poderes e habilidades especiais, sendo capaz de disparar rajadas de energia pelas mãos e criar campos de força. Em 2008, uma edição especial independente comemorou os 20 anos do personagem.

RAJADA, 2009, criação de Renato Rei para a Editora Júpiter II. Ela é uma justiceira caçadora de recompensas. Uma linda assassina por natureza carregada de armamentos de última geração, combatendo o crime de forma violenta e letal. Abordando na estreia o tráfico de mulheres.

RBOY, 1992, criado por Daniel Arcos e publicado em fanzines entre 1994 e 1996, e *on-line* pela Hotmind Comics. A partir de 2012, participa de publicações coletivas impressas, como *Projeto A Ordem*. O herói é um artista marcial completo, mestre em tecnologia avançada, campeão mundial de skate e um agente especial para “casos complicados”, da agência TESH (Tropa Contra Eventos Sobre-Humanos do Governo), na Mega Capital.

RED ROGERS, 1953, criação de Luiz Sanchez e lançada na revista Júpiter. Histórica obra de ficção científica, trata-se de um piloto que, para realizar seu sonho de participar de uma viagem interplanetária, pratica contravenções, sendo depois perdoado por impedir uma invasão alienígena, e sendo integrado a uma força espacial.

RENEGADO 3000, 2005, criação de Leonardo Santana e Ricardo Anderson para revistas da Cooperativa Brado Retumbante, que propõe espaço para o quadrinho nacional. É um personagem de ficção científica e ação, que atua em uma América sob regime di-

tatorial, dominada pelo que um dia foram os EUA. Uma outra potência se opõe à nova América extremista, a gigantesca China. O herói é um guerreiro liberto que age por conta própria contra o *establishment* e tem tatuado em seu braço o registro de seu número ordinal, o numeral 3000.

RESISTENTE, 2013, criado por Juliana Rocha como *webcomics* e que, em 2015, ganhou versão impressa. Na trama, aos 25 anos de idade, Eduardo Oliveira foi diagnosticado com uma doença degenerativa incurável. Seu pai, um grande cientista, reconstituiu parte do seu corpo. Mas um acidente expôs suas células-tronco à radiação, causando-lhe uma mutação. Dessa forma, ele adquire força, velocidade e resistência sobre-humanas. A série está disponível no site do autor.

ROBERTO SOROCABA, 1934, criado por Monteiro Filho, com argumentos de sua esposa, Maria Monteiro. É uma das primeiras HQs de aventura desenhadas no Brasil, que teve também o título “Os Exploradores da Atlântida”, publicado no Suplemento Infantil, do jornal carioca “A Nação” durante 12 edições. É uma aventura aos moldes dos filmes de aventuras transcorridos nas selvas e também em ambientes urbanos, envolvendo mistérios e muita luta. Ao concluir a trama, e realizar o casamento do herói com a mocinha, o autor grafou no final da história as iniciais GD (Graças a Deus), e nunca mais desenhou uma história em quadrinhos. Considerou o trabalho por demais extenuante.

S

SANDRO GALTRAN, 1998, criado por Marcelo Cassaro, teve sua saga contada nas revistas em quadrinhos de *Holy Avenger*. Ele é filho de Leon Galtran, que foi um dos maiores ladrões do reino. No entanto, o filho não herdou o mesmo talento: embora tenha se esforçado, é um péssimo ladrão, ainda que bom lutador, e, mesmo assim, é bem-sucedido ao procurar trabalho como ladrão aventureiro. Sandro desejava seguir a carreira do pai e se tornou um dos aventureiros mais conhecidos de suas terras, apesar de bem-intencionado e, de certa forma, bastante ingênuo.

SANGUINÁRIA, 2003, Reginaldo Carlota (roteiro, criação). Publicada pelo próprio autor em edição *one shot*, em 2018, nos EUA, com arte de Caio Cacau, apresenta Sarah Hartley combatendo a Irmandade das Sombras, que é formada por vampiros que têm influência global na mídia, na política e nas grandes corporações. Vestida como uma mulher fatal, portando um arsenal de pistolas, metralhadoras, explosivos, facas, espada e outras lâminas extremamente afiadas, ela encara os vampiros que a perseguem impiedosamente.

SANTO, 2017. Essa criação de Luciana Cunha estreou em 2019 em Santo 1 (Guará Entretenimento), com roteiro do autor e Gabriel Wainer, arte de Mikhael Raio Solar e cor de Alzir Alves. O professor solitário Salvador Sales

não aceita seu dom mediúnico, porém muda de opinião ao ver um centro de umbanda ser atacado por uma sociedade secreta do tipo do antigo Círculo Vrill, que pratica magia negra e arianismo. Assim, Salvador resolve pôr seus poderes especiais contra os maníacos, principalmente depois de saber que a sociedade tem influência de um político.

SEN, A VIÚVA NEGRA, 1972, criação de Carlos da Cunha (roteiro e arte), que estreou na revista “Chico de Ogom Especial”, em 1973. Em 1991, teve suas histórias reunidas em uma edição da Editora Evictor e, posteriormente, em 2019, em um álbum da Editora Criativo. Ela é uma superespia extraterrestre com preparo militar, aprisionada na Terra por crimes cometidos em seu planeta natal. Aqui, tem que cumprir a missão de evitar cem mortes para só então poder retornar ao seu mundo. Sua forte energia sensual, porém, faz com que os homens se apaixonem por ela, desperdando seu instinto assassino.

SEPÉ TIARAJU, 1945, de Rodolpho Itzche para O Suplemento Juvenil. Foi a primeira versão em quadrinhos deste personagem real, declarado “herói guarani missionário rio-grandense” por lei, também chamado de São Sepé. Sepé (1723-1756) foi um guerreiro indígena brasileiro, chefe dos Sete Povos das Missões, que liderou uma rebelião contra o Tratado de Madri; líder dos Guaranis atuando no sul do Brasil, norte da Argentina e fronteira com o Paraguai. Em agosto de 1962, a Editora Cetpa, tem que cumprir a missão de evitar cem mortes para só então poder retornar ao seu mundo. Sua forte energia sensual, porém, faz com que os homens se apaixonem por ela, desperdando seu instinto assassino.

SÉRGIO AMAZONAS, 1953, criado por Jayme Cortez, em uma aventura em episódios para A Gazetinha, que permaneceu incompleta. Anos depois, com a colaboração do desenhista Sergio Lima, foi publicado no “Almanaque de Aventuras”, da Editora Bentivegna, em 1961, em história completa, sendo republicado em título próprio, em 1973, pela Editora Roval. A obra foi publicada em Portugal, nos anos 1980, na revista “O Mosquito”. Trata-se de um grande clássico do quadrinho nacional devido à exuberância artística dos desenhos de Jayme Cortez. O protagonista é um caçador em busca de aventuras e mistérios, e acaba por enfrentar dinossauros na Floresta Amazônica.

SERPENTE, 2010, criação de Gabriel Billy, que estreou na *web* na revista “Libertas” nº 1. Herói afrodescendente com poderes sobre-humanos graças a uma tatuagem mística, que se chama “Trevas”, é, na verdade, um espírito de Imoogi, uma imensa serpente da mitologia coreana. A tatuagem também fala e se move por seu corpo.

SETE ESTRELAS, anos 1980, criado por Lancelott Martins no fanzine “Querela” e, em 2016, publicado pelo selo HQ Quadrinhos. Na trama, que se passa em 1939, José Sivirino estava envolvido com questões de terra. Foi capturado, torturado e deixado à morte na mata. Seu peito foi marcado a ferro em brasa, com sete estrelas. Por efeito mágico, sete estrelas desceram do céu e se fundiram às marcas em seu corpo. As estrelas são seres de uma antiga casta do universo, os Julgadores, que atuam para manter o equilíbrio do cosmo. O herói passa a atuar como um vingador, com poderes místicos, em busca de justiça.

SHADOW LADY, 2001, criação de Franco de Rosa. Os roteiros da primeira HQ de uma trilogia só foram ilustrados por Eugênio Colonnese no ano de 2004, com as duas primeiras aventuras lançadas em um álbum da Opera Graphica Editora em 2018. A heroína é uma justiceira mascarada que adquire força e energia extra, ampliando seus sentidos, para atuar contra criminosos que atacam mulheres. O ilustrador dá um caráter sensual às páginas de forte contraste em preto e branco, valorizando as sombras.

SHERLOCK HOLMES CONTRA ARSENIÓ LUPIN, 1910. Criação de Guido (Álvaro Marins) para O Tico-Tico (1905-1959), a pioneira revista infantil e de quadrinhos do Brasil. Esta longa aventura seriada satiriza o clássico herói detetive e seu auxiliar Dr. Watson contra o também notório ladrão Lupin. Trata-se de uma trama inédita, tendo um bandido original, Gazua, como pivô da história. Os personagens aqui são antropomórficos, os primeiros dos quadrinhos nacionais. O Sherlock Holmes original, do escritor Sir Arthur Conan Doyle, estreou em 1887. Lupin, o ladrão elegante, mestre do disfarce, foi criado em 1905 pelo escritor francês Maurice Leblanc.

SIDERALMAN, 2001. Criado por Wilson André Filho (Will), o super-herói sofre mutação ao ser contactado por alienígenas desenvolvidos. Ele opera diretamente da cidade de Nova Luz. Estreou no fanzine Subterrâneo nº 0 (2001). A revista Homem-Grilo & Sideralman nº 1 foi publicada em 2014 de forma independente com roteiros de Cadu Simões e desenhos de Will, Alexandre Coelho e Samuel Bono. O universo do Homem-Grilo foi unificado ao do Sideralman, e lá estavam o Dr. Louva a Deus e o Professor Cérebro, e os dois super-heróis se unem contra os arqui-inimigos.

SLANE, 1991, criado por Jean Okada (roteiro e desenhos), teve sua primeira aventura publicada na revista “Superação” nº 2, da Editora Phenix. O personagem depois viria a ter dois álbuns publicados como *e-books*. A história: no ano 2150, a Terra é governada por um regime autoritário que causa opressão e miséria no planeta. Nesse cenário, surge *Slane*, que assassina impiedosamente todos aqueles que tentam impedi-lo de derrubar o poder, mas também é motivado por fortes acontecimentos de seu passado, que o fizeram buscar por vingança.

SOBERANO, 2005, criado por Lunyo Alves de Souza. Participou do coletivo *Protocolo, A Ordem* em 2016. Gabriel de Freitas, ao conquistar o mais alto grau da maçonaria, recebeu um uniforme e passou a ser chamado de Soberano – O Cavaleiro Branco. O manto tem poderosos recursos oriundos de uma sabedoria antiga.

SOLAR, 1996, criado por Wellington Srbek, narra a história de Gabriel Nascimento, um jovem de Belo Horizonte que, ao visitar uma gruta, toca em uma pedra rupestre que retratava o sol. Ali ele desmaia, e, ao despertar, descobre que pode voar. A partir daí, ocorre uma série de mudanças em sua vida, ligadas ao seu passado e sua ascendência indígena, que o colocam diante de mistérios e desafios, que irão orientar o seu destino.

SUPER-EGO, 2006, criação de Caio Oliveira. Essa desconstrução dos super-heróis foi lançada *on-line* no site sequentialink em 2011, e publicada impressa em 2014, nos EUA, pela Editora Magnetic Press, em 2014, com financiamento via Kickstarter, com capa de Glenn Fabry e cores de Lucas Maragon. Em 2017 estreou no Brasil pela editora e loja Quinta Capa, de Terezina, Piauí. Com financiamento via Catarse, a versão brasileira tem 21 páginas a mais que a primeira versão. O protagonista é Dr. Ego, psicoterapeuta da comunidade super-humana, atendendo aqueles que passam por conflitos mundiais e dilemas interplanetários, tratando desde “abuso de substâncias transdimensionais até embaraço social incapacitante”. A obra aborda todos os arquétipos do gênero.

SUPER PINÓQUIO, 1982, criação de Claudio Seto (textos e desenhos), é um *remake* do robô Flavo, criado pelo mesmo autor, em 1968, no estilo mangá, inspirado em Astroboy, de Osamu Tezuka. No entanto, Super Pi, como também é conhecido, tem diferenças: ele é um jovem robô que quer virar gente, foi inventado por um ancião que vive sozinho, e ambos são provocados incessantemente pelo povo do vilarejo. A revista Super Pinóquio saiu em cores pela Editora Grafipar, em 1982, pelo selo Bico-de-Pena, em formatinho, com a história *A origem de Super Pi*, com arte-final de Toninho Lima (Leão).

SUPER-HERÓIS BRAS, 1993, criação de Arthur Garcia (roteiro e desenhos), publicada na revista “Cyber – Heróis + Máquinas”, da Editora Vidente. Durante o regime militar, o governo brasileiro desenvolve uma equipe de super-heróis que atuam como uma tropa secreta especial. Com o fim da ditadura, o novo governo opta por transformar a equipe em uma empresa estatal de salvamento e resgate, os *Super-Heróis Bras*, ou *Super-heróis do Brasil S.A.*

SUPERMÃE, THE, 1968, criação de Ziraldo para a revista Cláudia, da Editora Abril. A protagonista é uma senhora, sempre vestida como o Superman, só que de saias. Ela tem poderes ilimitados para defender seu menino, o filho Carlinhos, de 30 anos. Superprotetora ao extremo, exageradamente zelosa,

Dona Clotilde abusa da dramaticidade para manter o filho dependente, e discutir a questão da mulher, personificada em suas namoradas, que ela nunca aprova. Isso porque essa obra do genial Ziraldo foi concebida para a mais importante revista feminina do país. Também foi publicada em álbum, que teve várias reedições.

SUPRAION, 2012, criado por Luís Carlos Nunes e publicado em agosto de 2015 pela Joarte Gráfica e Editora. Supraion é o nativo de uma colônia atlante nos confins da galáxia, que se viu ameaçada por um cataclisma e fez seus habitantes abandonarem o planeta. Único sobrevivente de sua linhagem, Supraion foi isolado desde a infância para a vida monástica, em uma rígida disciplina de estudos científicos, marciais e sacerdotais.

TAMBU, 1952, criado por Gedeone Malagola, o roteirista e desenhista brasileiro, dono de um estilo simples e direto, que mais produziu obras em quadrinhos na década de 1950 e 60. Tambu estreou na pioneira Editora Júpiter. É um típico herói da selva daquela época. Defendendo pessoas que se aventuram na selva africana, enfrentando animais selvagens e lutando contra malfetores e exploradores.

TATU-MAN, 2010, criação de Bira Dantas, no formato tiras diárias para o jornal Correio Popular de Campinas, SP. O anti-herói é medroso, arisco, azarado e com baixa autoestima. Dasi Podideos, nome do *alter ego* do herói, é a designação científica para o animal tatu. A série foi publicada no jornal Graphiq, e na antologia Tiras de Letras. Nas tiras desfilarão clássicos personagens das HQs, como Nhô-Quim; El Eternauta; The Spirit; Dick Tracy; Jerônimo, o Herói do Sertão; e Escorpião de Prata.

TITAN, 1960, estreou em “Aventuras do Herói Titan” nº 1, publicação da Titanus Publicidade Ltda., com impressão na Editora Continental. Com arte e roteiro do elenco de artistas da casa, que faziam os heróis Capitão 7, Capitão Estrela, Vigilante Rodoviário e Targo, era uma revista promocional, distribuída gratuitamente por “ocasião das festas natalinas”, vinculada à realização de concursos voltados às crianças. Foram produzidas apenas duas revistas com o herói, que possuía força extraordinária e transmitia mensagens otimistas e de boa educação.

TOOLS CHALLENGE, 2013, de Max Andrade. Em estilo mangá, conta de um mundo onde cada pessoa nasce com uma ferramenta, que cresce junto com seu dono com o passar dos anos. O protagonista é o jovem Raion, que perdeu sua ferramenta de nascença e precisa recuperá-la para evitar sua morte prematura. Para tanto, ele participa de um campeonato ilegal de lutas ilegal, o Tools Challenge, que dá título a esta conceituada série fechada de seis volumes.

TOPMAN, 1998, criado por Lorde Lobo, estreou no formato de tiras em

um jornal da cidade de Rio Grande (RS). É um super-herói brasileiro que, para ser mais bem-aceito no mercado de paladinos mascarados, assumiu um nome estrangeiro. O corpo de Topman é uma espécie de bateria viva alimentada pelo próprio universo. Trata-se de um personagem de humor dedicado a todas as pessoas que curtem o gênero heroico, mas com uma pitadinha de graça.

TORMENTA, 2001, criação de Edu Manzano, esse irônico e hábil brigador estreou no fanzine “Heróis Brazucas”. Depois, com roteiros de José Salles, saiu pela SM Editora na revista *Tormenta* nº 1, de 2007: *Um Inimigo à Altura* (Douglas Félix, arte); nº 2, de 2007: *Tormenta vs. Saci-Pererê* (Renato Rei e Luiz Meira, artes); nº 3, de 2008: *Herói da FEB* (Manzano); depois, pela Ed. Júpiter II, nº 4, de 2010: *O Pacto de Sangue* (Manzano); nº 5, de 2010: *O Velho Amigo* (Dennis Oliveira e Flávia Andrade, artes); nº 6, de 2011: *A Grande Aventura*; e nº 7, de 2012: *A Grande Aventura parte 2* (José Menezes, arte).

TORN, 1973, criação de Paulo Hama-saki. Em 1980, ressurgiu em “Aventuras em Quadrinhos” nº 10, da Editora Grafipar; em seguida, em “Almanaque Torn” nº 1 e nº 2, da Editora Hamasaki, de 1984; e “Akin”, da Editora Noblet, de 1987. Esse herói da pré-história, segundo seu autor, foi inspirado em Thun’da, de Frank Frazetta (1952/53), lançado no Brasil como Ta-Nor. Torn, porém, é loiro, mais corpulento e usa um enorme machado de pedra. As aventuras são repletas de diálogos que tratam, filosoficamente, da formação das civilizações e das personalidades humanas. A bela Jana, parceira do herói, no entanto, não possuía voz ativa do feminismo.

TRÊS LEGIONÁRIOS DE SORTE, 1940. O escritor, desenhista e cenógrafo Carlos Arthur Thiré criou esse grupo para a revista *Vamos Ler*, em forma de conto. Adaptada para quadrinhos, circulou em episódios, em O Suplemento Juvenil, depois, saiu no álbum *Três legionários de Sorte* nº 1 com a história *A Noite*, em que três amigos Pintado, Bilescu e Buck, recrutadas da Legião Estrangeira na África Oriental, passam pela maior confusão quando Pintado fica perdido de amores pela filha do major do quartel que quer prendê-lo. Saiu no fanzine *Historieta*, de Oscar Kern, em 1970; na revista *Historieta*, da Press Editorial, em 1986; e na *Historieta* nº 12, da Editora Geo, em 1994.

TRISTÃO, 1999. Criado pelo capixaba Estevão Ribeiro e baseado em um personagem anterior, o Shakma, do qual usou apenas a máscara branca, Tristão estreou no jornal *Notícia Agora* em página diária, em 2000. Depois, saiu na revista *Graphic Talents* nº 3, da Editora Escala, em 2002, com a história *Adelaide é o culpado*, de Estevão Ribeiro (texto) e Amauri Ploteixa (arte). Vieram, então, as publicações independentes. Em 2007 saiu na revista *Tristão* com a história *Senhor do Fogo*, da Gráfica e Editora A1, com Estevão Ribeiro (roteiro), Will Walber (arte), Lula Borges (cores). Trata-se de um guerreiro urbano que esconde sua face com uma máscara branca típica do teatro No japonês e luta com uma espada katana.

U

U.F.O. TEAM, 1977, criado por Marcelo Cassaro e Joe Prado. Estrelou uma bem-sucedida minissérie originada no romance “Espada da Galáxia”, de Cassaro, ganhador de um Prêmio Nova de ficção científica. Tudo começa quando ocorre um conflito entre as raças alienígenas Metalianos e Traktorianos que acaba por envolver a Terra. Assim, entra em ação o *U.F.O. Team*, uma equipe meta-humana composta por personagens peculiares, unidos por motivos distintos, nem todos por vontade própria. São eles, o líder Capitão Ninja, Deadly Eye, Coronel Greenwood, Gladiadora, Ogress e Killbite.

U-235, O HOMEM-CIBERNÉTICO, 1970, criação do desenhista e tenente aviador Ignácio Justo para o Almanaque de Aventuras da Editora Taika. O artista recorreu ao talentoso escritor Rubens F. Lucchetti para desenvolver essa trama, que tem a temática da Segunda Guerra, recorrente nas obras de Justo, como pano de fundo. U-235 é uma criatura robótica, criada por um cientista alemão que ficara paraplégico no conflito mundial e se refugiou no Brasil, vindo a utilizar o corpo de um aviador nazista abatido em combate para se tornar o herói: um super-robô que emite raios pelos dedos e usa um “cinto de utilidades” repleto de recursos tecnológicos.

ULTRAVESTI, 1997, criado por Marcio Baraldi, apareceu pela primeira vez na revista “OK Magazine”, e depois foi para a revista “Dynamite”. A travesti Marilyn recebe, por intermédio de um velho de barbas brancas, os poderes de cinco deuses e heróis greco-romanos: Baco, poder do tesão e a força das multidões luxuriantes; Ícaro: poder de voar; Circe, poder de respirar sob as águas e hipnotizar os homens com seu canto; Hermes, a velocidade dos ventos; e Afrodite, poder do amor e dos dois sexos num só. Ao pronunciar a palavra BICHA, formada pelas iniciais de cada deus, Marilyn se transforma no poderoso *Ultravesti*, defensor das minorias e inimigo número 1 do preconceito!

URUBU, 2008, criado por Leonardo Vidal e Edson DiAngello (desenhos) e publicado na revista virtual “Farrazine” #V. O personagem, na concepção de Vidal, foi calcado nos transtornos da mente do rude cotidiano de um cidadão comum, com suas crises existenciais. Danton Lima se traveste de um vigilante, nos 40 anos de idade, cheio de problemas com um divórcio, um filho e excesso de peso.

V

VALKÍRIA, 2006. Criação de Alex Mir (roteiro) e Alex Genaro (desenhos), saiu nas publicações independentes *Tempestade Cerebral* #2 a #5 e *Lorde Kramus*, e em revista própria pela Editora Draco. Guerreira que vive em um Brasil pós-apocalíptico com pitadas de pré-história, onde passado e futuro constituem o cenário dessa HQ que passeia pelos gêneros capa & espada e ficção científica.

VIC VOYAGE, 1980, criado por Sergio Macedo e publicado em álbuns na Europa e lançado no Brasil, em 2007, pela Editora Devir. É um aventureiro dos

oceanos de origem desconhecida. Sa-be-se que foi salvo de um naufrágio e resgatado por um barco australiano no largo de Macau quando ainda criança. Adotado pelo capitão, Vic cresceu sobre as ondas e aprendeu a linguagem do oceano. Em companhia de seus dois amigos, Ralf Von Samba e Doctor Jah, ele viaja pelos mares do globo. Vic Voyage tem no braço direito uma estranha tatuagem cujos sinais desaparecem durante algumas de suas misteriosas aventuras. O personagem é fruto das andanças do autor pela América do Sul, Brasil e o Pacífico.

VICTORY, 2000, criado por Marcelo Cassaro, com arte de Eduardo Francisco. Obra épica do “Universo Tormenta”, também lançada nos EUA. Narra as aventuras de um jovem, em um grupo de jogadores de RPG, que, ao ler inadvertidamente em voz alta uma palavra mágica, desperta de um antigo livro o deus-monstro K’Athanoa e seu exército. Por sorte, também traz ao nosso planeta *Vitória* a poderosíssima semideusa, que voa, tem força extraordinária e super-habilidades de combate. Ela é filha de Paladino, personagem-chave da série toda desenhada em estilo mangá *Holy Avengers*, de Cassaro. *Victory* estreou em “Defensores de Tóquio” nº 1, da Trama Editorial, ganhando depois minissérie própria de sucesso.

VIGILANTE RODOVIÁRIO, 1959, criação do cineasta Ary Fernandes, que estreou como seriado na TV Tupi em 1961. O herói é um policial das estradas, interpretado por Carlos Miranda, que pilota uma motocicleta Harley Davidson ou um carro Simca Chambord, tendo por companhia o cão pastor-alemão Lobo. A Editora Outubro produziu uma grande coleção de gibis do Vigilante Rodoviário. Gedeone Malagola criou os roteiros no primeiro ano, e Helena Fonseca deu continuidade. O notável desenhista Flavio Colin ilustrou as primeiras três edições, Osvaldo Talo, recém-chegado ao Brasil, vindo da Argentina, desenhou todas as demais. O herói perseguiu bandidos em um Brasil rural. Frequentemente as histórias aconteciam em sítios e pequenas cidades à beira das estradas.

VIGILANTES, OS, 2005, criado por Marcos Gratão, estreou em fanzine. É o grupo de super-heróis brasileiros com maior número de aventuras publicadas na internet. Integram o grupo: Material Girl, líder da equipe, androide capaz de mudar seu corpo para os diferentes estados da matéria; Weaponman, telecinético capaz de criar armas; Freezer, artista marcial que possui armas congelantes; Estrela Branca, dotada de superforça e aparelhos tecnológicos; Shadow Mirror, sonda a mente de seus adversários e identifica suas fraquezas; Leon, espadachim místico de outra dimensão; Disco, mestre em armamentos tecnológicos; e Boken, um demônio de outro mundo.

VINGADOR MASCARADO, 1990. Personagem de formidável força física e instintiva combatividade criado por Sebastião Seabra. Estreou no Almanaque Phenix *Superação* nº 2 com a história *Batismo de Fogo* pela Phenix Editorial, de 1991, com arte de Jânio Cordeiro. Depois, saiu na *Super Club*, da Editora Canaã, de 1999, com a história *A Morte do Cobrador* (nº 1) e *O Início* (nº 2). Seabra ganhou o Prêmio Ângelo Agos-

tini de 2009. O super-herói frequentemente surge em *pin-ups* em fanzines e na *web*, desenhado por seu criador e também por vários artistas.

VULTO, 1989, criação do mineiro Wellington Santos, é um herói urbano que combate o tráfico de armas e de drogas nas noites de Belo Horizonte, refletindo, enfim, o submundo das grandes cidades. Saiu na revista *Vulto – Um Estranho na Cidade* (2008); *Vulto: Edição Especial de 20 Anos*, de 2010; *Vulto – Enchentes*, de 2011; *Vulto & Tormenta – DSF, a Superameaça*, de 2012, com o super-herói de Edu Manzano; *Vulto: Esquartejador*, de 2013; *Vulto & Corcel Negro*, de 2015, com o super-herói de Alcivan Gameleira, todas pela Ed. Júpiter II. Ainda em 2015 saiu na revista independente *Protocolo: A Ordem*.

W

WANDER, 2014, criação de Luciano Félix e publicado no álbum “Wander – Herói Porque Sim!”, com arte-final de Téo Pinheiro, e em uma minissérie de três partes, em 2017. Trata-se de um jovem *nerd* que quer se tornar um super-herói a todo custo, mas, como não tem superpoderes, resolve imitar o Batman, e vingar a morte do tio, atingido por uma bala perdida. Motivado, assume a identidade de Batmorcego. Essa é a premissa da saga de Wanderkleyston, que fora assim batizado porque sua mãe queria as letras k, w e y no nome do filho. As aventuras acontecem na cidade de Ficcítia, onde também atua a ladra de joias Lady Godiva, que ataca em público toda nua. Ela nunca tem o rosto fotografado porque ninguém olha para essa parte do seu corpo.

WARMAN, 1986, criação da WM Produções Artísticas para as lojas Jumbo Eletro. A revista em quadrinhos teve apenas o número zero realizado. Foi criada por Arlindo Barreto, que foi o primeiro Bozo, no Brasil, com roteiro de Primaggio Mantovi e desenhos de Watson Portela. Warman veio de Elétron, um sistema intergaláctico distante de nosso planeta. Não usava armas. Seu poder “está na sua enorme inteligência e fantástico bom humor, e sua força reside na extrema bondade de seu coração”. A revista trazia como brinde uma máscara do super-herói.

WULL, 1985, E.C. Nickel (criação). Foi publicada uma única edição pela Press Editorial, com duas histórias desse guerreiro apocalíptico. Ele é uma criatura de pele azul de aspecto grotesco e selvagem, que vive numa Terra que passou por uma devastação nuclear, onde só os mais fortes sobrevivem.

X

XANGÔ, 2017, criação de Alex Mir (roteiro) e Al Stefano (desenhos e cores), que estreou na revista *Orixás* – em

Guerra. O rei Xangô está em desvantagem em uma batalha contra uma cidade inimiga. Cercados, ele e sua tropa só poderão vencer com a ajuda divina.

Z

ZAMOR, 1980, criado por Franco de Rosa. Estreou em 1981 na Editora Grafipar. Os primeiros três episódios foram escritos e desenhados por Franco de Rosa. Depois, em 1982, a Grafipar lançou o “Almanaque Zamor, o Selvagem”, com desenhos de Mozart Couto, roteiros de Mozart e Franco de Rosa, que fez as artes-finais. As aventuras do herói acontecem antes do Dilúvio Universal. Zamor vive entre tribos selvagens assistindo a combates aéreos de naves atlânticas e lemurias usando como arma uma adaga de alta tecnologia. É capturado por cientistas da Atlântida que descobrem ser ele o desaparecido herdeiro do Império Atlanta. Os desenhistas Watson Portela, Gustavo Machado e Antônio Lima também trabalham na saga.

ZÉ CAIPORA, 1883, criação do virtuoso pioneiro ilustrador e quadrinista ítalo brasileiro, Angelo Agostini. É uma obra de imenso valor histórico. Narra as aventuras do cidadão José Corimba que vive no Rio de Janeiro do final do século 19. Caipora, à época, significava “pessoa malfadada”. O herói sofre uma desilusão amorosa, adocece e, convalescente, viaja para o interior por estradas à borda de precipícios. Se perde na mata, corre de onça, é capturado por índios e condenado à morte, porém é libertado por Inaiá, a filha do cacique. A dupla foge para a mata onde vivem muitas peripécias, até que Zé Caipora se torna um cavalheiro da corte, no final. A série foi lançada e teve 23 capítulos na *Revista Ilustrada*, sendo republicada em fascículos a seguir, tornando-se a primeira revista de quadrinhos brasileira com um personagem fixo. Em 1901, volta na revista *Don Quixote* em republicação acrescida de 11 capítulos inéditos. Para *O Malho*, de 1905 a 1906, Agostini realiza mais 40 capítulos inéditos. No início as aventuras de Zé Caipora são cômicas, para depois se tornarem uma grande aventura romântica, onde Agostini apresenta sequências de narrativas inovadoras, com angulações cinematográficas, antes mesmo do cinema. Em 2002, a editora do Senado Federal publicou *As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora*: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883, reunindo os dois personagens icônicos de Agostini, com curadoria do pesquisado Athos Eichler Cardoso. Angelo Agostini é patrono das histórias em quadrinhos brasileiras, e é nome de um prêmio anual Troféu Angelo Agostini, instituído pela AQC, Associação dos Quadrinistas e Caricaturistas de São Paulo, que existe desde 1985. Zé Caipora tinha como “*sidekick*” a índia Inayá, que se apresentava com seios

à mostra. Em 1888 veio o primeiro encadernado da obra. Foi adaptada para o cinema mudo e encenada no Rio Janeiro e Niterói, com criação do Oscar Pederneiras (irmão do notório Raul Pederneiras).

ZÉ GATÃO, 1992. Eduardo Schloesser criou esse mestiço de gato e lince, que habita um universo com animais antropomorfizados, em um ambiente violento, onde impera a lei do mais forte. É um ser angustiado que enfrenta fantasmas do passado e reminiscências dolorosas. As desigualdades sociais são retratadas de forma amarga e violenta em suas histórias. Mesmo assim, ele é um idealista. Estreou em edições independentes e, em 1997, saiu em um álbum pela Prk Gráfica e Editora com a história *A Cidade do Medo – Partes 1, 2, 3, 4 e 5*. Em 2003, a Via Lettera lançou o álbum de luxo *Crônica do Tempo Perdido*. Em 2011, foi publicado o álbum *Memento Mori*, e, em 2015, *Daqui Para A Eternidade*, ambos pela Devir.

ZHOR, O ATLANTA, 1973, foi criado por Francisco de Assis (roteiro), Walimir Amaral e Moacir Rodrigues (arte). Zhor é um guerreiro e líder da Atlântida, construída a partir de aspectos de diversas civilizações da antiguidade, em especial as gregas, incas e hindus. O herói luta contra os lemurias. A revista teve uma edição *one shot* lançada pela Editora Taika, recheada de textos explicativos e mapas sobre a Atlântida lendária. Em 2017, a Editora Criativo lançou um álbum apenas com os quadrinhos desenhados por Walimir Amaral.

ZORA E DIA, 1979, criação de Rodval Matias (textos e desenhos). Sua primeira publicação ocorreu na revista “Próton” e depois em “As Fêmeas”, de 1980, ambas da Editora Grafipar. Ao todo são três HQs, que foram reunidas em 1989 no volume “Espada & Fantasia”, da Editora Nova Sampa. *Zora e Dia* são guerreiras que lutam em defesa dos povos oprimidos em um planeta bárbaro e belicista. Vestidas de biquíni, *top* metálico e tanga esvoaçante, elas cavalam répteis gigantes e enfrentam batalhões inteiros com armas rudimentares e muita astúcia.

ZORA, A MULHER LOBO, 1969, criada por Rodolfo Zalla (roteiro e desenhos), contando depois com histórias de Maria de Godoy. Zora é filha de Griffin, um lorde que, após ser mordido por um lobo negro, vira lobisomem nas noites de lua cheia. Lorde Griffin morre ao ser atingido por uma bala de prata. Sua esposa, grávida, morre quando dá à luz uma criança superpoderosa desde o nascimento: Zora, que carregava a maldição do pai. A ideia de Zalla era lançar essa série em vários álbuns trimestrais, mas o personagem não passou do segundo número, já que a censura do regime militar aumentou o cerco aos quadrinhos de terror.

CAPITÃO ESTRELA

Nº 7



ICONOGRAFIA DOS SUPER-HERÓIS BRASILEIROS

POR BRUNO PORTO

É muito difícil diferenciar um super-herói brasileiro de um estadunidense. Claro, os personagens da DC e Marvel são amplamente conhecidos, mas, se alguém inserir o Fikom (1967) em uma Crise das Terras Infinitas, ou o Fantasticman (1976) em alguma Guerra Secreta, ninguém estranharia. Não é impossível imaginar o Flama (1963) em uma aventura da Sociedade da Justiça, o Hydroman (1965) na Legião dos Super-Heróis ou o Superargo (1967) em uma das inúmeras equipes dos X-Men. Particularidades culturais à parte, os elementos e as regras implícitas da comunicação visual deste gênero octagenário possuem atributos estabelecidos e próximos o suficiente para que não façamos esta distinção de nacionalidade.

Isso se deve principalmente ao fato de a grande maioria dos super-heróis criados no Brasil ter sido calcada em personagens do mercado estadunidense, contando inclusive com algumas cópias acintosamente despudoradas. Isso não deveria, no entanto, ser motivo de espanto ou constrangimento, porque essas sempre foram as regras do jogo. Segundo o pesquisador de quadrinhos Peter Coogan, o surgimento do gênero Super-Herói se dá a partir das repetidas imitações das características do Super-Homem (1938), especialmente as visuais: símbolo no peito, capa e o calção por cima da roupa colante estabeleceram o uniforme como uma das convenções primárias do gênero. É o uniforme, complementado com o nome adotado, que anuncia a identidade do super-herói. Este modelo básico inicial foi recebendo acréscimos e modificações – como máscaras, luvas e outros acessórios – provenientes, em grande parte, das mesmas mídias que contribuíram para o desenvolvimento do Homem de Aço: o cinema e as revistas *pulp* de aventura, ficção científica e casos policiais. Adicione um pouco de mitologia ou folclore aqui, um tanto de terror ali, talvez uma pitada de patriotismo ou mesmo de ufanismo, e você tem (ao menos na aparência) um super-herói!

No panteão dos super-heróis brasileiros há muitos que assimilaram códigos de personagens da Era de Ouro, como o Capitão 7 (1959) e o Capitão Estrela (1961), que não apenas ostentam capa e símbolo no peito, como também buscam estabelecer em seus nomes uma relação de similaridade com outros capitães, como Marvel (1940) e América (1941). Há também os que combinam a iconografia de super-heróis criados ou reformulados na Era de Prata com elementos da cultura de massa dos anos 1960, como o rock da Jovem Guarda, os programas de luta livre, e os filmes e seriados de espionagem. Mylar (1967) e Heros (1967), por exemplo, incorporam símbolos e outros elementos dos uniformes do Flash (1956) e do Capitão América (1941), mas não fariam feio como *luchadores*

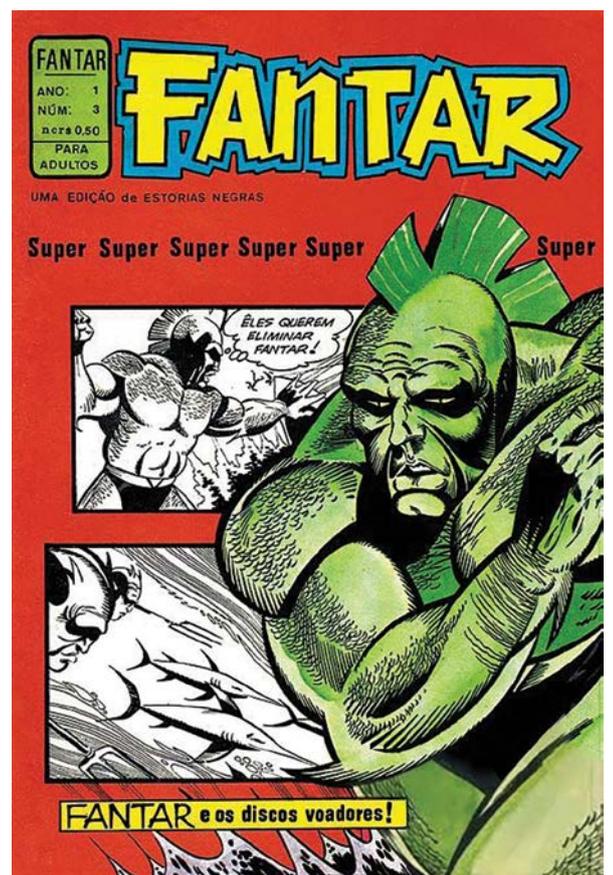
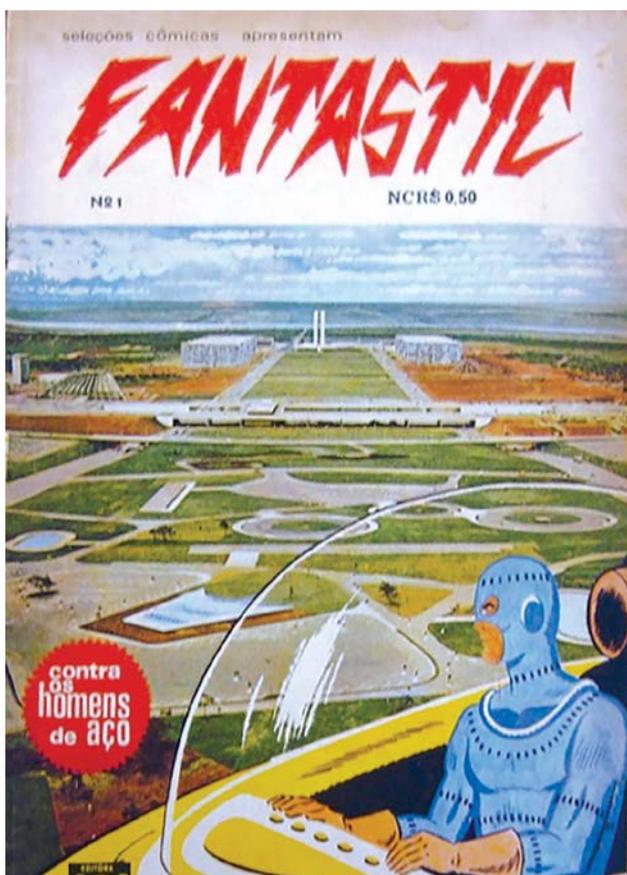




em um ringue de telecatch. E há ainda os que devem sua iconografia a arquétipos surgidos nas tiras de jornais e *pulps* pré-Super-Homem. O Escorpião (1966), por exemplo, nasce como plágio inquestionável do Fantasma (1936), o *mystery man* sem superpoderes lançado dois anos antes do Homem de Aço. Já Garra Cinzenta (1937) – que não é um super-herói, mas um vilão – possui características observadas em personagens das *pulps*, como O Sombra (1931), Gray Seal (1914) e The Bat (1934). Trajando capa preta e chapéu de abas largas, com feições de caveira e uma Jolly Roger (a bandeira pirata com caveira branca e dois ossos cruzados sobre fundo preto) estampada no peito, ele precede não apenas o Super-Homem, como também dezenas de personagens que assumiriam a caveira como símbolo, começando pelo vilão Caveira Vermelha (1941) e pelo herói Terror Negro (1942).

Embora nossos heróis tenham se apropriado do repertório simbólico dos estadunidenses em seus trajes, o mesmo não ocorreu com os logotipos de suas publicações. As revistas em quadrinhos de super-heróis brasileiros tiveram como auge a segunda metade da década de 1960, quando dezenas de personagens chegaram às bancas publicados principalmente por pequenas editoras paulistanas de quadrinhos de terror e humor. Franco de Rosa e Edson Balbino comentam que como todas as revistas de super-heróis da época eram em preto e branco, com tiragens

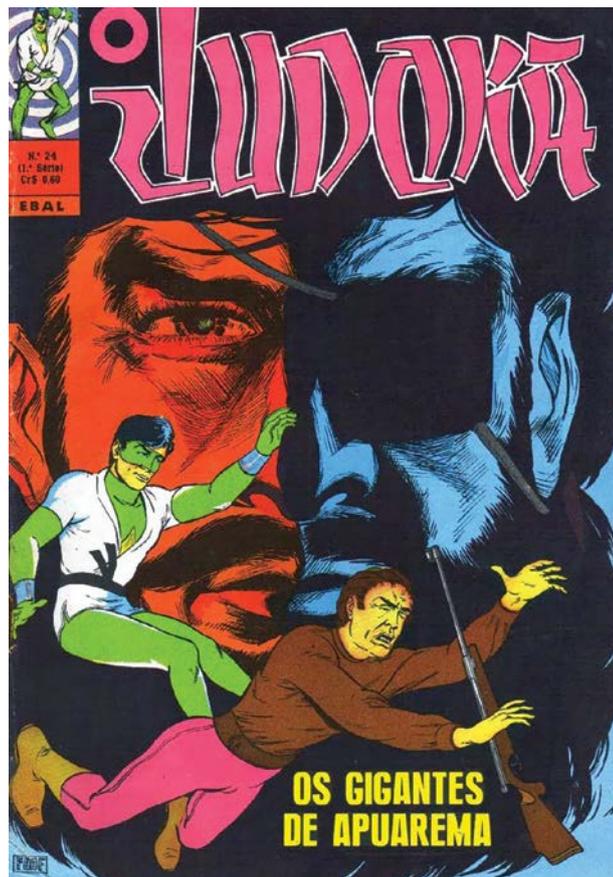
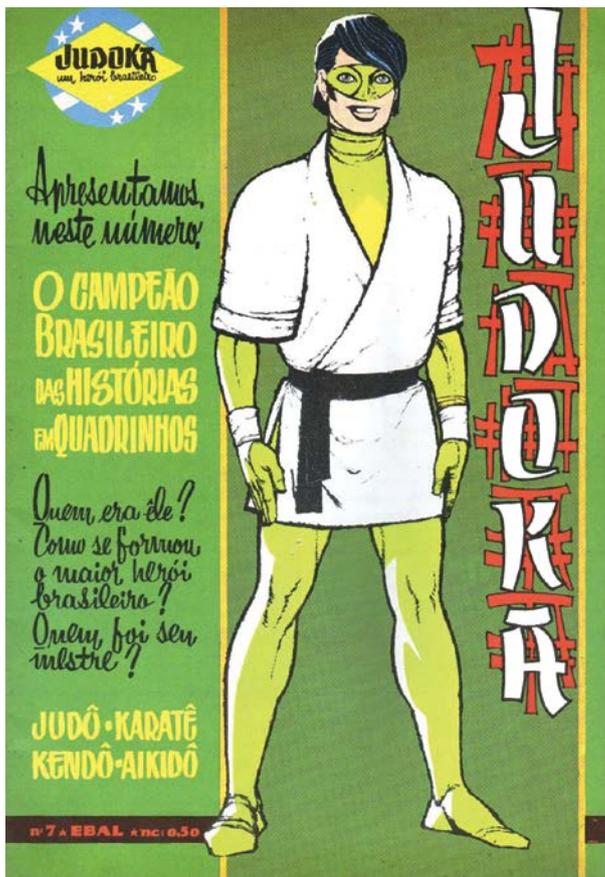




semelhantes e preços competitivos, foi possível estabelecer uma disputa saudável com o material estrangeiro. No entanto, foram raras as publicações brasileiras que assimilaram as particularidades dos logotipos dos personagens originais, ou mesmo os códigos visuais mais identificados com o gênero: letras tridimensionais, geralmente dispostas em perspectiva. Assim como o Super-Homem foi, segundo o escritor Sérgio Augusto, “o protótipo de uma linhagem inesgotável de superseres”, seu logotipo *Superman* também forneceu os códigos visuais dos logotipos associados ao gênero.

Entre os poucos logos que adotaram estes códigos está o da revista do Capitão Estrêla, publicada entre 1960-1961. Para aproveitar o sucesso do seriado televisivo e da revista em quadrinhos do Capitão 7, a fábrica de brinquedos Estrela encomendou um super-herói à TV Tupi do Rio de Janeiro (sendo exibido em 1959-1960) e à Editora Continental. No logotipo da revista, a palavra **CAPITÃO** possui uma leve perspectiva em arco – de forma análoga ao logo de *Superman*, apenas desprovido da extrusão tridimensional –, mas também apresenta as letras de **ESTRELA** seccionadas irregularmente na diagonal, resultando em uma representação gráfica de raios elétricos. Esta estilização – observada ainda nos logos de *Mylar* e *Fantastic*, por exemplo – também é associada a revistas de Ficção científica e terror, gêneros correlatos ao super-herói por serem habitados por personagens com habilidades sobre-humanas, como a capacidade de se transformar em um morcego ou lobo, de viajar entre planetas ou dimensões, ou de correr mais rápido que uma locomotiva. O terror já era um gênero conhecido dos brasileiros desde o início dos anos 1950, mas, com o cancelamento da maioria dos títulos nos Estados Unidos, devido ao Comics Code Authority instituído em 1954, os editores brasileiros passaram a encomendar a roteiristas e desenhistas locais novas HQs do gênero. Foi a partir daí que, segundo o professor e pesquisador de quadrinhos Moacyr Cirne (1943-2014), as HQs de terror se tornaram uma das principais expressões dos quadrinhos nacionais, espalhando-se por uma grande diversidade de títulos. Com os mesmos profissionais produzindo ambos os gêneros, a relação entre terror e super-herói tornou-se ainda mais estreita, como atesta a presença do sobrenatural em personagens como Fikom, Místyko (1968) e Chico de Ogum (1973), entre outros.

Logotipos que empregam outros códigos associados ao terror, como letras simulando chamas ou construídas com hastes e proporções irregulares, também podem ser encontrados nas revistas de personagens como Bola de Fogo (1967) e Fantar (1967). Nestes casos, assim como no da revista *Judoka* – que contou com diversos logos desenhados com letras latinas emulando traços de caracteres japoneses –, o objetivo foi o de se traduzir tipograficamente características dos personagens: um alienígena que veio do Sol, um monstruoso homem-peixe esverdeado e um carioca lutador de artes marciais.



O panorama iconográfico dos super-heróis brasileiros não difere muito do de seus colegas de Nova York ou Gotham, com caracterizações que vão do impecável ao burlesco. As primeiras oito décadas de existência do gênero estão repletas de exemplos de evolução na linguagem visual das publicações e dos personagens – não podemos esquecer que, quando surgiram, Batman usava luvas roxas, e a insígnia no peito do Super-Homem era apenas um distintivo policial com um S sem graça. Mesmo que a obstinada produção nacional do gênero não tenha parado nos anos 1960, talvez nos tenha faltado periodicidade ao longo do tempo para os personagens prosperarem graficamente. Da mesma forma como estas narrativas de ficção refletem o contexto social e histórico de suas épocas – de crises econômicas e conflitos mundiais ao advento da contracultura, escândalos políticos e a escalada do terrorismo –, os atributos visuais de seus protagonistas tendem a ser fiéis às suas épocas e às tecnologias existentes, moldados e estimulados pelos meios de comunicação de massa, pelo contexto cultural vigente e pelo vocabulário imagético acumulado.

No entanto, as perspectivas são promissoras: o atual estágio de maturidade dos quadrinistas brasileiros é ímpar no histórico cultural do país, com dezenas de profissionais amealhando leitores, elogios e láureas mundo afora. Com os principais super-heróis das maiores editoras estadunidenses confiados às mãos de artistas brasileiros há décadas, é inegável que o gênero não é mais um mistério para nós. Nesta nossa Era de Adamantium dos Quadrinhos Brasileiros – em que a produção nacional cresce exponencialmente por meio de álbuns autorais publicados por editoras nacionais e estrangeiras, *graphic novels* com personagens consagrados, séries viabilizadas por meio de financiamento coletivo e *webcomics* de todos os tipos, sem esquecer as premiações, exposições, eventos e pesquisas acadêmicas – certamente o super-herói brasileiro tem toda a capacidade de recarregar seu anel de energia, ou seu lançador de teias, e partir para o alto e avante.



Bruno Porto é designer e pesquisador de quadrinhos. Foi curador da 12ª e da 10ª Bienais Brasileiras de Design Gráfico (2017, Brasília e 2013, São Paulo) e de outras doze exposições de artes visuais montadas em diversas cidades da América do Sul, Ásia e Europa. Nascido e criado no Rio de Janeiro, já morou em Nova York, Xangai e Brasília, e atualmente vive na Holanda, onde faz doutorado na Tilburg University sobre capas de revistas em quadrinhos.

Seleções de Aventuras apresenta

BOLA DE FOGO

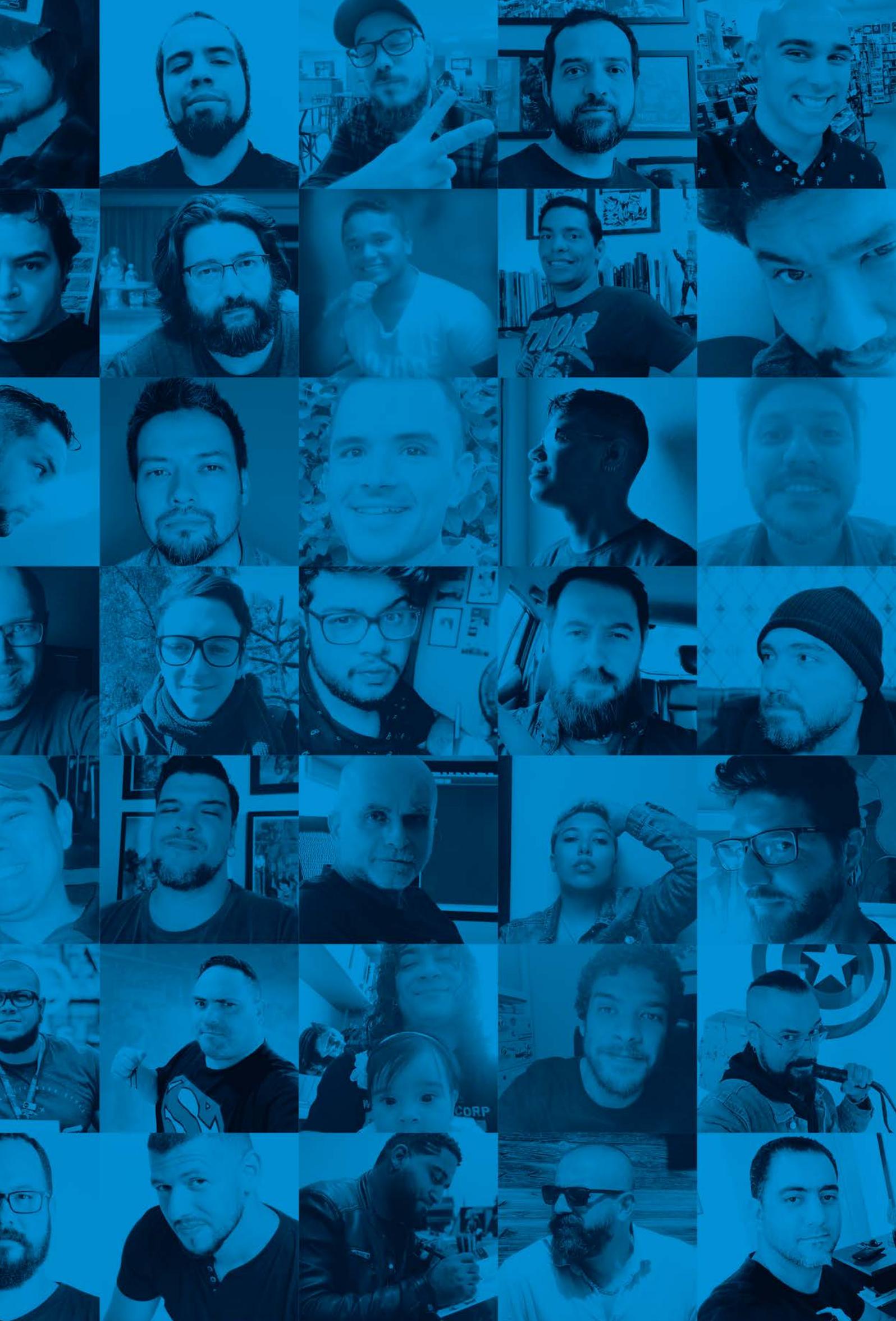
O HOMEM DO SOL

ano 1 nº 1

ncr \$0,40







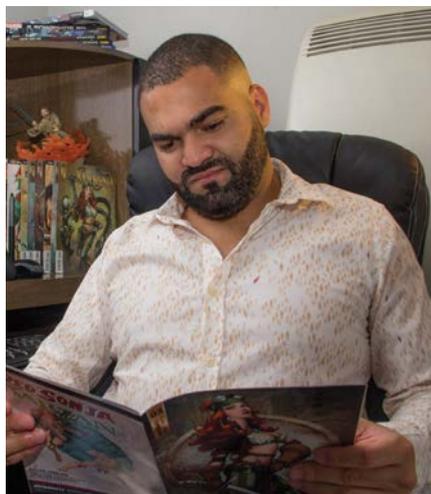
ADRIANA MELO



ILUSTRADORA & DESENHISTA

Com um estilo exuberante, Adriana Melo já trabalhou para grandes editoras: Marvel, DC, Image Comics e Titan Books, e participou da antologia vencedora do Eisner 2019 Puerto Rico Strong, em apoio às vítimas do furacão Maria. Em 2019, Adriana publicou as minisséries Harley Quinn & Poison Ivy e Female Furies, ambas pela DC Comics, e compareceu a vários eventos, como a New York Comic Con e o FIQ-BH.

ADRIANO AUGUSTO



COLORISTA

Em atividade desde 2014, Adriano Augusto é conhecido por seus trabalhos na Dynamite Entertainment: Red Sonja, Masks, Green Hornet, Red Sonja & Tarzan e os quadrinhos da banda KISS!

Em 2019 participou da nova série Death Defying Devil, fez seu primeiro trabalho para o mercado Europeu, e passou a integrar a equipe criativa da Black Box Comics.

ADRIANO DI BENEDETTO



ARTE-FINALISTA

Arte-finalista na Marvel Comics desde 2016, trabalhou em Nova, Amazing Spider-Man e X-Men Blue. Em 2019, Adriano fez Uncanny X-Men, War of the Realms: Strikeforce – The Land of Giants e Weapon Plus.

O destaque do ano vai para Powers of X, um dos maiores lançamentos do Universo Mutante desta década.

LUANA



ALMA DE AÇO



HOMEM DE PRETO



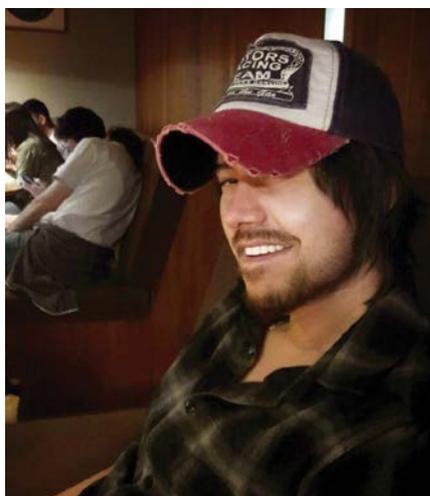
ALEX LINS



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Designer Gráfico com mais de 20 anos de estrada, dedica-se às HQs nos últimos 10, publicando histórias curtas em antologias nacionais e internacionais. Recentemente tornou-se agenciado da Chiaroscuro Studios desenhando Soldier Supreme para a Marvel.

ALEX SHIBAO



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Alex é um quadrinista paulistano, presente no mercado desde 2006. Alguns de seus trabalhos incluem Silent Hill, Hamlet, 321 FAST COMIX, Stardust 8 e Justice Inc The Avenger, assim como inúmeras capas para publicações da Titan Comics. Atualmente trabalha em The Last Space Race, sua cocriação com o roteirista Peter Galloway, pela Aftershock Comics, e no quarto volume de sua HQ autoral Laser Gun.

ALISSON BORGES



ILUSTRADOR & DESENHISTA

O início de 2019 foi de respiro, parada para receber uma nova estruturação no meu trabalho com arte, o que me levou a novas experimentações mais puxadas para o campo do desenho artístico, trabalhando com Geometria Sagrada – algo que talvez, diante de minha experiência na área de quadrinhos e ilustração, não seja de tanta apreciação quanto o desenho figurativo, aplicado nessas áreas. Fui honrado em participar desse livro com um personagem de simbologia e arquétipo bem especial para mim, reverenciando a energia de Ogum e, conseqüentemente, das religiões de matriz africana.

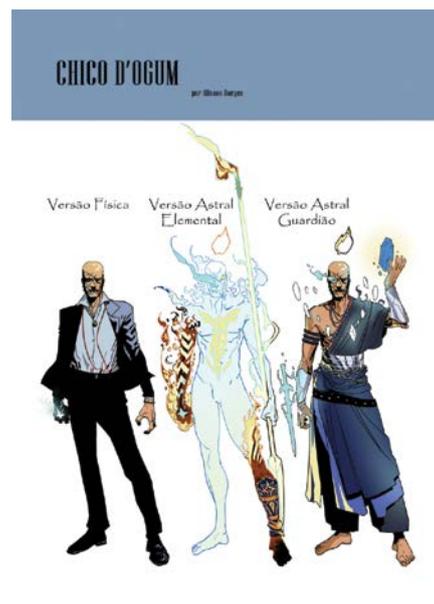
O MORCEGO



PATRULHEIRO FANTASMA



CHICO D'OGUM



ALLAN JEFFERSON



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Quadrinista de Minas Gerais, iniciou a carreira aos 14 anos. Estreou na DC Comics em 2017, e já publicou HQs pela Marvel, Dark Horse, Image e IDW. Com seu estilo rebuscado, Allan também é um soberbo ilustrador, com peças publicitárias para clientes como Nike e HBO, para a qual ilustrou produtos relacionados à franquia Game of Thrones. Suas peças são muito requisitadas no mercado de commissions. Em 2019, Allan fez a capa da HQ independente The Draconis Project, e deu seguimento ao seu projeto autoral.

ANDREI BRESSAN



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Em 2019 sigo em frente, concluindo mais uma etapa do Birthright da Image Comics/Skybound. O Josh me deu um arco muito divertido, brincamos com guerra moderna e magia... e não podíamos passar por isso sem uma atmosfera setentista. Não é um gibi sobre contracultura, mas adorei a ideia de contrapor militares e magos numa ode a Kirby. Com isso, podemos dizer que estamos com as peças na mesa, rumando para o final da série.

Fiz alguns concepts pra vindoura série de TV Skull – a Máscara de Anhangá.

É isso. Passou como uma bala! Nos vemos em 2020!

ANTHONY MARQUES



ILUSTRADOR & DESENHISTA

É quadrinista freelancer formado em 2011 pela The Kubert School. Já trabalhou para a Dynamite Entertainment, IDW e Dark Horse, em títulos como Doc Savage, Red Sonja, Back to the Future, Vampirella, Green Hornet, Batman/Shadow e Ghostbusters. Atuou também como instrutor na The Kubert School, como editor na Dynamite Entertainment e na DC Comics, e é proprietário da longa comic shop Dewey's Comic City em Madison, New Jersey.

FIKOM



HOMEM-FERA



SPECTRO



BRENO TAMURA



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Ilustrador e quadrinista, ativo desde 2010 no cenário das HQs independentes, conta com parcerias que incluem as bandas Wu-Tang Clan e RED. Estreou no mercado internacional em 2011, com a HQ PIGS, da Image Comics. Já desenhou Dr. Fate e Batgirl para a DC Comics. Em 2019, desenhou Battlestar Galactica Twilight Command para a Dynamite. Breno é um favorito dos fãs nos eventos, e é frequentador assíduo da New York Comic Con, onde suas commissions têm grande procura.

BRUNO OLIVEIRA



ILUSTRADOR, DESENHISTA & ROTEIRISTA

Após iniciar sua carreira aos 16 anos, ilustrando revistas de games, migrou para o campo da animação. Produziu sua primeira HQ para a editora dinamarquesa Kool Comics, e hoje atua no mercado brasileiro, assim como no internacional. Com um considerável volume de publicações independentes, estreou na Marvel Comics em 2016, na revista Deadpool, e já desenhou personagens como Gwenpool, Mosaic e Spider-Man. Seu trabalho mais recente pode ser visto em Ben Reilly: Scarlet Spider, da Marvel.

CRIS BOLSON



ILUSTRADOR & DESENHISTA

É um veterano que produz HQs desde a década de 1990, e já publicou pelas editoras Radical Comics, IDW, Dynamyte, Titan Comics, Dark Horse e Marvel, além de ser Coordenador de Atividades da Chiaroscuro Studios na Comic Con Experience – CCXP, desde 2014. Seus trabalhos mais recentes foram publicados pelo selo Star Wars da Marvel Comics: Target Vader e Doctor Aphra.

ULTRAX



KARATE MAN



NAIARA, A FILHA DE DRÁCULA



CRIS PETER



COLORISTA, ILUSTRADORA & ROTEIRISTA

Cris Peter é colorista de histórias em quadrinhos. Já trabalhou em mais de 200 publicações de várias editoras, incluindo DC Comics, Marvel Comics, Image, Dark Horse e outras. Foi indicada ao prêmio Eisner em 2012 Casanova, com Matt Fraction, Fábio Moon e Gabriel Bá, e novamente em 2019 por Pétalas, escrito e ilustrado por Gustavo Borges, na categoria Young Readers. Outros trabalhos incluem a coleção Graphic MSP Astronauta, que lhe rendeu três troféus HQMIX (2016, 2017, 2018), seus projetos autorais Patas Sujas, Eu Amo Minha Roomie e Super Peter Bros. Atualmente trabalha nos títulos Collapser e Shadows of the Batgirl, da DC.

DANIEL HDR



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Atua no mercado internacional desde 1995, com obras publicadas pela Image Comics, Marvel Comics, Dark Horse Comics, Dynamite Entertainment, Avatar Press e outras. Daniel também é coordenador e professor do Dínamo Estúdio em Porto Alegre. Seus trabalhos em 2019 incluem Classic Battlestar Galactica: Counterstrike, para a Dynamite, além de capas para a mesma editora.

DANIEL MAIA



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Premiado ilustrador e quadrinista português, atua no mercado americano de HQs desde 2013. Conhecido por sua colaboração e adaptação para as HQs de O Infante Portugal, também ilustrou a HQ X, da Dark Horse. Indicado ao prestigiado Prêmios Nacionais de BD e vencedor do Troféu Central Comics de Portugal em 2018. Participou da série Aurora Boreal, um spin-off ambientado no universo de Infante Portugal. Atualmente, desenvolve uma nova graphic novel para o mercado europeu.

LUANA - A FEITICEIRA



RAIO NEGRO



BOLA DE FOGO



DANILO BEYRUTH



ILUSTRADOR, DESENHISTA & ROTEIRISTA

Já conhecido no Brasil por seus premiados trabalhos autorais Bando de Dois e Necronauta, entre outros, foi no fim de 2015 que estreou no mercado americano pela Marvel, onde lançou a personagem Gweenpool, além de desenhar Deadpool, Gambit, Howard the Duck, Brother Voodoo, Ghost Rider e Guardians of The Galaxy. Também é o autor da série Graphic MSP Astronauta. Seu último trabalho, Samurai Shirô, uma história sobre Yakuza no Brasil, está sendo adaptado para o cinema.

DIJJO LIMA



COLORISTA

O colorista cearense Dikko Lima estreou em 2014 trabalhando em vários títulos de prestígio no Brasil, nos EUA e no Reino Unido. Foi indicado em 2018 ao Ringo Award de Melhor Colorista por Torchwood. Atualmente ele é o colorista de HQs da banda de rock Kiss!

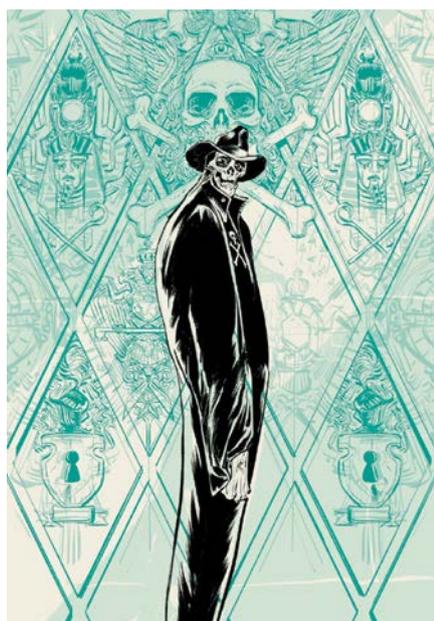
DIÓGENES NEVES



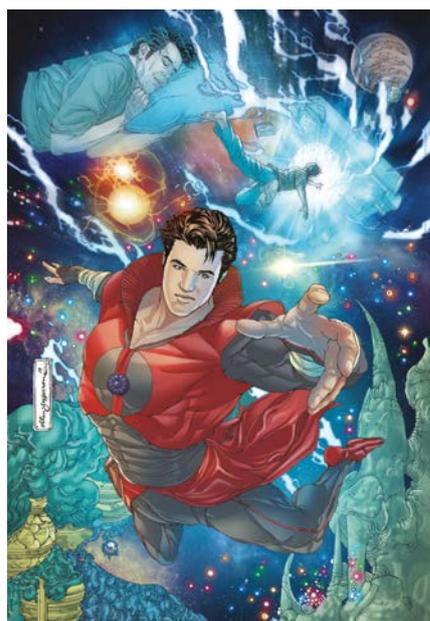
ILUSTRADOR & DESENHISTA

Após tantos anos trabalhando no mercado de quadrinhos, comecei 2019 com uma pausa, um momento de autorreflexão e aprimoramento pessoal, para dominar novas ferramentas e técnicas. Wolverine me fez companhia: eu o desenhei em Marvel Comics Presents – Wolverine e no especial Weapon Plus. Foi incrível!

A GARRA CINZENTA



FIKOM



PABEYMA



DOUGLAS FRANCHIN



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Atua no mercado de ilustração desde 2013, e entre seus títulos publicados por editoras internacionais destacam-se X-Men Blue pela Marvel, Halo Escalation, Halo Adult Coloring Book e Robert E. Howard's Savage Sword pela Dark Horse, Person of Interest pela DC e L'Aigle des Mers, respectivamente pela Marvel Comics e Les Humanoïdes Associés. Ilustrou a web comic Sociedade da Virtude: Volt no Túnel e foi responsável por uma coleção de livros infantis pela editora Estrela Cultural. Em 2018 lançou seu primeiro quadrinho autoral intitulado Sem Palavras.

EBER FERREIRA



ARTE-FINALISTA

Ilustrador e arte-finalista com estilo minucioso e detalhado. Vencedor do Inkwell Awards 2013, foi indicado novamente em 2016 e 2017. Seus trabalhos mais notáveis incluem títulos como Teen Titans, Nightwing, Superman, Justice League of America e Martian Manhunter. Desde 2016, integrou a equipe responsável por um dos títulos mais antigos da história das HQs, Detective Comics. Em 2018, trabalhou nas revistas Suicide Squad, Hal Jordan and the Green Lantern Corps, Batman Giant e Wonder Woman.

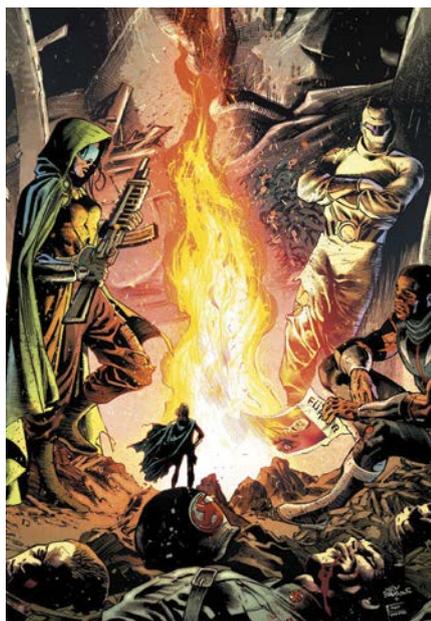
EDDY BARROWS



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Iniciou, em 2004, uma frutífera parceria com a DC Comics, da qual é artista exclusivo desde 2006. Desenhou Superman, Teen Titans, Nightwing, Martian Manhunter e Suicide Squad, entre outros, e um aclamado ciclo em Detective Comics, uma das mais antigas revistas em quadrinhos da história, que ajudou a revitalizar em 2016 na iniciativa DC Universe Rebirth. Seu trabalho mais recente, uma reformulação da clássica HQ Freedom Fighters, está sendo publicado na forma de maxissérie em 12 partes.

O GATO



EDUARDO PANSICA



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Trabalha para a DC há dez anos e já desenhou Deathstroke, Batwing, Green Lanterns, Suicide Squad, The Curse of Brimstone e outros. Atualmente desenha Supergirl, escrita por Marc Andreyko. Eduardo desenvolve um projeto que apresenta o universo mostrado em Calango, sua HQ em parceria com Cristiano Seixas, com um mobile game e uma revista de contos, desenhada por artistas convidados.

ELTON THOMASI



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Iniciou sua carreira artística em 2009. Participou da antologia “Máquina Zero”, que concorreu ao Prêmio Internacional de Histórias em Quadrinhos do Festival d’Angoulême em 2015, na categoria Prix de la BD Alternative. Trabalha em parceria com Mike Desharnais em uma HQ chamada “Marshal Strong”. Atualmente desenha a revista Animosity, da Aftershock Comics.

FELIPE WATANABE



ILUSTRADOR, DESENHISTA & ROTEIRISTA

Ilustrador, quadrinista e professor de arte, Felipe “WATA” Watanabe está em atividade no mercado criativo desde 2003, com trabalhos publicados pela DC e pela Marvel. Seu trabalho mais recente pode ser visto em Cursed Comics Cavalcade #1, pela DC Comics. Em 2018, dedica-se à publicação do Volume 2 de seu projeto autoral, em parceria com o amigo artista Mateus Lopes, JIIN, e foi um dos artistas selecionados para o ProAC 2018, com seu projeto Kuro, uma HQ de terror que será lançada em breve.

CAPITÃO 7



RAMTHAR



JUDOKA



GIOVANNI VALETTA



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Nascido em Caracas, Venezuela, frequentou o Instituto de Design de Caracas e se formou na Kubert School. Com trabalhos publicados pela Marvel, Dynamite Entertainment, BOOM! Studios e Darkhorse, teve um bem-sucedido projeto independente chamado Bleedback. Leciona na Kubert School of Cartooning and Graphic Art desde 2012.

IG GUARA



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Ilustrador e quadrinista, o mineiro Ig Guara é conhecido por seu trabalho nas aventuras dos Pet Avengers, da Marvel, mas já teve obras publicadas por várias editoras, desenhando títulos como Batman: Arkham Knight, Blue Beetle, Smallville e All-New Wolverine. Em 2019, dedicou-se à revista Rose, sua cocriação com Meredith Finch, publicada pela Image Comics, e desenhou as HQs Marvel Team Up, Secret Warps Ghost Panther Annual e Star Wars Tie Fighter.

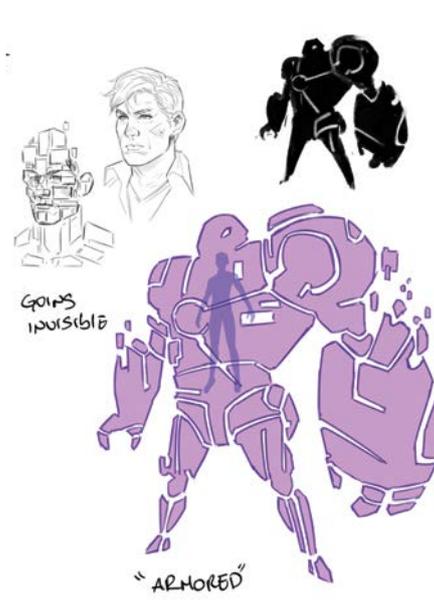
IVAN REIS



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Um dos maiores e mais premiados nomes das HQs na atualidade, Ivan já trabalha há mais de 25 anos no mercado de quadrinhos, e é possuidor de um traço vigoroso e riquíssimo em detalhes. Artista exclusivo da DC Comics há muitos anos, em 2017 sua obra foi celebrada na exposição A Era Heroica: o Universo DC por Ivan Reis, em São Paulo, com curadoria de Ivan da Costa. Atualmente é o desenhista do maior herói do mundo, na revista Superman, escrita por Brian Michael Bendis.

HOMEM JUSTO



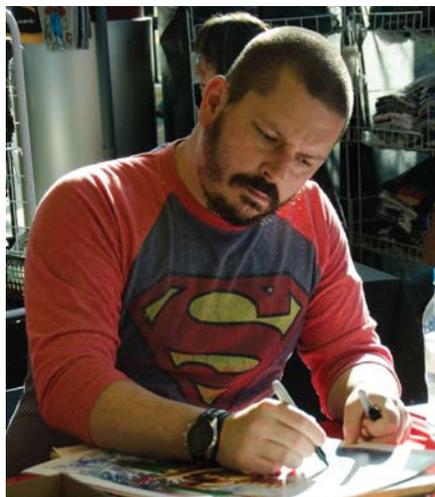
ESCORPIÃO



FANTASTIC MAN



JOE PRADO



ARTE-FINALISTA, ILUSTRADOR & DESENHISTA

Em 2019 continuei meu trabalho como coproprietário e Diretor de Talentos da Chiaroscuro Studios. E, além disso, continuei minha carreira como arte-finalista e parceiro do artista Ivan Reis, na revista SUPERMAN. Este ano comemoro o meu 10º ano como artista exclusivo da DC. Pretendo lançar em breve uma HQ independente para o mercado brasileiro, talvez em 2020! DESISTIR NUNCA, meus amigos! ;)

JONAS TRINDADE



ARTE-FINALISTA

Jonas atua na indústria de HQs desde 2006. Ilustrador e arte-finalista, tem trabalhos publicados pelas editoras Dark Horse, IDW e DC. Sua arte pode ser vista na HQ brasileira Justiça Sideral. Atualmente trabalha em um projeto com o desenhista José Luís para a Editora Lion Forge.

JOSÉ LUÍS



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Atua no mercado internacional de HQs há 12 anos, com trabalhos publicados por várias editoras dos Estados Unidos, incluindo Marvel, DC, Dark Horse, Valiant, Dynamite, Top Cow, Lion Forge e outras. Atualmente desenha uma minissérie para a Editora Lion Forge Comics chamada "Seven Days", com lançamento em outubro de 2019.

O NINJA



ULTRABOY



ULTRABOY



JÚLIO BRILHA



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Formado em Design Gráfico, Júlio é quadrinista e ilustrador. Produz HQs desde 2004, principalmente na cena independente e em ações publicitárias. Estreou no mercado internacional em 2010, com Dynamo 5, publicada pela Image Comics. Atualmente, leciona desenho e anatomia humana na Quanta Academia de Artes e se dedica à produção de quadrinhos e ilustração.

JÚLIO FERREIRA



ARTE-FINALISTA, ILUSTRADOR & DESENHISTA

Júlio é animador, pintor, desenhista, arte-finalista da DC Comics e eventualmente backing vocal em karaokês.

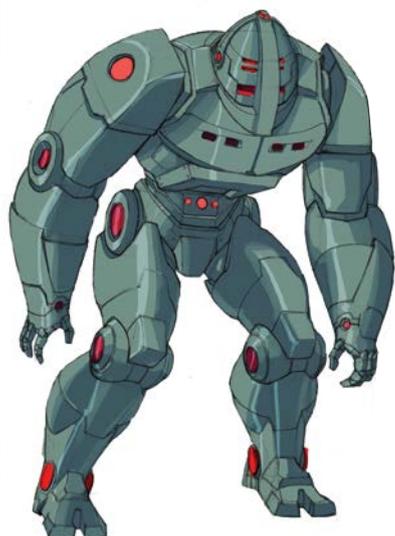
LEONARDO ROMERO



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Dotado de um estilo arrojado, com visuais que remetem aos mestres Alex Toth e Wally Wood, o jovem Leonardo foi uma das grandes revelações dos últimos anos na indústria, já com trabalhos publicados nas duas grandes dos Estados Unidos e na inglesa Titan Comics. Já desenhou personagens como Captain America, Hulk, Guardians of the Galaxy, Dr. Strange e a HQ indicada ao Eisner Hawkeye. Entre seus trabalhos mais recentes estão Shuri, Immortal Hulk e Marvel Comics #1000 para a Marvel e Vampirella Red Sonja para a Dynamite.

AUDAZ



FANTASMA NEGRO



ESCORPIÃO



LUCAS WERNECK



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Quadrinista, ilustrador e professor de desenho, estreou no mercado internacional em 2016, e entre seus trabalhos publicados nos Estados Unidos estão Harley Quinn, Sons of Anarchy, Mighty Morphin Power Rangers, X-Men Next

MARCELO COSTA



ILUSTRADOR, DESENHISTA & ROTEIRISTA

2019 foi um ano fantástico. Trabalhei com as Tartarugas Ninjas, colorindo Shredder in Hell para a IDW. Também fiz Self/Made pela Image, Power Rangers – Psycho Path e Firefly para a BOOM! Studios. Trabalhei nas Graphic MSP Piteco – Fogo e Capitão Feio 2. Desenhei a HQ Fujie e Mikito, escrita por Yuri Andrey e contemplada pelo Proac de 2018.

MARCELO DI CHIARA



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Atua no mercado americano desde 2006, e já publicou na Image e na Marvel. Desde 2014, desenha para a DC títulos como Smallville, DC Bombshells, DC Superhero Girls e Teen Titans Go! Em 2019 concluiu a Graphic Novel Batman: Overdrive. Atualmente desenha a Graphic Novel Teen Titans Go... to Camp!, além de capas e arte para Teen Titans Go! Giant, com distribuição exclusiva da rede Walmart.

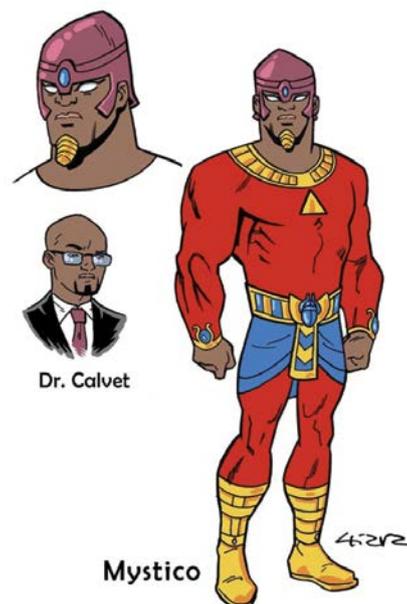
PRÍNCIPE OSCAR



GOLDEN GUITAR



MÍSTYKO



Dr. Calvet

Mystico

MARCELO MAIOLO



COLORISTA & ROTEIRISTA

Trabalha desde 2005 como colorista, com trabalhos publicados na África do Sul, Estados Unidos e Europa, sendo um dos profissionais de maior destaque no mercado atualmente. Em 2019, Marcelo coloriu HQs e capas para várias editoras: Teen Titans, The Flash, Space Bandits, entre outras. É o colorista das capas de Animosity, da Aftershock, e Prodigy, da Netflix.

MARCIO FIORITO



ILUSTRADOR & DESENHISTA

É ilustrador há 19 anos e quadrinista para o mercado americano há 11. Já trabalhou para editoras como Dynamite, IDW e Marvel. Em 2019, assumiu o título Marvel Action: Avengers, além de vários trabalhos internos para a Marvel/Disney. Além de tudo isso, ainda atua como professor, podcaster e coordenador das Masterclasses na CCXP, desde a primeira edição.

MÁRCIO HUM



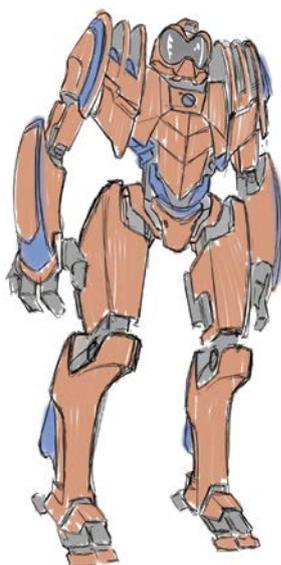
ILUSTRADOR & DESENHISTA

Conhecido por suas HQs em estilo super deformed de personagens da cultura pop, já produziu concepts de vários produtos da Iron Studios. Seu traço inconfundível ganhou uma nova dimensão em uma linha exclusiva de estátuas colecionáveis toda baseada em seus concepts, com personagens como Thundercats, Harry Potter, Senhor dos Anéis, Pennywise, Liga da Justiça, diversos outros da DC Comics e da Warner Studios, Universal Studios, Ubisoft e muitos outros.

HYDROMAN



ALMA DE AÇO



MÁRCIO MENYZ



COLORISTA & ILUSTRADOR

Colorista de quadrinhos desde 2011, passou por diversas editoras nacionais e internacionais.

Em 2017 começou a trabalhar na Marvel Comics, e um ano depois, em 2018, se tornou artista exclusivo da editora.

Atualmente trabalha em títulos como: Vingadores, Quarteto Fantástico, Pantera Negra, Campeões e Capitã Marvel.

MARCIO TAKARA



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Há mais de dez anos atuando no mercado internacional de HQs, Marcio tem trabalhos publicados por várias editoras. Suas obras incluem os títulos The Incredibles, Incorruptible, Blue Beetle, Detective Comics, Captain Marvel e All-New Wolverine. Em 2019, seu foco foi a HQ que adapta a história Wolverine The Long Night. Marcio adora Coca Diet, mas se contenta com Coca Zero.

MAURO FODRA



ILUSTRADOR, DESENHISTA

Formado em Artes Visuais e pós-graduado em História e Análise da Obra de Arte, Mauro já ilustrou livros didáticos, linha editorial, sketch cards, e as HQs Desafiadores do Destino, Justiça Sideral e SOBERANOS. Em 2019 foi indicado ao prêmio Ângelo Agostini, recebendo o prêmio de melhor desenhista do ano. Atualmente está focado em seus projetos autorais e no desafio de publicar no mercado internacional.

CAPITÃO 7



HYDROMAN



O GÊNIO



MIKE DEODATO



ILUSTRADOR, DESENHISTA & ROTEIRISTA

Desenha HQs desde 1985 e já trabalhou em uma lista impressionante de títulos: Mulher Maravilha, Vingadores, Hulk, Homem-Aranha, Thor, Guerras Infinitas, e muitos outros. Após 24 anos na Marvel, ele recentemente decidiu perseguir outros projetos, entre eles Berserker Unbound, com Jeff Lemire, e The Resistance, com J.M. Straczynski.

NATÁLIA MARQUES



COLORISTA

Colorista profissional desde 2015, já teve seus trabalhos publicados nos EUA, Canadá, Brasil, África do Sul e Europa. Em 2019 teve trabalhos publicados nas editoras Dynamite com o título Battlestar Galactica Counters-trike, AfterShock com The Last Space Race e Boom Studios com Firefly, e também o título nacional independente Eu Sou Lume.

NUNO PLATI



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Sou um ilustrador português e trabalho em videogames, moda e ilustração editorial desde 2004, e em quadrinhos desde 2007. Trabalhei principalmente com quadrinhos da Marvel, e terminei recentemente uma graphic novel de 140 páginas para a editora francesa Glenat. Também acabei de trabalhar no western pós-apocalíptico Orphan Age, de cinco números, para a AfterShock Comics.

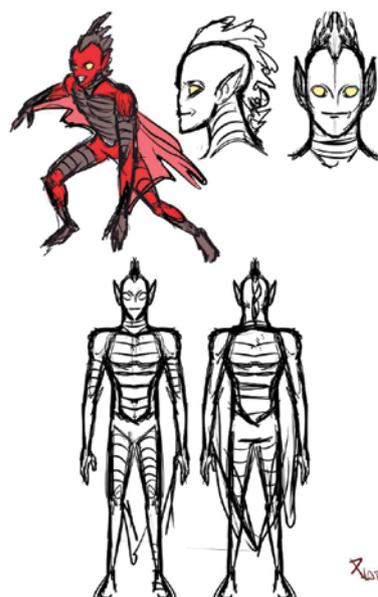
MIRZA



SUPERARGO



O HOMEM MICROSCÓPICO



OCLAIR ALBERT



ARTE-FINALISTA

2019 foi um ótimo ano para mim. Tive o prazer e o privilégio de continuar a contribuir com minha arte-final nas páginas da HQ Superman, um arco de 15 edições, escrita pelo espetacular Brian Michael Bendis com artes do grande artista Ivan Reis.

OREN JUNIOR



ARTE-FINALISTA

Estreou na Marvel Comics em 2018 nas primeiras edições de Spiderforce em parceria com o desenhista Paulo Siqueira. Em 2019, Oren Junior trabalhou em sucessivas edições de Marvel Comics Presents: Wolverine, fazendo parceria com os desenhistas Paulo Siqueira e Diógenes Neves.

PAULO SIQUEIRA



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Atua profissionalmente como quadrinista desde 2003, com trabalhos publicados pelas editoras Avatar Press, DC, Dynamite, Marvel e Zenescope. É conhecido por suas obras na Marvel, em especial em títulos do Homem-Aranha. Além de ser talentoso desenhando artes internas, também é um celebrado capista. Em 2019, desenhou Wolverine na história The Vigil, publicada da Marvel Comics Presents.

SIBELLE, A ESPIÃ DE VÊNUS



NAIARA, A FILHA DE DRÁCULA



MYLAR



PJ KAIOWÁ



ILUSTRADOR, DESENHISTA & ROTEIRISTA

Ilustrador de HQs há 10 anos, já publiquei pelas editoras Legendary, Dark Horse e Titan Comics. Autor de Carnívora e Muito Prazer, Lia, este ano produzi meu novo quadrinho Eu Sou Lume e Pérola da Guará Entretenimento. Minha jornada com o cinema continua com a pré-produção do meu próximo filme previsto para 2020, e também criei artes conceituais para os cenários e figurinos, além dos storyboards do filme PRINCESA DA YAKUZA, próximo longa-metragem do diretor Vicente Amorim, de Motorrad.

RB SILVA



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Com mais de dez anos no mercado norte-americano, RB Silva é um dos artistas mais versáteis em atividade, já tendo trabalhado para a DC, Marvel e Dark Horse em títulos como Action Comics, Superboy, Nova, Amazing Spider-Man, Uncanny Inhumans, X-Men and Powers of X. Atualmente, o artista tem contrato de exclusividade com a Marvel Comics, e sua arte aparece em inúmeras capas da editora.

RICARDO JAIME



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Em 2019, desenhei a minissérie Crackdown, baseada no game para Xbox da Microsoft para Dynamite Entertainment, dei continuidade ao projeto da guerreira medieval Silverwolf para a Galaxy Press. Desenhei pôsteres e pinups para projetos nacionais de HQ. Também segui desenvolvendo o meu projeto Bicho Mix, um grupo de personagens infantis de características únicas que se misturam.

JADHY



HOMEM-LUA



O FLAMA



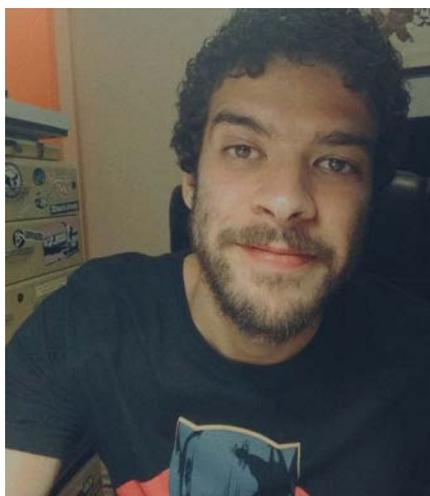
ROBSON ROCHA



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Trabalhando desde 2010 na DC Comics, já passou por títulos como Earth2: World's End, Birds of Prey, Green Lanterns, Supergirl, entre outros, e atualmente é o responsável pelo lápis da revista do Aquaman, roteirizada pela Kelly Sue DeConnick.

ROD SAN



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Ele é desenhista desde que se conhece por gente. Nascido em São Paulo, sempre foi um ávido consumidor de arte. Estudou Histórias em Quadrinhos na Quanta Academia de Artes, aprimorando suas habilidades para se tornar desenhista de HQs, e hoje é professor de desenho lá. Atualmente está se afogando em trabalhos freelance e em diversas histórias em quadrinhos autorais. É viciado em purê de batatas e em dormir. Mas nada supera o amor pelo desenho.

RODNEY BUCHEMI



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Formado em Design de Interiores, ilustrador, quadrinista e professor de desenho e sócio no estúdio colaborativo Compendium Studios. Tem trabalhos publicados nas editoras Marvel Comics, DC Comics, Dynamite Comics, Zoolook Ent. e Ghost Jack. Seu trabalho mais recente é a HQ Kiss Zombies, para a Dynamite. Também gerencia seu canal no Youtube, produz cursos digitais de desenho e trabalha no seu quadrinho autoral, A Ordem de Licaão.

ZODIAKO



MORENA-FLOR



HAKAN



RODRIGO SPIGA



ILUSTRADOR & DESENHISTA

É um quadrinista e ilustrador de 24 anos que reside em Goiânia. Publica HQs desde 2016, contribuindo com projetos nacionais e europeus. Em 2019 vem escrevendo e desenhando o seu primeiro quadrinho para o mercado nacional, além de contribuir para outras publicações previstas para o próximo ano.

ROGÊ ANTÔNIO



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Trabalha com quadrinhos e ilustração para o mercado nacional e internacional desde 2008. Coautor da HQ Pontomorto, feita em parceria com o premiado cartunista Rafael Corrêa, já desenhou vários títulos da Bat-Família, como Nightwing e Batman & Robin Eternal. Em 2019, trabalhou nos títulos Love Romances, Star Wars Tie Fighter e Contagion para a Marvel.

RONAN CLIQUET



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Iniciou sua carreira de desenhista de história em quadrinhos aos 16 anos, publicando para a Top Cow, e a partir daí não parou mais, publicando em diversas editoras norte-americanas, como Marvel, Dynamite e DC Comics, onde produziu as HQs Green Lanterns e The Unexpected, entre outras. Atualmente é o desenhista regular de Nighthwing, série escrita por Dan Jurgens.

VISG



HOMEM-FORÇA



QUEBRA-QUEIXO



RONILSON FREIRE



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Há mais de dez anos no mercado internacional, Ronilson Freire já trabalhou para várias editoras dos Estados Unidos, Canadá, Inglaterra e Ásia, e em vários títulos, como Green Hornet, The Avenger, Vampirella, Ninjack, Call of Duty e Wolfenstein. No mercado brasileiro ilustrou as graphic novels Ajurujuba – A Fundação da Cidade de São Luís e Balaiada – A Guerra do Maranhão. Atualmente é o desenhista da série steampunk Myopia, da Dynamite Entertainment.

RUY JOSÉ



ARTE-FINALISTA, ILUSTRADOR & DESENHISTA

Ruy é arte-finalista, atuando no mercado internacional há 15 anos. Já contribuiu com os títulos mais populares das Duas Grandes, incluindo Superman e Hulk, entre outros. Atualmente arte-finaliza a HQ The Immortal Hulk, cujo sucesso de crítica e público lhe rendeu, no começo do ano, uma nomeação ao prêmio de arte-final Inkwell Awards e mais tarde ao Oscar dos quadrinhos, o Eisner Awards por Melhor Série Continuada.

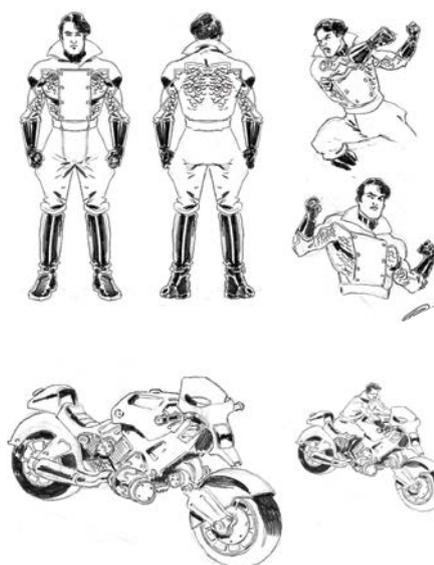
THONY SILAS



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Este ano dedicou-se a contribuir com a carreira de novos ilustradores por meio da Thony Silas Art School, um projeto de impacto social em Recife, sua cidade natal.

PELE DE COBRA



ZODIAKO



VELTA



O ANO DE 2019 DOS ARTISTAS DA CHIAROSCURO STUDIOS

WILTON SANTOS



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Wilton sempre sonhou em trabalhar com quadrinhos. Em 2018 foi descoberto pela Chiaroscuro Studios após já ter participado de algumas publicações no Brasil e no exterior para empresas como Draco Editora e Zenescolpe Entertainment. No último ano trabalhou para Marvel nos títulos Star Wars Age of Republic Obi-Wan, Anakin e Padmé, e em Star Wars Dr Aphra.

YILDIRAY ÇINAR



ILUSTRADOR & DESENHISTA

Nascido e residente na Turquia, Çinar desenha quadrinhos desde os anos 1990. Já trabalhou para a Image, DC e Marvel, em títulos como Noble Causes, Supergirl, Metal Men, Legion, Superior Iron Man, Cable, Weapon X. Seus trabalhos mais recentes incluem Uncanny X-Men, Friendly Neighborhood Spider-Man e Sinestro.

ZÉ CARLOS



ILUSTRADOR & DESENHISTA

O ano de 2019 foi um ano de muito aprendizado e conquistas. Desenhei para a Marvel Star Wars – Legends, Spider-Man 2099 e Spider-Man Miles Morales, um de meus personagens favoritos.

X-MAN



BRAKAN



SUPER★HEROS



SATĂ
POR LUCAS WERNECK



SATANIK
POR ROD-SAN



SUPERARGO
POR CRIS BOLSON



SIBELLE, A ESPIÃ DE VÊNUS
POR DIOGENES NEVES



HOMEM-JUSTO
POR GIOVANNI VALLE

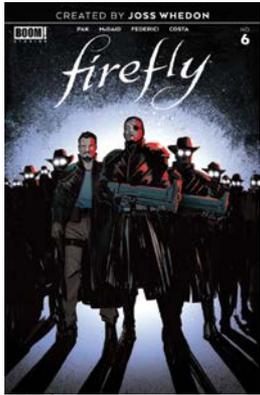
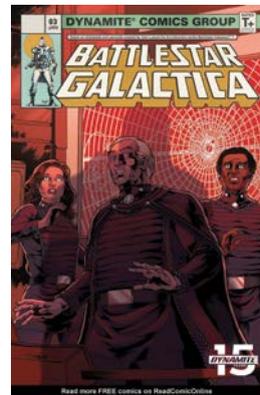
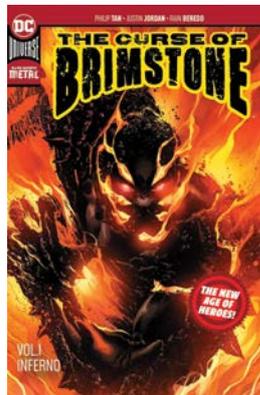
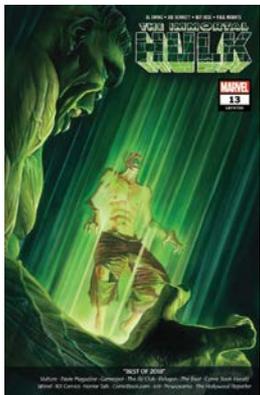
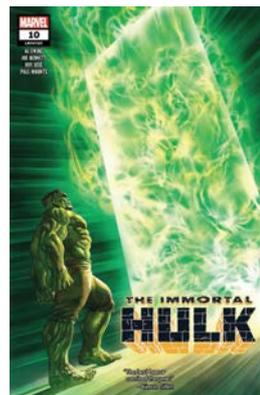
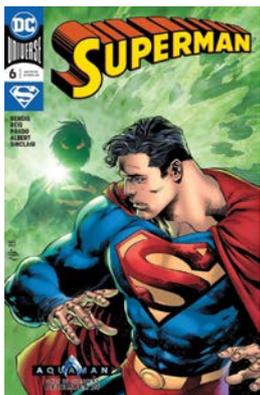
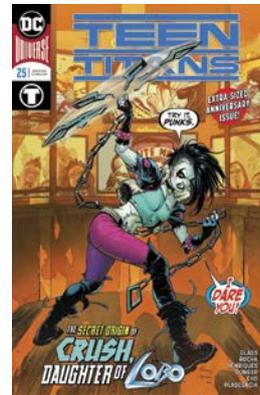
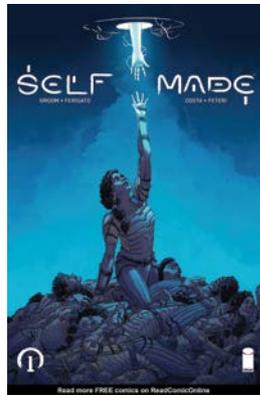


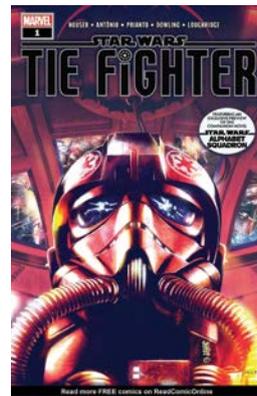
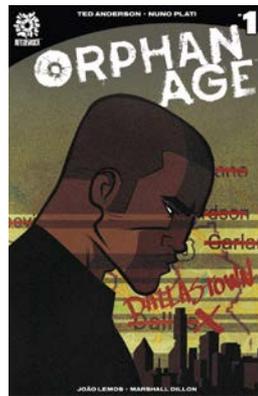
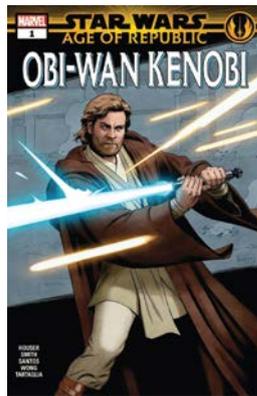
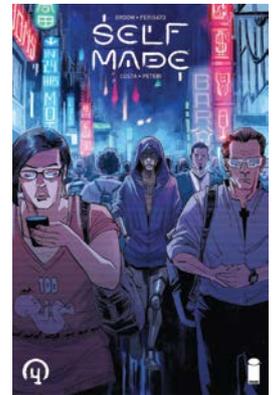
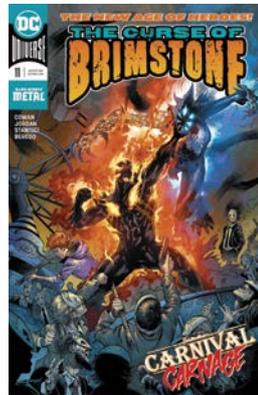
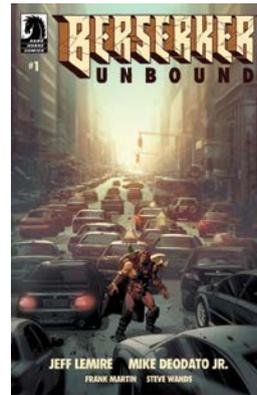
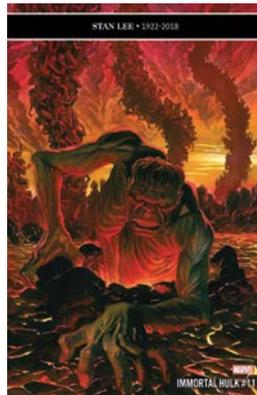
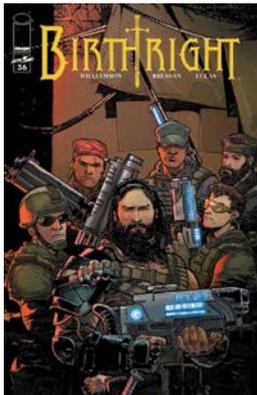
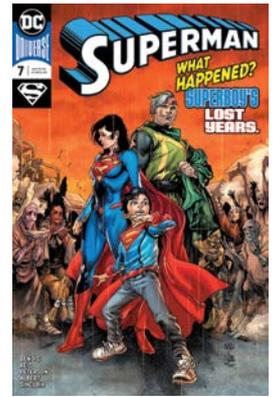
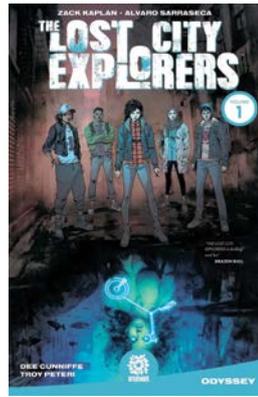
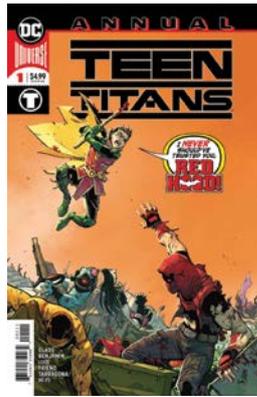
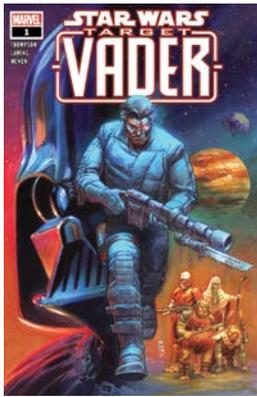
RAMTHAR
POR ELTON THOMASI

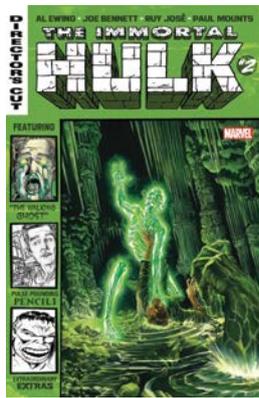
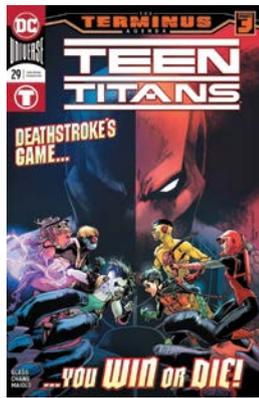
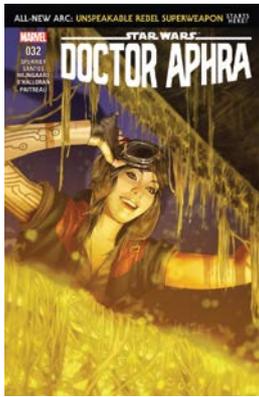
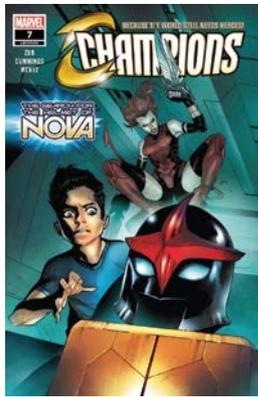
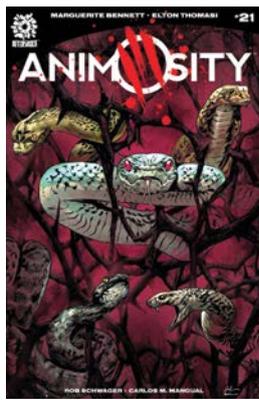
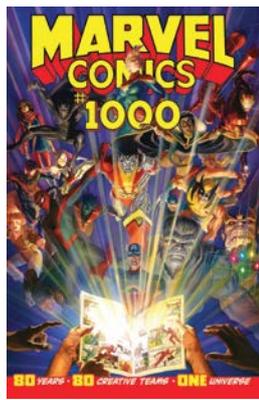


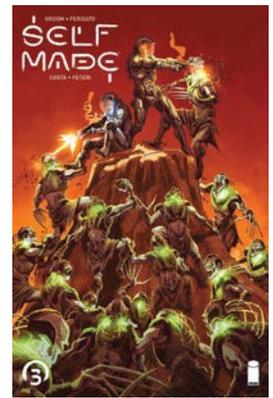
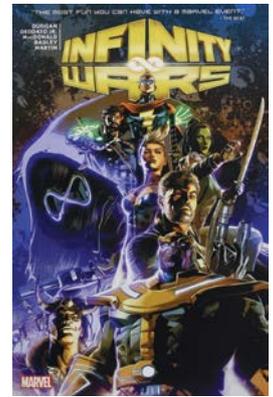
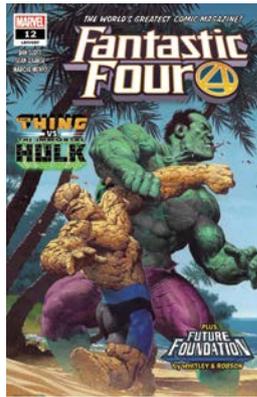
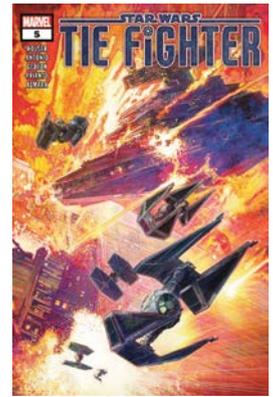
GALERIA DE CAPAS – 2019

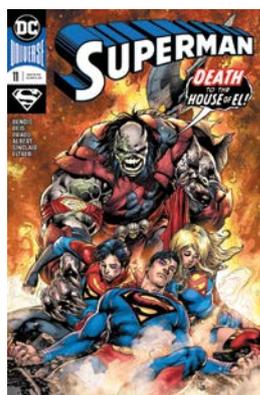
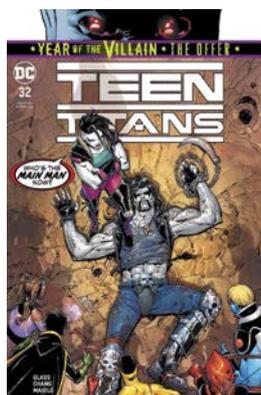
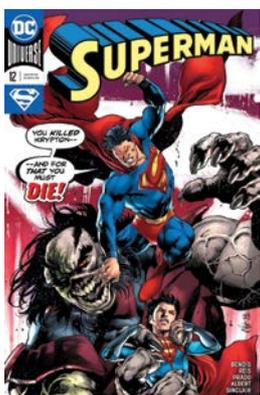
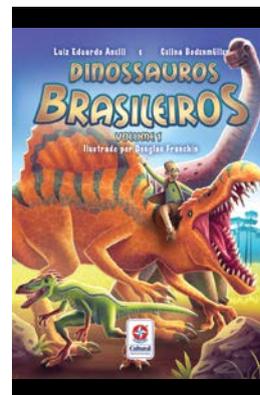
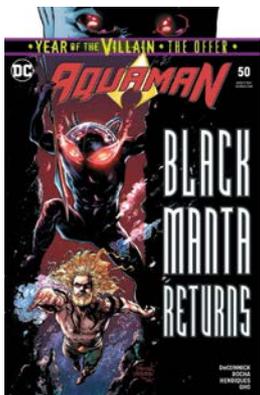
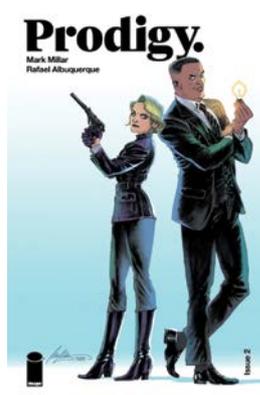
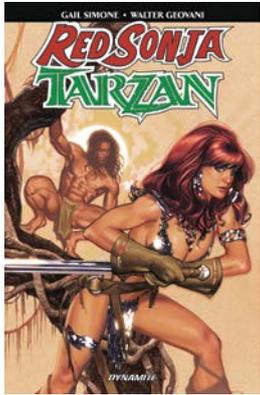
Estas são algumas das histórias em quadrinhos publicadas em 2019 que tiveram participação de artistas representados pela Chiaroscuro Studios.

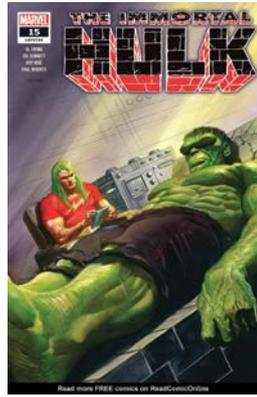
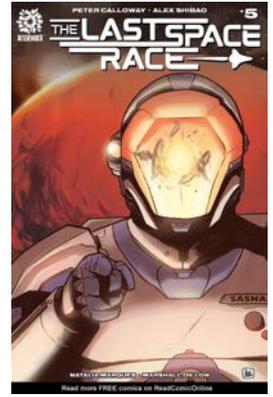
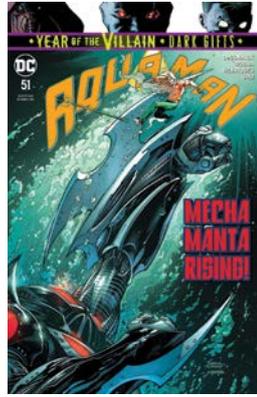
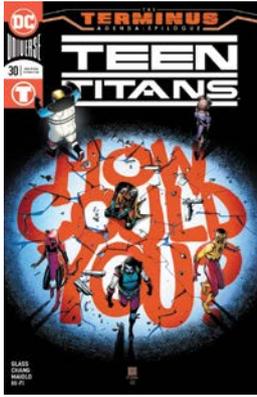
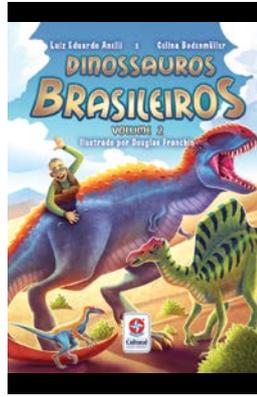
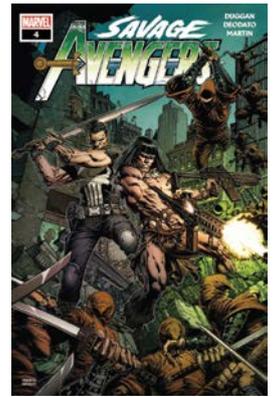
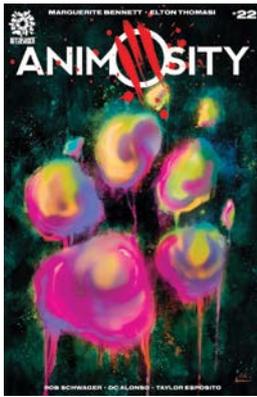


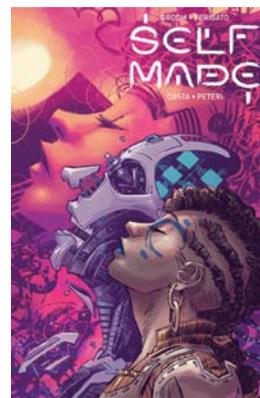
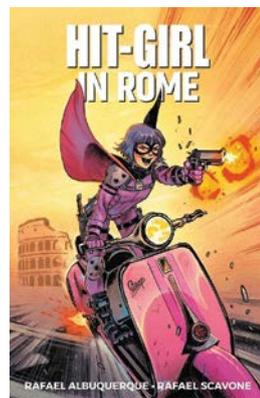
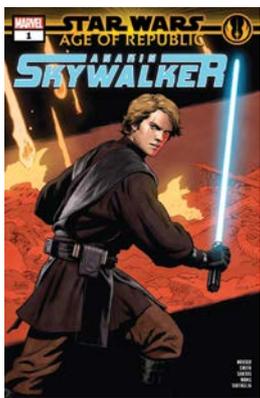
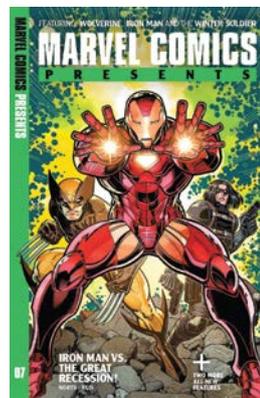
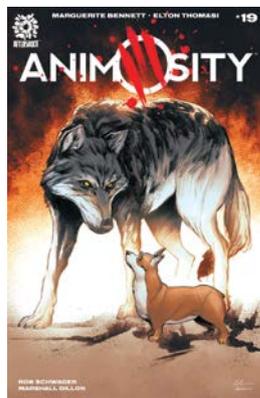
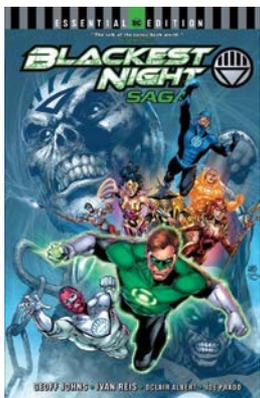
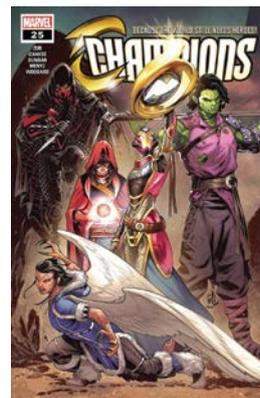
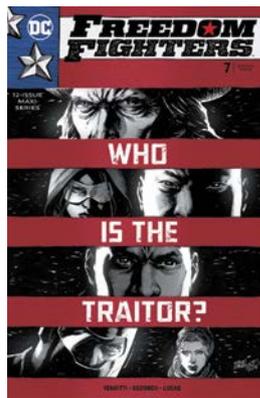
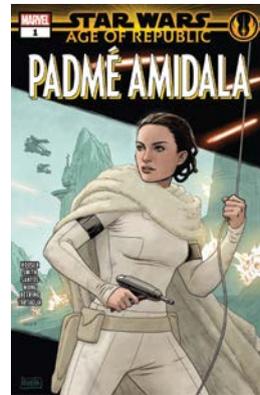
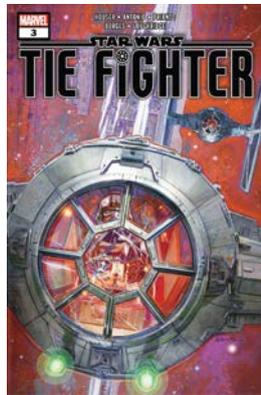
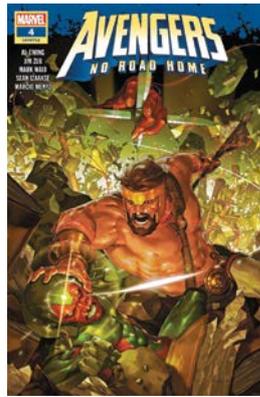


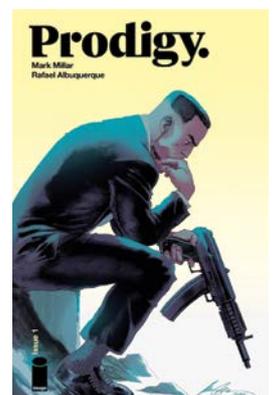
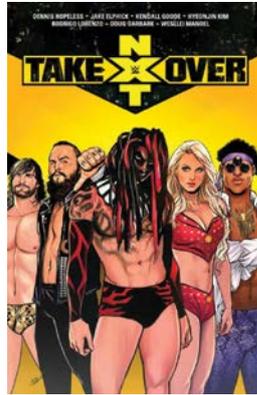
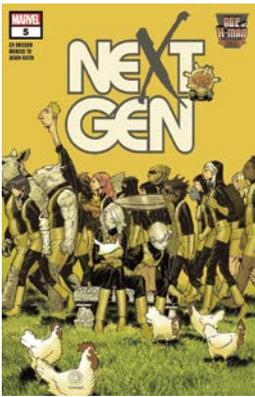














AGRADECIMENTOS

Ailton Elias Gonçalves • Alex Mir • Alexandre Morgado • Altair Gelatti • Antonio Luiz Ribeiro • Arthur Garcia
Carla Cândia • Carlos Primati • Daniel Azulay • Daniel Fonseca de Rosa • Daniel Messias • Dedy Edson
Deodato Filho • E. C. Nickel • Edgard Guimarães • Fabio Moraes • Fabrizio Andriani • Fausto Kataoka
Fernando Aoki • Fernando Ikoma • Francisco Dourado • Francisco Ucha • Gederson Malagola • Gian Danton
Gilberto Camargo • Giovanni Voltolini • Gislaine Rodrigues • Gustavo Machado • Henrique Magalhães
Ignes de Castro • Jaime Cortez Filho • Jal • João Tanno • Jorge Rodrigues • José Salles • Kendi Sakamoto
Kimil Shimizu • Liliana Colonnese • Lincoln Nery • Lorde Lobo • Luigi Rocco • Luiz Rosso • Marcelo Campos
Marcio Baraldi • Marco Aurélio Lucchetti • Marcos Maldonado • Marcus Santana • Mônica Colonnese
Mozart Couto • Paulo Fukue • Paulo Nery de Lima • Pedro Campos • Percival de Souza • Primaggio Mantovi
Rafael Portela • Rodval Matias • Rogerio Casacurta • Rubens Francisco Lucchetti • Silvio Cordeiro
Sônia Fernandes • Sonia Kern • Suely Furukawa • Toni Rodrigues • Tony Fernandes
Watson Portela • Worney Almeida de Souza

Aos criadores, representantes e herdeiros que autorizaram a criação de novos designs para os personagens apresentados neste livro.

SOBRE A CHIAROSCURO STUDIOS

Chiaroscuro Studios é uma empresa brasileira com presença global que representa mais de 60 dos principais quadrinistas e ilustradores brasileiros da atualidade.

Juntos, produzimos mais de 300 revistas e mais de 5.000 páginas de quadrinhos para as principais editoras do mercado – entre elas DC Comics, Marvel Comics, Skybound, Aftershock, Titan Comics, Image Comics, Dark Horse Comics e BOOM! Studios –, histórias essas publicadas em países do mundo todo.

Além disso, também produzimos ilustrações licenciadas exclusivas, artes conceituais para cinema, designs de embalagens, de produtos e de itens colecionáveis, além de campanhas publicitárias para empresas nacionais e multinacionais de diversos segmentos, entre elas General Mills, Hershey's, Risqué, Riachuelo, Warner Bros., Banco do Brasil, entre outras.

Por fim, a Chiaroscuro Studios é cofundadora da CCXP – Comic Con Experience (www.ccxp.com.br), maior evento do gênero no mundo, onde os fãs poderão encontrar a maioria de nossos artistas, da GameXP (www.gamexp.com.br) e da CCXP Cologne, na Alemanha. Realiza também exposições de grande sucesso e repercussão, como A Era Heroica (2017) e Batman 80 - A Exposição (2019).

Entre em contato com a *Chiaroscuro Studios*. Estamos à disposição para atender sua empresa.

WWW.CHIAROSCURO-STUDIOS.COM

 /CHIAROSCUROSTUDIOS

 /CHIAROSCUROSTUDIOS

Esta obra tem fins educativos. Todos os personagens, marcas registradas e direitos de reprodução são da propriedade de seus respectivos donos.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- ANSELMO, Zilda Augusta. *Histórias em quadrinhos*. Petrópolis: Ed. Vozes, 1975.
- AUGUSTO, Wagner. *A arte de Jayme Cortez*. São Paulo: Press, 1986.
- AZEVEDO, Ezequiel. *Ebal. Fábrica de quadrinhos: guia do colecionador*. São Paulo: Via Lettera, 2007.
- . *O Tico-Tico: cem anos de revista*. São Paulo: Via Lettera, 2005.
- BARRETO, José Geraldo. *Apressado para nada*. Rio de Janeiro: Garamond, 2001.
- BEHAR, Regina; VERGUEIRO, Waldomiro. *Heróis da resistência: uma história dos quadrinhos paraibanos (1963-1991)*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.
- CAVALCANTI, Ionaldo. *Esses incríveis heróis de papel*. São Paulo: Mater, 1988.
- . *O mundo dos quadrinhos*. São Paulo: Símbolo, 1977.
- CIRNE, Moacy. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.
- . *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Funarte/ Europa, 1990.
- et alii. *Literatura em quadrinhos no Brasil*. Rio de Janeiro: Biblioteca Nacional/Nova Fronteira, 2002.
- CORTEZ, Jayme. *Mestres da ilustração*. São Paulo: Hemus, 1970.
- FEIJÓ, Martin Cezar. *O que é herói*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- GOIDA (Hiron Cardoso Goidanich); KLEINERT, André. *Enciclopédia dos quadrinhos*. 2ª ed., Porto Alegre: L&PM Editores, 2011.
- GOMES, Ivan Lima. *Os novos homens do amanhã*. Curitiba: Prismas, 2018.
- GUEDES, Roberto. *Gedeone, o guerreiro dos quadrinhos: uma biografia autorizada*. São Paulo: Opera Graphica/ Grrr!, 2018.
- . *A Saga dos super-heróis brasileiros*. São Paulo: Opera Graphica, 2005.
- GUIMARÃES, Edgar (org.). *O que é história em quadrinhos brasileira*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- HENRY, Carlos. *Super-brazucas: o universo dos super-heróis brasileiros*. São Paulo: Clube de Autores, 2012.
- IKOMA, Fernando. *A técnica universal das histórias em quadrinhos*, São Paulo: s/d.
- MOYA, Alvaro. *História da história em quadrinhos*. 2ª reimpressão, São Paulo: Brasiliense, 1996 (1ª ed. 1993).
- . *A reinvenção dos quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2012.
- . *Shazam*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1972.
- . *Vapt vupt*. São Paulo: Clemente & Gramani, 2003.
- PATATI, Carlos et BRAGA, Flavio. *Almanaque dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- ROSA, Franco de. *Almanaque dos quadrinhos*. São Paulo: Discovery, 2014.
- . *Almanaque dos super-heróis e vilões*. São Paulo: Geek, 2015.
- (org.). *Os segredos dos super-heróis*. Cotia: Editora Pé de Letra, 2017.
- SILVA, Diamantino da. *Quadrinhos dourados*. São Paulo: Opera Graphica. 2003.
- . *Quadrinhos para quadrados*. Porto Alegre: Ed. Bels. 1976.
- ; SAKAMOTO, Kendi. *Quadrinhos para quadrados e redondos*. São Paulo: Laços, 2018.
- SILVA JR., Gonçalo. *Biblioteca dos gibis*. São Paulo: Opera Graphica, 2006.
- . *A guerra dos gibis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- . *Maria Erótica e o clamor do sexo: a guerra dos gibis 2*. São Paulo: Peixe Grande/Editoractiva, 2010.
- . *Vidas traçadas*. João Pessoa: Marca de Fantasia. 2009.
- VERGUEIRO, Waldomiro. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Laços, 2011.
- (org.). *O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil*. São Paulo: Opera Graphica, 2006.
- ZALLA, Rodolfo. *A arte de Rodolfo Zalla*. São Paulo: D-Arte, 1992.

BIBLIOGRAFIA (CONT.)

SITES E BLOGS

<https://multiplozine.blogspot.com>
<http://agaqueretro.blogspot.com/>
<http://mensagensdohiperespaco.blogspot.com/>
<http://portaldogibinostalgia.blogspot.com>
<https://midiasradicais.wordpress.com>
<http://impulsohq.com>
<http://submundo-hq.blogspot.com>
<https://homemgrilo.com>
<http://pioneiro.clicrbs.com.br>
<http://www.guiadosquadrinhos.com>
<http://hqquadrinhos.blogspot.com/>
<http://emirribeiro.com.br/>
<https://mozartcouthimagens.blogspot.com/>
<http://quadrimanias.blogspot.com/>
<http://almadeaco.blogspot.com/>
<http://guiaebal.com><http://guiaebal.com>
<http://aqcsp.blogspot.com>
<http://www.universodosleitores.com>
<http://www.comix.com.br>
<https://www.t1noticias.com.br>
<http://www.sequentialink.com>
<https://www.kickstarter.com>
https://www.catarse.me/super_ego
<https://quintacapa.com.br/><https://quintacapa.com.br/>
<http://memoria.bn.br>
<https://sallesfanzineiro.blogspot.com>
<http://ivancarlo.blogspot.com/>
<https://nanu.blog.br/>
<http://quadrinhofilia.com.br>
<https://www.bigorna.net>
<http://hqmaniacs.com>
<http://cabruuum.blogspot.com>
<http://hqmeditora.com.br>
<http://tokadirato.blogspot.com>
<http://www.scifitupiniquim.com.br>
<https://super.abril.com.br/>
<http://baugrafipar.blogspot.com/>
<http://okodomundo.blogspot.com>
<http://candidoeditora.com.br/as-empoderadas.html>
<http://minasnerds.com.br/>
<https://www.aficionados.com.br/>
<https://revistaogrito.com>
<https://petisco.org>
<http://quadro-a-quadro.blog.br>
<http://salomaaventura.com.br>
<http://bengalasboysclub.blogspot.com>
<http://historiadoensino.blogspot.com>
<http://tvmemory.blogspot.com/>
<http://superheroisbr.blogspot.com>
<https://www.tribunapr.com.br>
<http://coleccionadoresdehq.com.br>
<https://quadrinheiros.com>
<https://marcadefantasia.com>
<https://editorialivre.com.br>
<http://www.nonaarte.com.br>
<http://www.universohq.com>
<http://www.nestabloramos.com.br/>
<http://nestablo.blogspot.com/>
<https://www.institutohq.com.br/>
<https://quantaacademia.com>
<https://tormentadavez.wordpress.com>
<http://gibisclassicos.blogspot.com/>
<http://produzindoquadrinhos.blogspot.com/>
<https://zinebrasil.wordpress.com>

BIBLIOGRAFIA DO POSFÁCIO

- AUGUSTO, Sérgio. É um pássaro? É um avião? É Super-Homem? Não, é Deus. In: Revista Vozes, volume LXV número 4, mai. 1971. p. 27–32.
- BALBINO, Edson; ROSA, Franco de. Brazucas: Hora e vez dos patrióticos e engajados do Brasil. In: ROSA, Franco de (org.). *Os segredos dos super-heróis*. São Paulo: Pé da Letra, 2016, p. 148–161.
- CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Ed. Europa: FUNARTE, 1990.
- COOGAN, Peter. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Monkeybrain, 2006.
- DANIELS, Les. *Superman: The Complete History: The Life and Times of the Man of Steel*. São Francisco: Chronicle Books, 1998.
- DANTON, Gian. *Grafipar: a editora que saiu do eixo*. São Paulo: Kalaco, 2012.
- GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos 1933–64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis 2 – Maria Erótica e o clamor do sexo: Imprensa, pornografia, comunismo e censura na ditadura militar, 1964–1985*. São Paulo: Editoractiva Produções Artísticas, 2010.
- GUEDES, Roberto. *A saga dos super-heróis brasileiros*. Vinhedo, SP: Editoractiva Produções Artísticas, 2005.
- GUEDES, Roberto. Uma era de maravilhas. In: Mundo dos Super-Heróis n. 91, jul. 2017. São Paulo: Editora Europa. p. 22–38.
- MAGALHÃES, Henrique. As aventuras do Flama: o pioneiro super-heróis brasileiro do rádio que virou gibi. In: DEODATO, Mike. 3.000 anos depois. São Paulo: Criativo, 2015. p. 52–53.
- MIGUEL, Alcebiades Diniz. O pesadelo e sua sombra: quadrinhos e a representação do horror histórico. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (org.). *Intersecções acadêmicas: Panorama das 1^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2013. p. 198–213.
- MORRISON, Grant. *Superdeuses*. São Paulo: Seoman, 2012.
- OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao quadrado – As representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895–1990)*. Brasília: Editora Universidade de Brasília: Finatec, 2007.
- PATATI, Carlos; BRAGA, Flavio. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- PORTO, Bruno. Superlogotipos: Identidade gráfica dos logotipos das capas de revistas em quadrinhos brasileiras de Super-herói. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2017.
- ROSA, Franco de (org.). *Os segredos dos super-heróis*. São Paulo: Pé da Letra, 2016.
- SOUZA, Alex de. *Moacy Cirne: o gênio criativo dos quadrinhos*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.
- STERANKO, Jim. *The Steranko History of Comics – Vol. 1*. Pennsylvania: Supergraphics, 1970.
- VERGUEIRO, Waldomiro. As raízes dos super-heróis dos quadrinhos: da mitologia aos pulps. In: OFAJ – Não está no gibi, abr. 2004. Disponível em <https://bit.ly/2kwmwFc>.
- VERGUEIRO, Waldomiro. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2017. VILELA, Túlio. A Religião e o Sobrenatural nos Quadrinhos Brasileiros de Terror. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (org.). In: *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte*. São Paulo: Devir, 2009. p. 113–131.

GRANDE ALMANAQUE DOS SUPER-HERÓIS BRASILEIROS

CHIAROSCURO STUDIOS YEARBOOK 2019

1ª EDIÇÃO 2019

TEXTO E PESQUISA

FRANCO DE ROSA

COLABORADORES

FERNANDO MORETTI

DARIO CHAVES

LANCELOTT MARTINS

NOBU CHINEN

EDIÇÃO

JOE PRADO

IVAN FREITAS DA COSTA

REVISÃO GRAMATICAL

FATI GOMES

PROJETO GRÁFICO

RODOLFO MURAGUCHI

CAPA

MÁRCIO HUM

SOBRECAPA

EDDY BARROWS (DESENHO)

JOE PRADO (ARTE-FINAL)

NATÁLIA MARQUES (CORES)

Este livro foi produzido e impresso com recursos captados por meio de financiamento coletivo.

catarse 

www.catarse.me



PIFFERPRINT

IMPRESSO POR

Piffer Print

<http://pifferprint.com.br>

São Paulo, Brazil

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Rosa, Franco de

Grande Almanaque dos Super-heróis Brasileiros / texto: Franco de Rosa / arte: Ivan Reis, Eddy Barrows, Danilo Beyruth, Joe Prado... et al. / edição: Joe Prado – São Paulo, SP: Chiaroscuro Studios, 2019.

1. Histórias em quadrinhos I. Título

CDD 741.5

Índice para catálogo sistemático:

Histórias em quadrinhos 741.5

PESQUISA E TEXTO:
FRANCO DE ROSA



Franco de Rosa nasceu em 1956, na capital paulista. Estreou nos quadrinhos em 1972, como autor de fanzines. De 1974 a 1978, publicou as tiras diárias do cangaceiro Capitão Caatinga e da série de humor *Chucrutz* no histórico e extinto jornal *Notícias Populares*. Em 1975, desenhou o gibi de *O Praça Atrapalhado* e criou vinhetas para a TV Tupi, para o programa diário *Mural*, ao vivo, de Ana Maria Braga. A partir de 1978, escreveu e desenhou para editoras como Ebal e Grafipar obras de vários gêneros, como *Zorro*, *Klik Humor*, *O Selvagem Zamor*, *Hanna-Barbera*, terror e quadrinhos eróticos. Em 1984, tornou-se editor da Maciote Press, onde lançou revistas e títulos marcantes como *Radar*, *Superflicção* e *Mundo do Terror*. Ao mesmo tempo, atuou no humor gráfico, ilustrando na imprensa diária. No jornal *Folha da Tarde*, em 1985, publicou a série de tiras diárias *Caras e Caretas*. Dois anos depois, para o mesmo jornal, criou e passou a escrever uma página inteira sobre as histórias em quadrinhos, que se tornou uma seção fixa semanal e foi imitada pelos principais jornais do país. Em 1994 foi um dos criadores da hoje clássica revista semanal *Herói*, para a Editora Sampa, onde editou mais de uma centena de autores de quadrinhos brasileiros e a Coleção Invictus, com os clássicos de *Batman* e *Superman*. A partir de 1998, na Mythos Editora, edita *Tex*, *Hellboy* e obras da Marvel. Como editor da Opera Graphica Editora publicou obras prestigiadas como *Príncipe Valente*, *Flash Gordon*, *Recruta Zero*, *Betty Boop* e coordenou o importante livro *O Tico-Tico - Centenário da Primeira Revista de Quadrinhos do Brasil*. Ao fundar o selo Kalaco Editorial lançou o livro *Zumbis e Outras Criaturas das Trevas* e o clássico *O Fantasma - A Saga do Casamento*. Entre 2015 e 2018 escreveu e organizou, para a Editora Geek, cinco livros sobre super-heróis. Nos últimos anos vem escrevendo e desenhando adaptações em quadrinhos de clássicos da literatura brasileira. Vem desde a década de 1980 conciliando atividades de editor com sua carreira de ilustrador, cartunista, roteirista, jornalista e professor de arte.

CHIAROSCURO STUDIOS YEARBOOK 2019

Alma de Aço • Ambrak • Audaz, O Demolidor • Bola de Fogo • Brakan • Capitão Cipó • Capitão 7
Chico de Ogum • O Escorpião (1) • O Escorpião (2) • Fantasma Negro • Fantastic • Fantastic Man -
O Homem De Vulcano • Fikom • O Flama • A Garra Cinzenta • O Gato • Gênio • Golden Guitar
Hakan • O Homem De Preto • Homem-Fera • Homem-Força • Homem Justo • Homem Lua
O Homem Microscópico • Hydroman • Jadhy, A Caçadora • Judoka • Karatê Men • Luana - A Feiticeira
Mirza, A Mulher Vampiro • Mistyko • O Morcego • Morena Flor • Mylar • Naiara, a Filha de Drácula
O Ninja • Pabeyma • Patrulheiro Fantasma • Pele de Cobra • Príncipe Oscar • Quebra-Queixo
Raio Negro • Ramthar • Satã, a Alma Penada • Satanik • Sibelle, a Espiã de Vênus • Spectro
Super ★ Heros • Superargo • Ultraboy • Ultrax • Velta • Visg • X-Man • Zodiako

GRANDE ALMANAQUE DOS
SUPER-HERÓIS BRASILEIROS
YEARBOOK 2019

GRANDE ALMANAQUE DOS SUPER-HERÓIS ★ BRASILEIROS



CHIAROSCURO
studios

CHIAROSCURO
studios

ARTE POR
ADRIANA MELO
ADRIANO AUGUSTO
ADRIANO DI BENEDETTO
ALEX LINS
ALEX SHIBAO
ALISSON BORGES
ALLAN JEFF
ANDREI BRESSAN
ANTHONY MARQUES
BRENO TAMURA
BRUNO OLIVEIRA
CRIS BOLSON
CRIS PETER
DANIEL HDR
DANIEL MAIA
DANILO BEYRUTH
DIJO LIMA
DIOGENES NEVES
DOUGLAS FRANCHIN
EBER FERREIRA
EDDY BARROWS
EDUARDO PANSICA
ELTON THOMASI
FELIPE WATANABE
GIOVANNI VALLETTA
IG GUARA
IVAN REIS
JOE PRADO
JONAS TRINDADE
JOSÉ CARLOS
JOSÉ LUIS
JÚLIO BRILHA
JULIO FERREIRA
LEONARDO ROMERO
LUCAS WERNECK
MARCELO COSTA
MARCELO DI CHIARA
MARCELO MAIOLO
MÁRCIO FIORITO
MÁRCIO HUM
MÁRCIO MENYZ
MÁRCIO TAKARA
MAURO FODRA
MIKE DEODATO
NATALIA MARQUES
NUNO PLATI
OCLAIR ALBERT
OREN JUNIOR
PAULO SIQUEIRA
PJ KAIOWÁ
RB SILVA
RICARDO JAIME
ROBSON ROCHA
ROD-SAN
RODNEY BUCHEMI
ROGÊ ANTÔNIO
RONAN CLIQUET
RONILSON FREIRE
RUY JOSÉ
THONY SILAS
WILTON SANTOS
YILDIRAY ÇINAR

CHIAROSCURO
studios