

De EMIR RIBEIRO

VELTA

A SUPER-DETECTIVE

Nº 4
ABRIL
DE 2014



**APRENDA A
DESENHAR
A VELTA.**



P. Nery 2014

A KARATECA MASCARADA QUER VINGANÇA

NUM LUGAR DESSE,
NÃO HÁ CONDIÇÕES
PARA AUMENTAR O
NÚMERO DE ALUNOS.

NÃO TIVESSE
O PAPAI VENDI-
DO AQUELE
ENORME
TERRENO,
ANTES DE
MORRER...

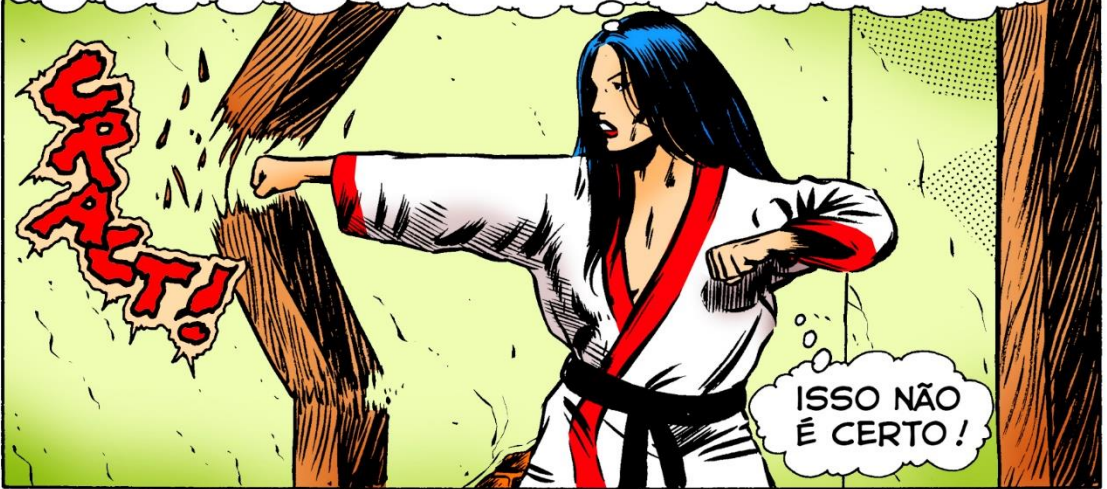
... HOJE EU
TERIA UMA DAS
MAIORES ACADE-
MIAS DE KARATÊ.

MAS, ELE CEDEU ÀS
PRESSÕES DAQUE-
LES EMPRESÁRIOS.

E CONSTRUÍ-
RAM LÁ UMA
DROGA DE
UM CLUBE.

LUCRAM
COM MINHA
DESGRAÇA.

EU, UMA MESTRA DO KARATÊ, VIVENDO NESTA MISÉRIA !



CARNAVAL

HISTÓRIA E
DESENHOS:
EMIR RIBEIRO

NÃO ADIANTA FAZER
CARETA! NA MINHA
CASA, MANDO EU.



E ENQUANTO MO-
RAR AQUI, DEVE
ME OBEDECER.



NÃO VAI MAIS
BRINCAR CAR-
NAVAL!



AINDA FAREI IGUAL
À KARINA: DAREI O
FORA DAQUI!



CANSEI DE ATURAR
CALADA OS SEUS
ABUSOS.



VÊ COMO SUA IRMÃ ME TRATA, KELSON? ELA MERECE...

CHEGA, PAI. VENHA PARA CÃ.

QUE RAIVA, KARINA!

ASSIM, NADA SE RESOLVE.

QUE RAIVA!

E VOCÊ TAMBÉM, KÁTIA.

QUE RAIVA!

VOCÊ ESTÁ CRESCENDO, KÁTIA!

KÁTIA... É VOCÊ?!?

KÁTIA, O QUE ESTÁ HA-VENDO COM SEU CABELO ??

SAIREI DESTA ESPELUNCA, E VAI SER...

...AGORA!

ZAAAM!

LEMBRA DO ACAMPAMENTO EM CONGONHAS, QUE FUI COM A TURMA DO COLÉGIO? FOI QUANDO TUDO OCORREU. PELA MADRUGADA, UMA LUZ REPENTINA E FORTE, NA MATA, ME CHAMOU ATENÇÃO! LEVANTEI E FUI VERIFICAR!



QUANDO CHEGUEI AO LOCAL, A LUZ HAVIA APAGADO. MAS, HAVIA UM HOMEM CAÍDO AO CHÃO.

"DEPOIS, SOUBE QUE ERA UM ALIENÍGENA DE UM PLANETA COM GRAVIDADE MUITO MENOR QUE A NOSSA... QUE O ESTAVA ESMAGANDO!"



"POR ACIDENTE, HAVIA DEIXADO CAIR UMA MAQUININHA QUE DUPLICAVA, EM SEU REDOR, A GRAVIDADE À QUAL ESTAVA HABITUADO! APANHEI A MÁQUINA, DEI PARA ELE... LOGO FICOU BOM!"



"POR GESTOS, ME CONVIDOU A IR À NAVE, ONDE USOU OUTRA MAQUININHA PARA APRENDER A NOSSA LÍNGUA.(*)"



(*) NA VERDADE, ELE HIPNOTIZOU KÁTIA.

"SNIRKO ERA O NOME DELE. DISSE-ME QUE, POR HAVER LHE HAVER SALVO A VIDA, RETRIBUIRIA, REALIZANDO QUALQUER DESEJO MEU, ATRAVÉS DE UM INVENTO QUE AMPLIFICAVA A FORÇA MENTAL EXPONENCIALMENTE, POR ALGUNS SEGUNDOS."



"DÁ PARA ADIVINHAR O QUE DESEJEI, NÃO É?"

NOTA : KÁTIA NEM IMAGINAVA TER SIDO COBAIA INVOLUNTÁRIA DE UM EXPERIMENTO CIENTÍFICO QUE PODERIA TÊ-LA LEVADO À MORTE. FELIZMENTE, TAL NÃO OCORREU...

ENTÃO, VOCÊ VIROU SÓCIA DAQUELE DETETIVE PARTICULAR, O GILBERTO?

TINHA QUE FATURAR ALGUM DINHEIRO COM ISSO. PEGUEI NA PRIMEIRA CHANCE REAL.

VOCÊ CONTOU PARA O GILBERTO ESSA HISTÓRIA FANTÁSTICA?

CLARO QUE NÃO! NEM LHE DISSE MEU NOME!

QUE TAL INVENTAR UM PSEUDÔNIMO QUALQUER?

SIM!

PENSEI NISSO QUANDO O GIL CONJECTUROU QUE DEVO ME CHAMAR "ZELDA" OU "SELDA"!

PARA USAR ENQUANTO FOR A LOURAÇA?

VAMOS ESCOLHER UM?

"ESTÁ NAMORANDO O GILBERTO, KÁTIA?"

"EU?"

Vândalos explodem porta de residência

TRIM!

ALÔ!

SOU EU! FINALMENTE, O PAPAÍ ME LIBEROU PARA BRINCAR O CARNAVAL!

PASSO AÍ NA SEXTA-FEIRA.

CLIC!

RÃ! RÃ! RÃ! VOU PASSAR TRÊS DIAS COM ELA!

ASSIM, VOCÊ DEVERIA SABER O SIGNIFICADO DESSE SÍMBOLO!

TRÊS DIAS!

CONCORDA?

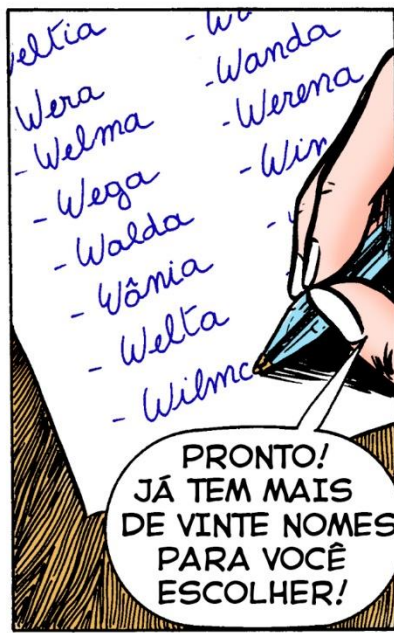
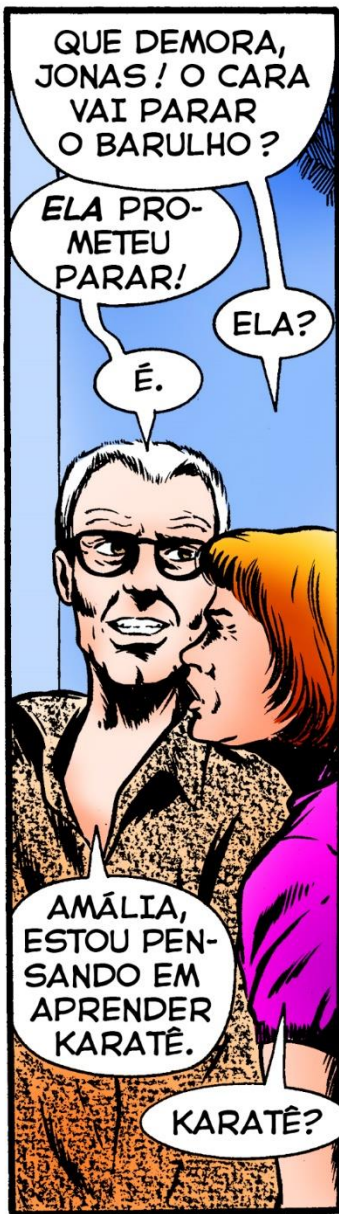
ACHA QUE É O QUÊ?

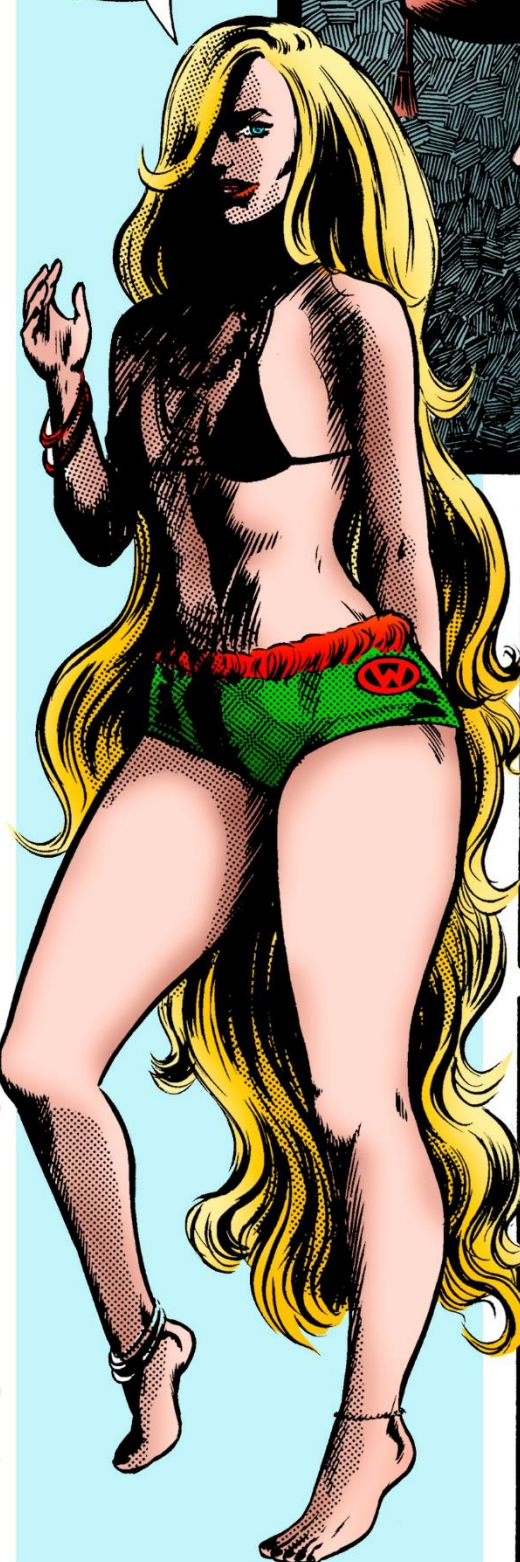
UAI!!! O CORPO E AS ROUPAS NÃO SÃO PRODUTOS DA SUA MENTE?

PARA MIM, PARECE A LETRA "W"!

"W"?







QUE TAL
MINHA FAN-
TASIA?



UAU!!!

VOCÊ É
LINDA, COM OU
SEM FANTASIA!



GIL.

MEU
NOME É
WELTA!



WELTA?

WELTA!

GOSTO DE
VOCÊ, WELTA!



CARA, VOCÊ VIU O TAMANHO DA GATA QUE ESTÁ SAMBANDO BEM ALI?

SE VI!



MAMMA MIA!

ATREVA-SE A OLHAR PARA ELA, E VAI VER O QUE ACONTECERÁ QUANDO CHEGARMOS EM CASA, OUVIU?

S-SIM, QUERIDA!

QUE BOFE!

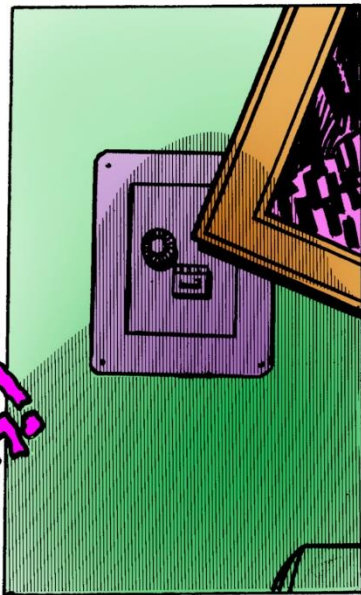


É PROIBIDO ENTRAR AQUI, MOÇA!

VOLTE, OU...

CRASH!

UUHH!



...FOI ROUBADO TODO O APURADO DAS VENDAS DE CAMAROTES DO CLUBE!

O VIGIA AGREDIDO ESTÁ NO HOSPITAL, EM ESTADO GRAVE!

A POLÍCIA AINDA NÃO TEM PISTAS DOS ASSALTANTES!

NO 2º DIA DE CARNAVAL...

... A ENORME LOURA VOLTOU A APARECER NO CLUBE MONTE ARARAT!

ACOMPANHADA DO DETETIVE PARTICULAR GILBERTO GOMES, ELA FOI DE NOVO - ATRAÇÃO DA NOITE, COM SUA BELEZA E FÍSICO AVANTAJADO...

ELA NÃO QUIS CONCEDER ENTREVISTAS.

QUERO É SAMBAR!

NO ÚLTIMO DIA DE CARNAVAL...

O QUE
SERÁ QUE A
DIREÇÃO DO
CLUBE QUER
COM A GENTE ?

LOGO
SABEREMOS.

QUANDO SOUBEMOS
QUE ESTAVAM AQUI,
NÃO TIVEMOS DÚVIDAS!
QUEREMOS CONTRATÁ-
LOS PARA DESCOBRIR
QUEM ROUBOU NOSSO
DINHEIRO E DEIXOU O
POBRE VIGIA EM COMA!

NESSE CASO,
COMBINEMOS
O PREÇO...

QUE BARULHO
É ESSE, AÍ FORA?

DEVE SER
ALGUM
FOLIÃO
BÊBADO!

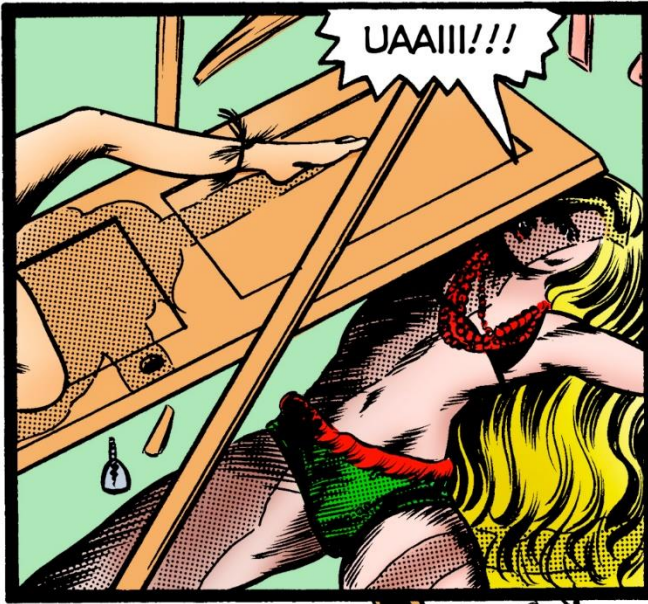
CRATI!

VAI!

COLOCAMOS
TRÊS VIGIAS
AÍ FORA, POR
VIA DAS DÚVI-
DAS..!

MAS, ACHO QUE
NÃO CUSTA DAR
UMA OLHADA!

ESTÁ BEM.
FIQUE À
VONTADE!



UAAIII!!!



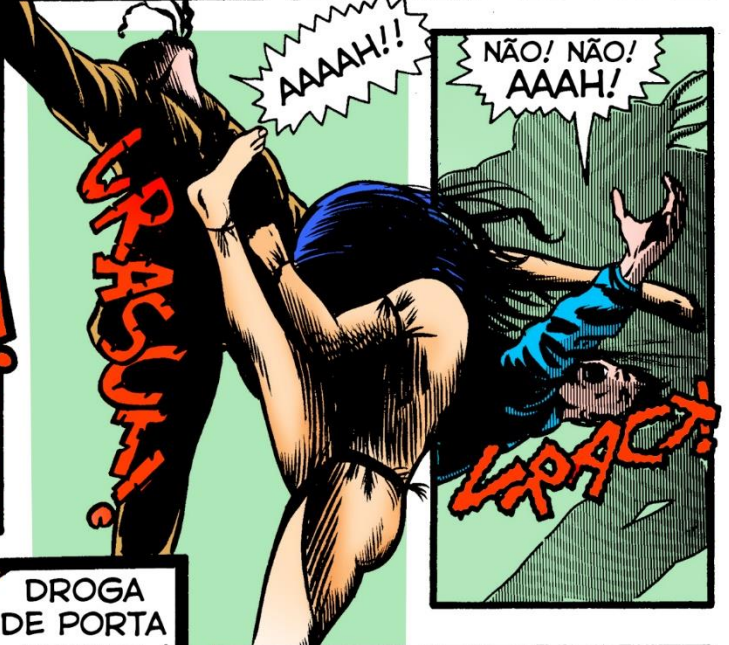
MEU PAI MORREU POR CULPA DE VOCÊS! JÁ LEVEI SEU DINHEIRO. AGORA, LEVAREI SUAS VIDAS!

EEI!



ESCUTE, MOCINHA... UUUUII!!

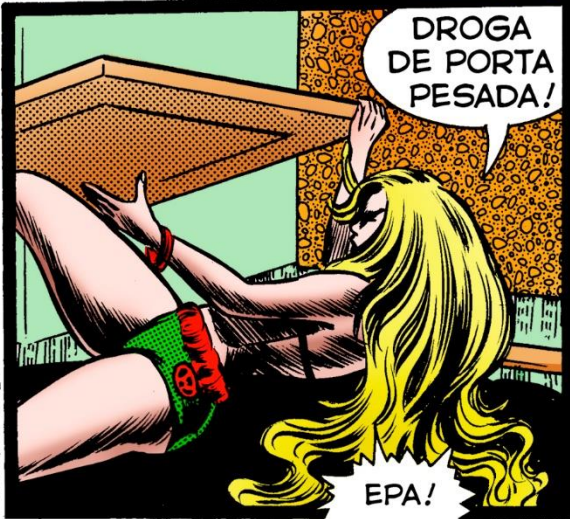
VAP!



AAAAH!!

NÃO! NÃO! AAAH!

CRACK!

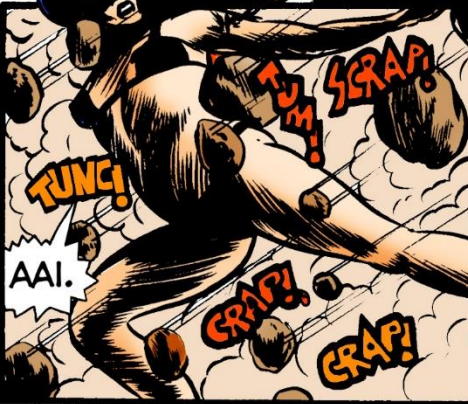


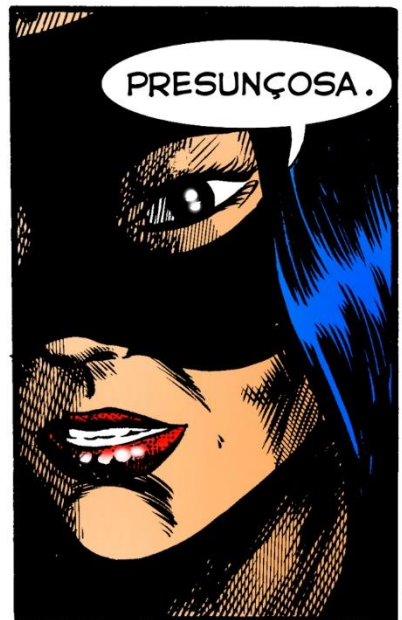
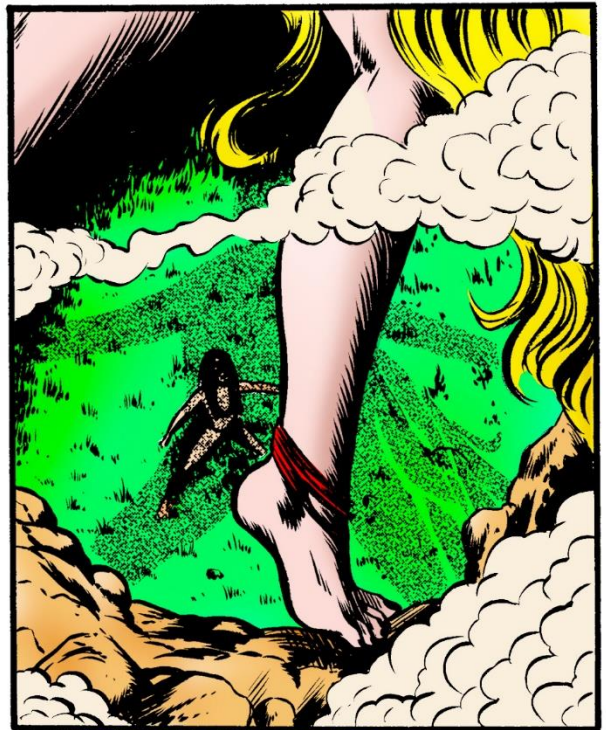
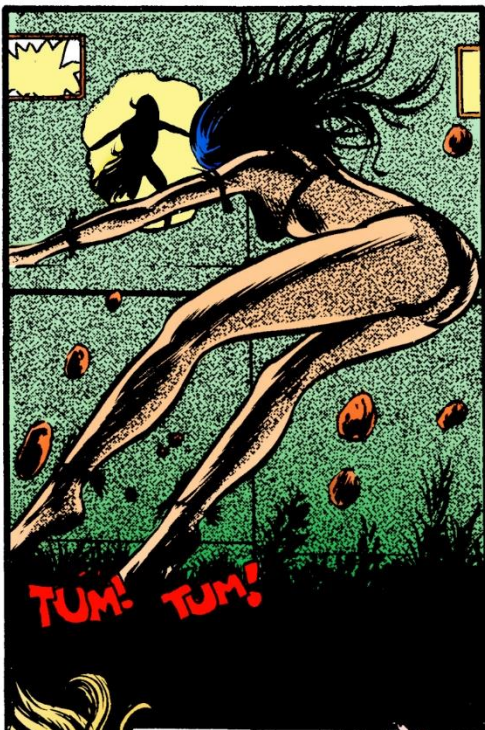
DROGA DE PORTA PESADA!

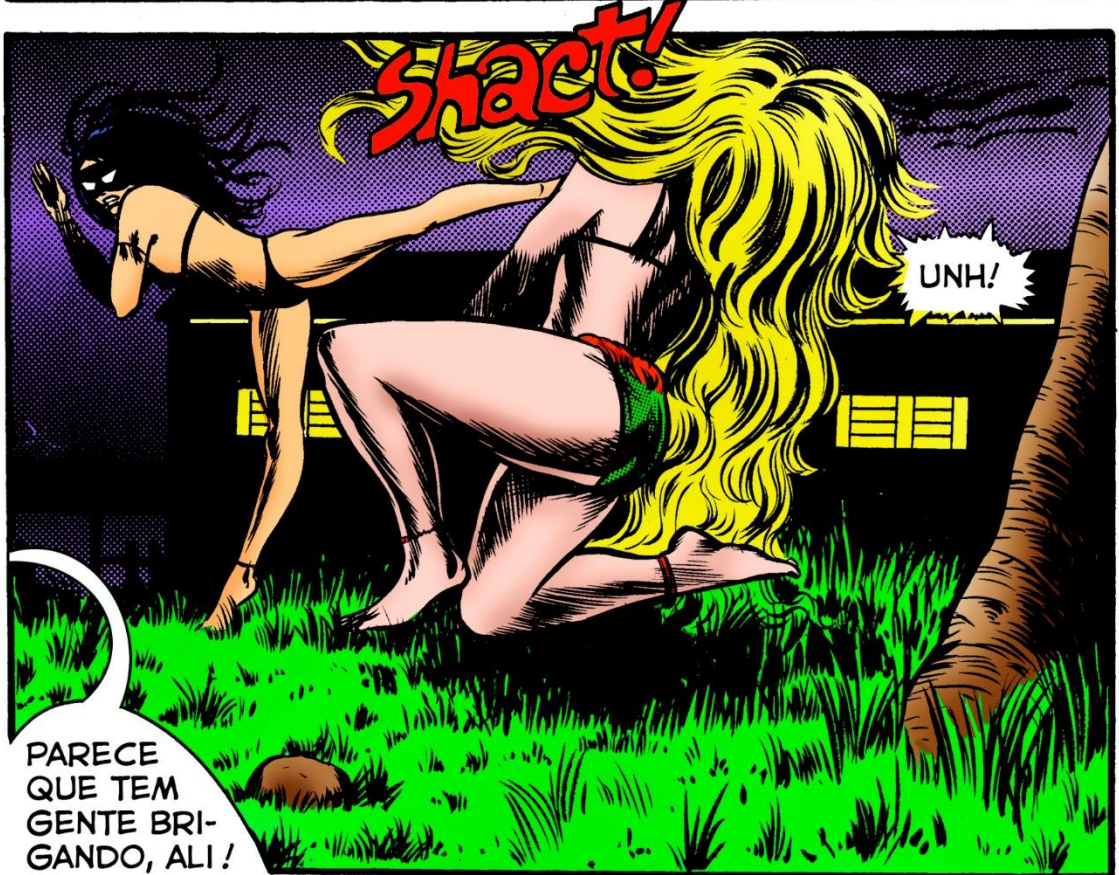
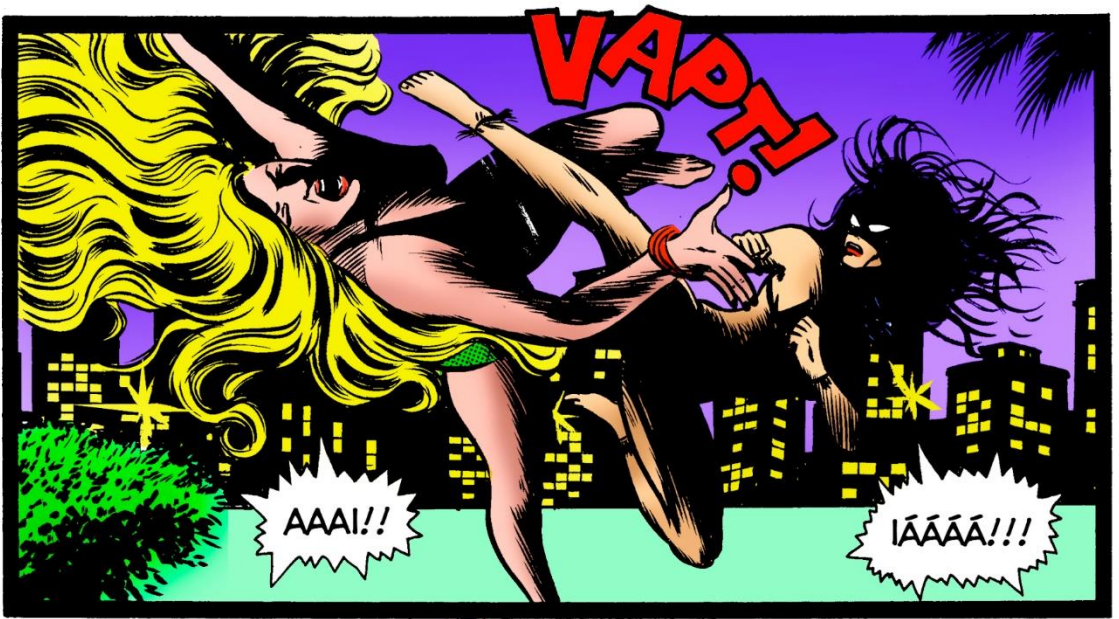
EPA!

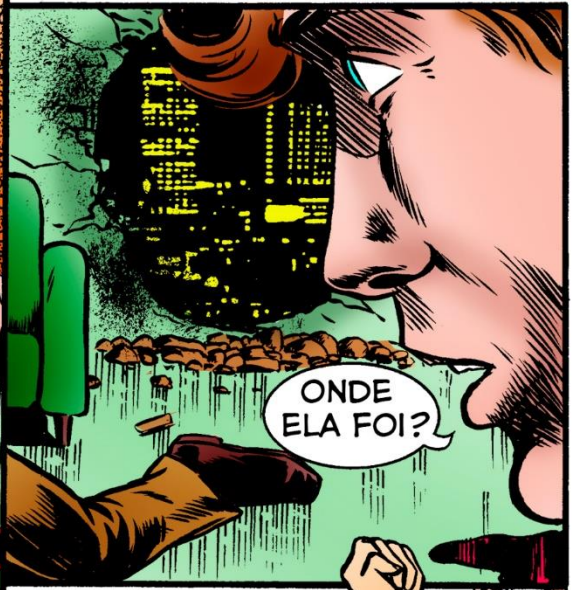


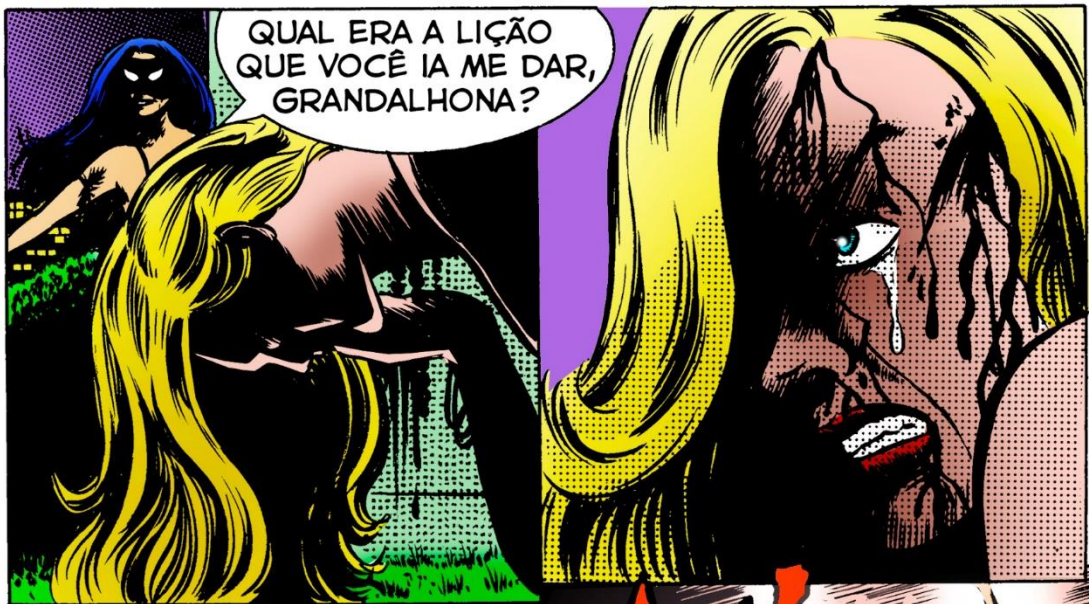
ESTÁ FUGINDO!



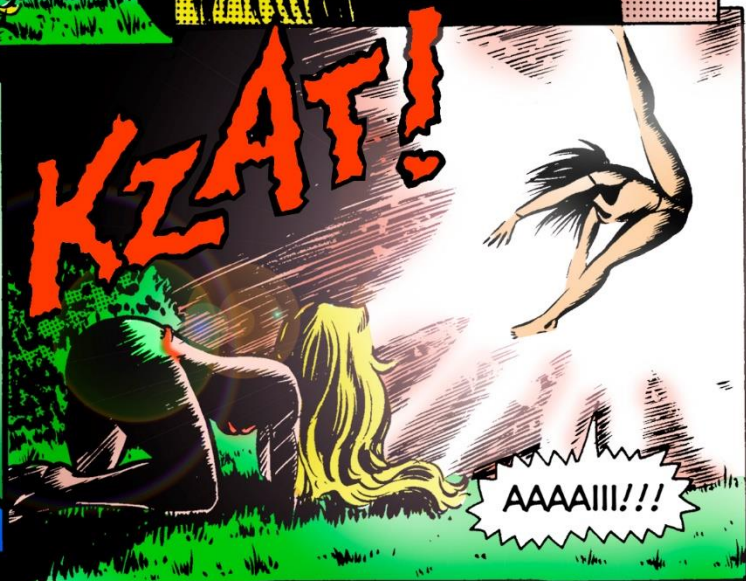








QUAL ERA A LIÇÃO
QUE VOCÊ IA ME DAR,
GRANDALHONA?



AAAAIII!!!



UAU!

NOSSA MÃE!! É A
LOURONA MESMO, E
ESTÁ BEM MACHUCADA!

HÁ UM
HOSPITAL
PERTO!

EU LHE
AJUDO.

GILBERTO, SUA AMIGA ESTÁ EVOLUINDO MUITO RÁPIDO. CHEGOU ONTEM À NOITE, MAS A CICATRIZAÇÃO PARECE DE UNS CINCO DIAS!!

ACHEI QUE ELA FICARIA COM CICATRIZES FEIAS NO ROSTO, MAS, ACHO QUE ME ENGAÑEI! A RECUPERAÇÃO DELA É INCRÍVEL!



ÓTIMO! É MUITO BONITA PARA FICAR COM O ROSTO DESFIGURADO!

ESTÁ DORMINDO?

NÃO! RECUSOU TERMINANTEMENTE O SEDATIVO!



QUER IR EMBOIRA ANTES DAS CINCO DA MANHÃ!

FAÇA COMO ELA QUER!

OI.

GIL.



NÃO DEVIATER ENFRENTADO AQUELA CHINESA!

SAMBOU POR QUATRO NOITES!

ESTAVA CANSADA!



ELA DERRUBOU A PORTA, ME NOCAUTEOU, E MATOU OS DONOS DO CLUBE ...

A CHINA ERA LUTADORA PROFISIONAL!

... EM UNS DEZ SEGUNDOS!



ACHARAM A DESGRAÇADA?

NÃO.

FOI ATIRADA PARA FORA DOS MUROS DO CLUBE, PELA FORÇA DA SUA RAJADA! A POLÍCIA A PROCUROU NAS IMEDIAÇÕES, MAS...



... SÓ ENCONTROU SANGUE. DEVE TER QUEBRADO ALGUNS OSSOS E SE FERIDO BASTANTE NA QUEDA.

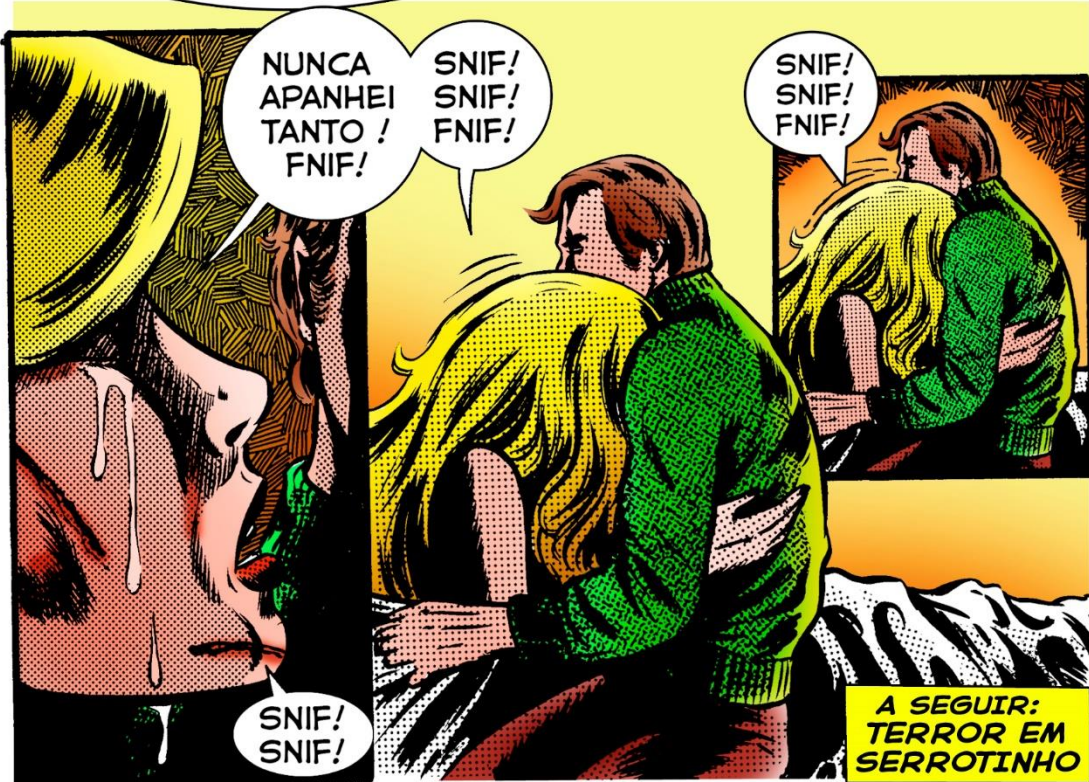


BEM FEITO.



GIL!

SIM?



NUNCA APANHEI TANTO! FNIF!

SNIF! SNIF! FNIF!

SNIF! SNIF! FNIF!

SNIF! SNIF!

**A SEGUIR:
TERROR EM
SERROTINHO**

CAPAS DA HQ DESTE NÚMERO - Conforme já comentado na página 02, a HQ onde a loura-detetive enfrentou sua primeira vilã teve versões de 1978/1979, 1983 e 1987. A de 1987 é a apresentada na presente edição, e fez parte da série de 8 capítulos que uma editora paranaense ficou de publicar, mas quem o fez foi o velho amigo Edgard Guimarães, em 1994. Esta abaixo é a capa dos anos 80.



VELTA[®]

MINISSÉRIE EM OITO EDIÇÕES

Nº 4



**KARATÊ:
UMA ARMA
MORTAL!**

Capa de 1987

E esta é a capa do capítulo 4, desenhada em 1994, para o encadernado contendo a série completa, editado pelo Edgard Guimarães.



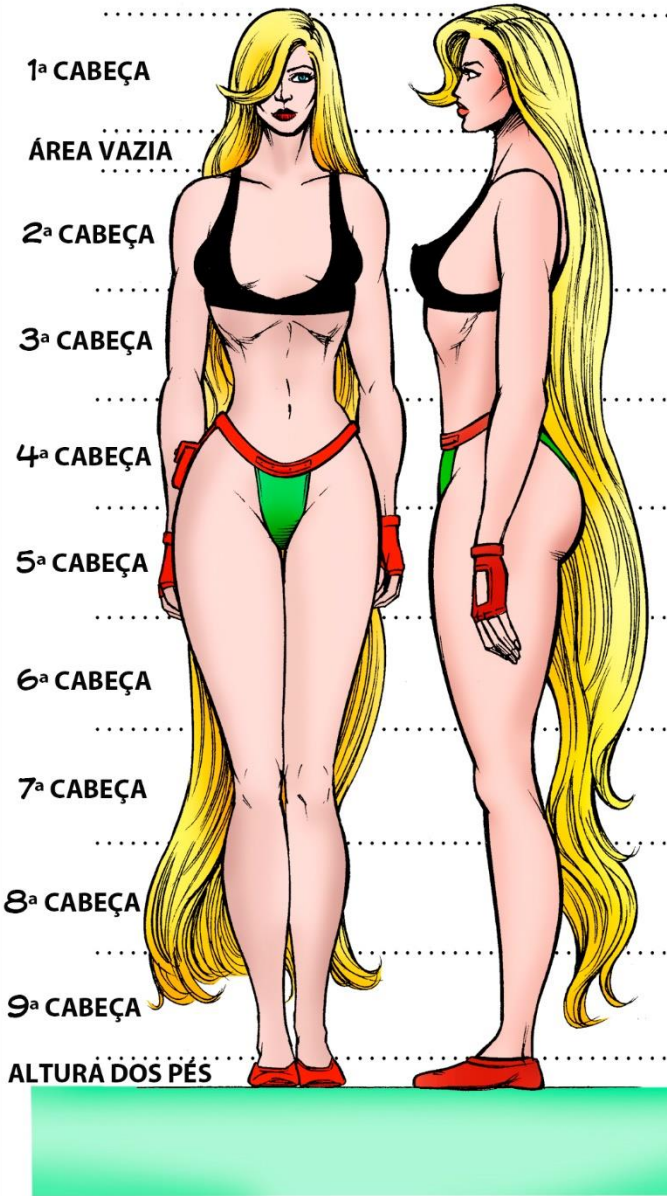
EM 8 PARTES



KARATÊ:
UMA ARMA
MORTAL!

Capa de 1994

DESENHANDO A VELTA



Uma das matérias mais pedidas por leitores (em especial aqueles que também gostam de desenhar) é a que dá dicas de desenho. Atendendo a pedidos, aí vai ela.

Os esquemas básicos de desenho são sempre os mesmos. A diferença entre um e outro artista é o toque pessoal de cada um deles. As regras, portanto, são adaptadas conforme o estilo pessoal do desenhista.

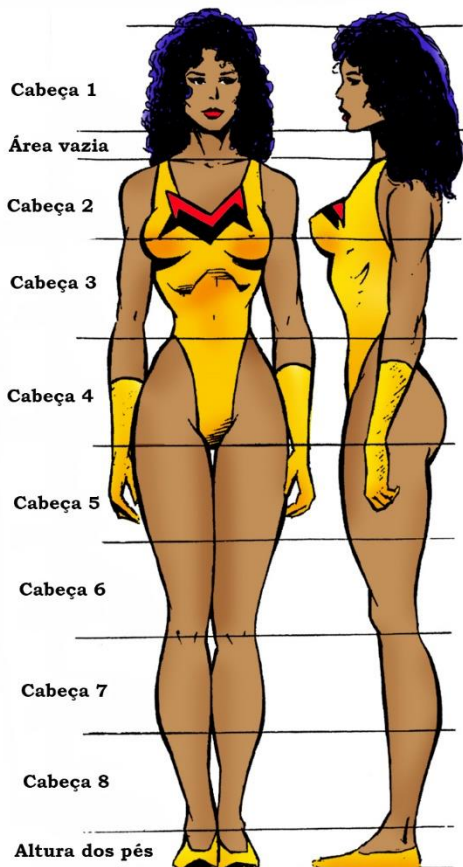
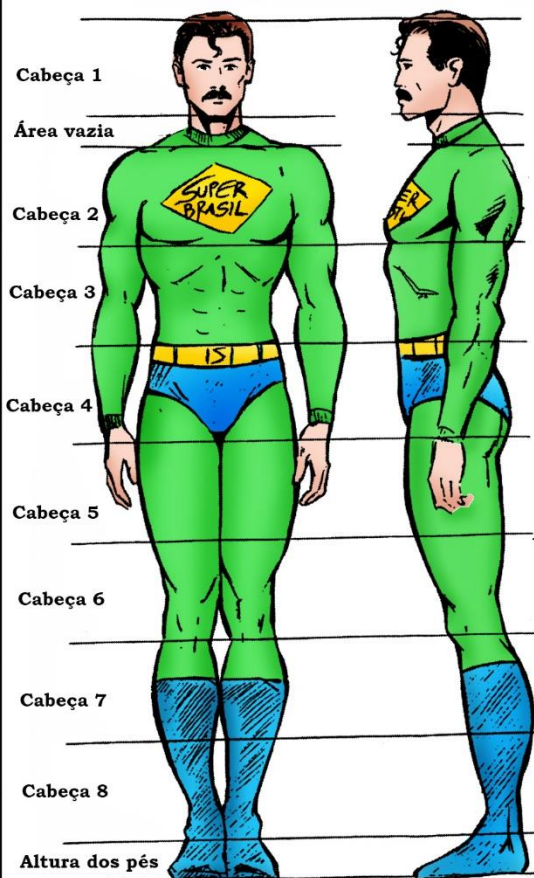
O normal para se desenhar um corpo humano em pé, é fazer uso da altura da cabeça como parâmetro para a altura total do personagem. E a medida-padrão, nos quadrinhos, para a altura de um personagem "normal" é a de OITO cabeças e meia (para comparar, vide o esquema da página seguinte).

No caso da Velta, que possui 2,20 metros de altura, o seu corpo se mostra mais alongado. Por isso, costumo usar a medida de NOVE cabeças e meia, conforme mostrado no esquema ao lado.

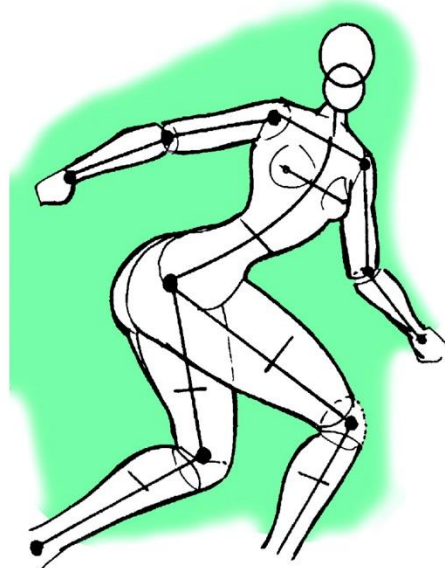
A distribuição das 9 cabeças é feita de acordo com este esquema: começo a contar a segunda cabeça a partir dos ombros (deixando uma primeira "área vazia" que corresponde ao pescoço, e uma segunda área que corresponde à altura dos pés. Assim, somando tudo, a Velta fica com a altura total de 9 cabeças e meia.

Nos quadrinhos estadunidenses, para dar a idéia que uma personagem é alta, os desenhistas costumam fazê-las com as pernas muito compridas. Particularmente, não gosto desse método, pois, causa uma certa deformidade na figura. Prefiro alongar cada parte do corpo em separado, pois assim, a figura humana fica mais proporcional.

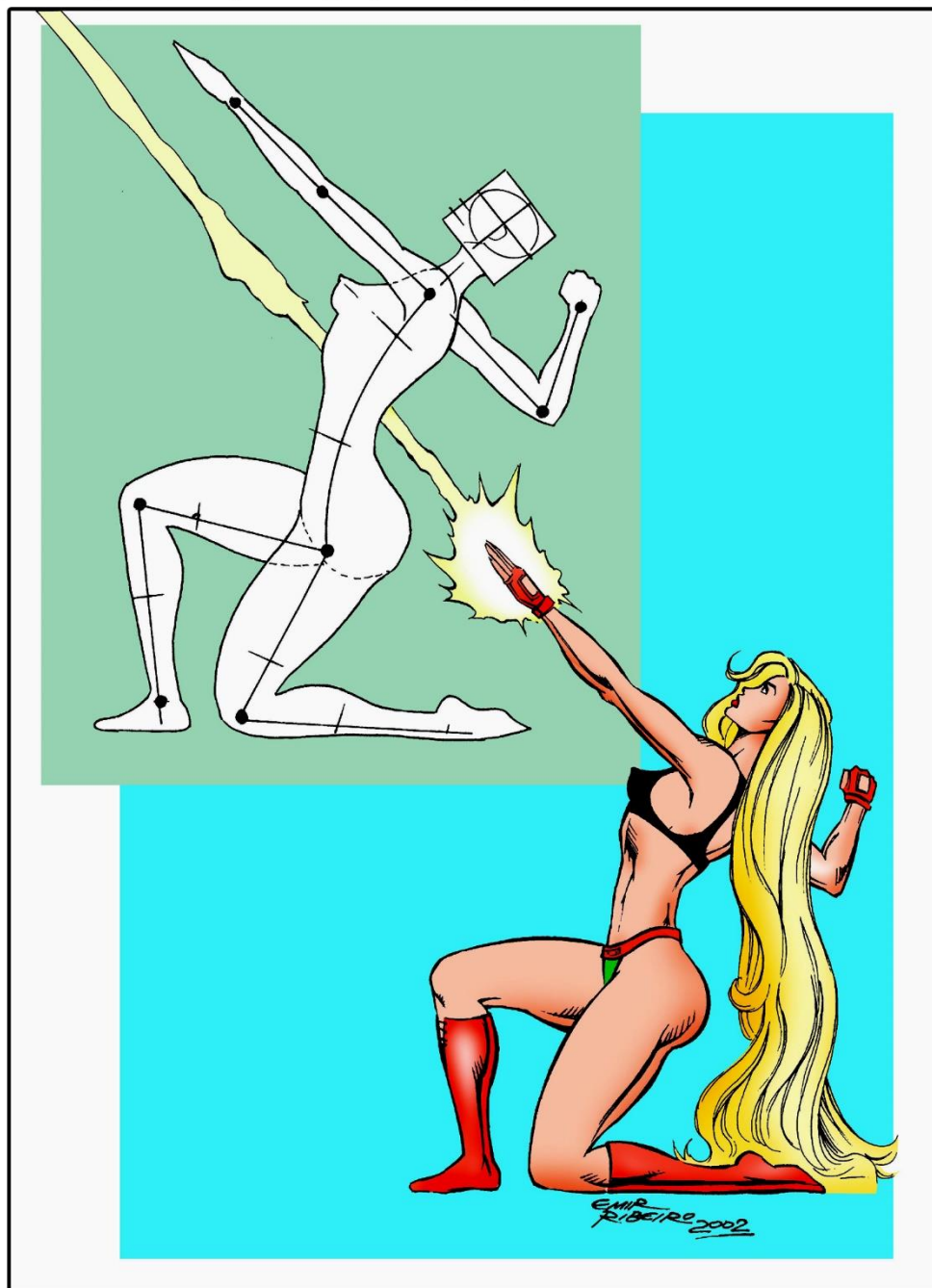
No caso da Velta, as linhas pontilhadas delimitam o tamanho de cada parte do corpo dela. E esse esquema pode ser usado tanto na figura em posição estática de pé, como nas cenas em que ela estiver em movimento. De qualquer modo, em ambas as situações, também se usa um segundo tipo de esquema, que é o "bonequinho" ou "esqueleto animado" (vide exemplos nas páginas seguintes).



Acima: o esquema das “cabeças” para estabelecer as proporções ideais para desenhar personagens (estes tem a altura de OITO cabeças e meia, enquanto na Velta são NOVE cabeças e meia). Abaixo: o esquema do “bonequinho” ou “esqueleto animado” para a produção de uma pose de ação.



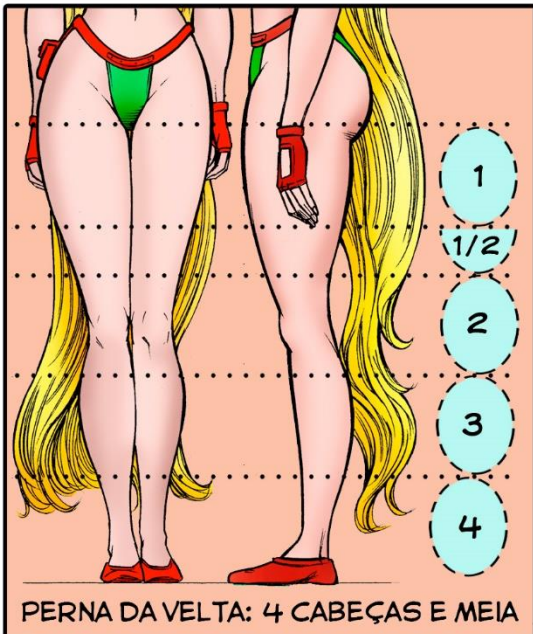
Outro artifício que costumo usar para facilitar o desenho de uma cabeça, é fazer um “encaixotamento” dela. Ou seja, colocar a cabeça dentro de um quadrado, o que torna mais fácil usar a medida da cabeça como base para delinear as outras partes do corpo. Feito o bonequinho para esboçar a pose de ação, usa-se a medida da cabeça para verificar se as outras partes do corpo estão na proporção certa. Por exemplo: o tamanho da “2ª cabeça” deve estar entre os ombros e a parte de baixo dos seios; a medida da “3ª cabeça” tem de estar entre a parte de baixo dos seios e o umbigo; a “4ª cabeça” vai estar entre o umbigo e a metade do púbis; a 5ª estará entre metade do púbis e o terço superior da coxa... e assim por diante. É importante sempre usar essas medidas, para que cada novo desenho da personagem obedeça suas próprias regras (e suas medidas características).



Esquema para “encaixotar” a cabeça, e o tamanho das pernas.

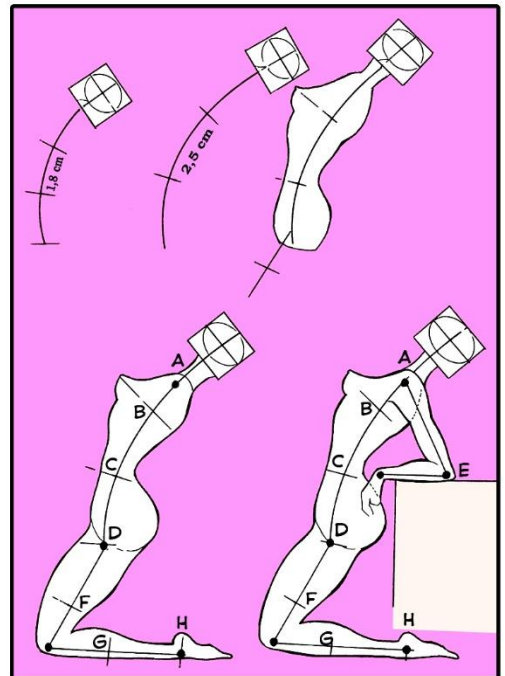
Conforme o diagrama abaixo, para facilitar o uso da medida-padrão baseada no tamanho da cabeça, se pode deixá-la quadrada. Para isto, basta dividir a “caixa” da cabeça em quatro quadrados e acondicionar o formato da cabeça dentro da caixa. Outro modo é fazer uma única forma oval (afinal, o que interessa é apenas a medida, e não o formato real da cabeça).

Nas pessoas de estatura normal, o comprimento total das pernas (do púbis até as solas dos pés) perfaz a medida de três cabeças e meia. No caso da Velta, por ser ela gigante, costumo usar uma medida maior: quatro cabeças e meia.

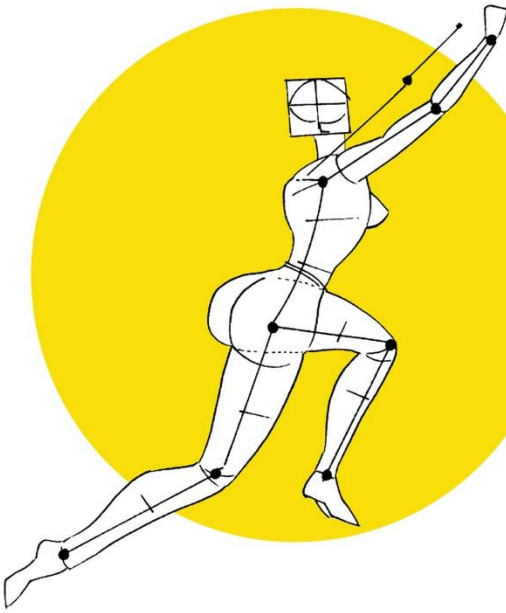


Percebam, portanto, que quaisquer medidas-padrão usadas em desenhos de pessoas comuns precisam ser modificadas/adaptadas na hora de desenhar a Velta.

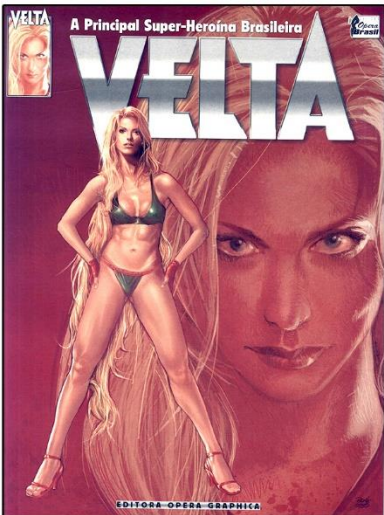
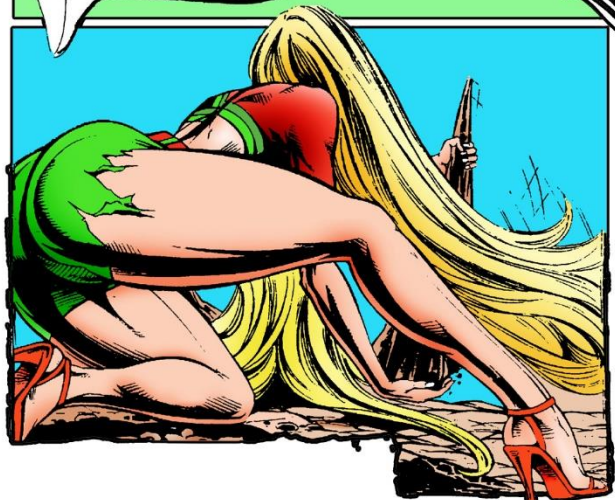
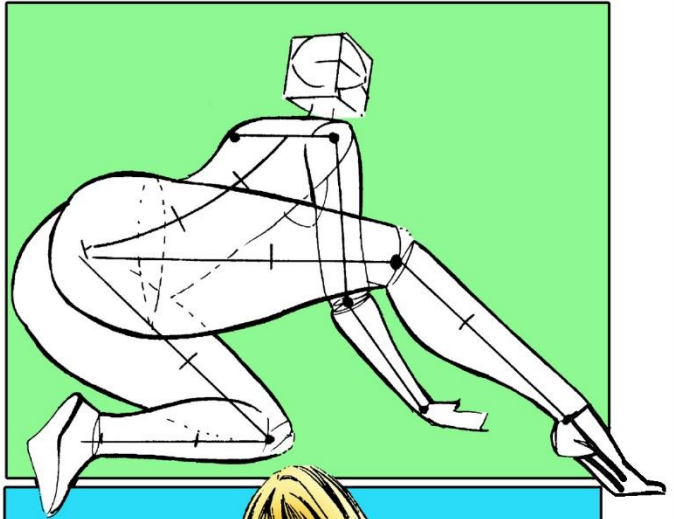
Na figura abaixo, à direita, vê-se mais um modo de construir o bonequinho ou esqueleto animado.



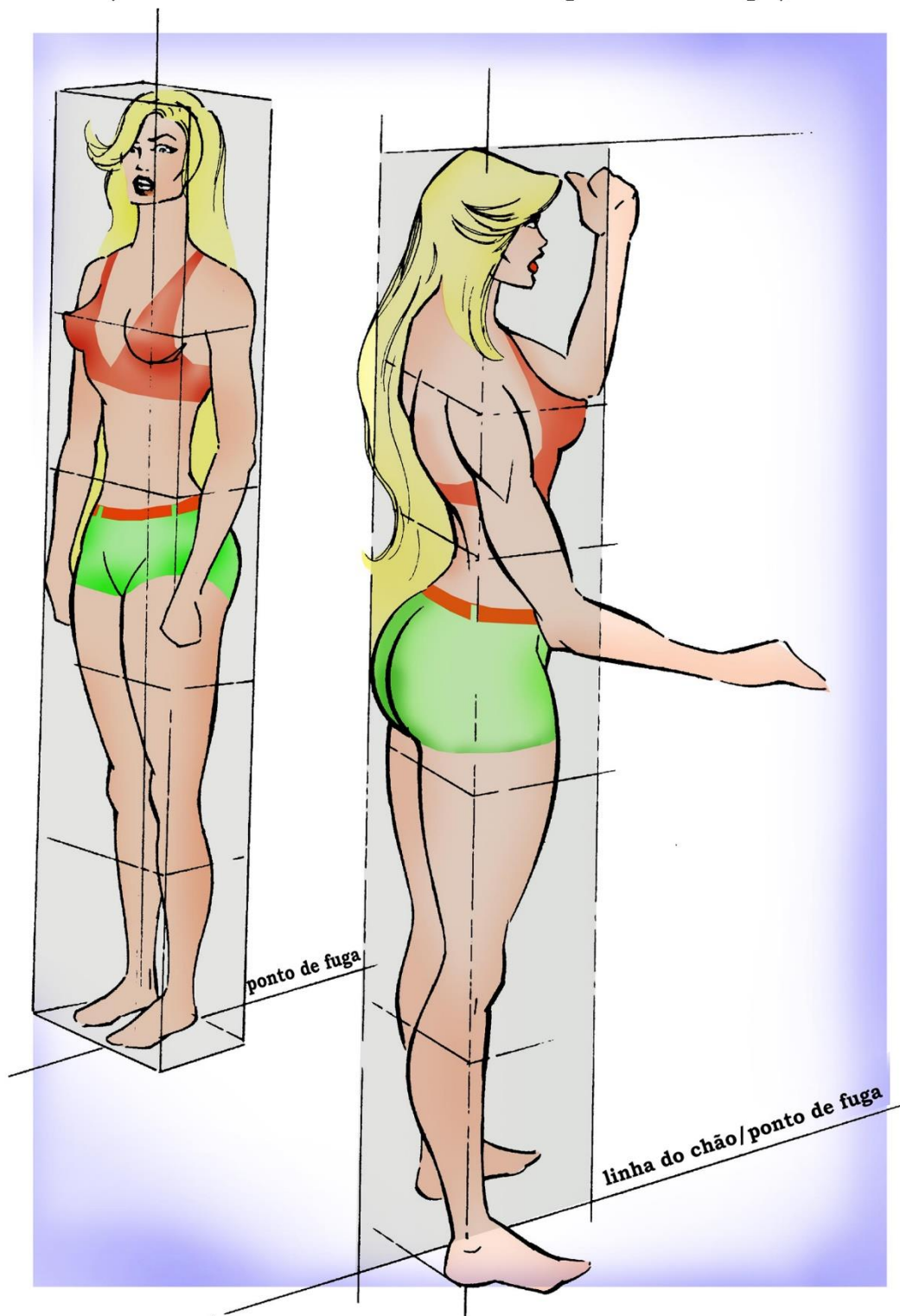
Nos dois primeiros esboços do diagrama acima, há uma comparação dos tamanhos de uma pessoa normal com o da Velta - cuja medida do meio da coluna é 2,5 cm. Já a da pessoa comum é 1,8 cm.



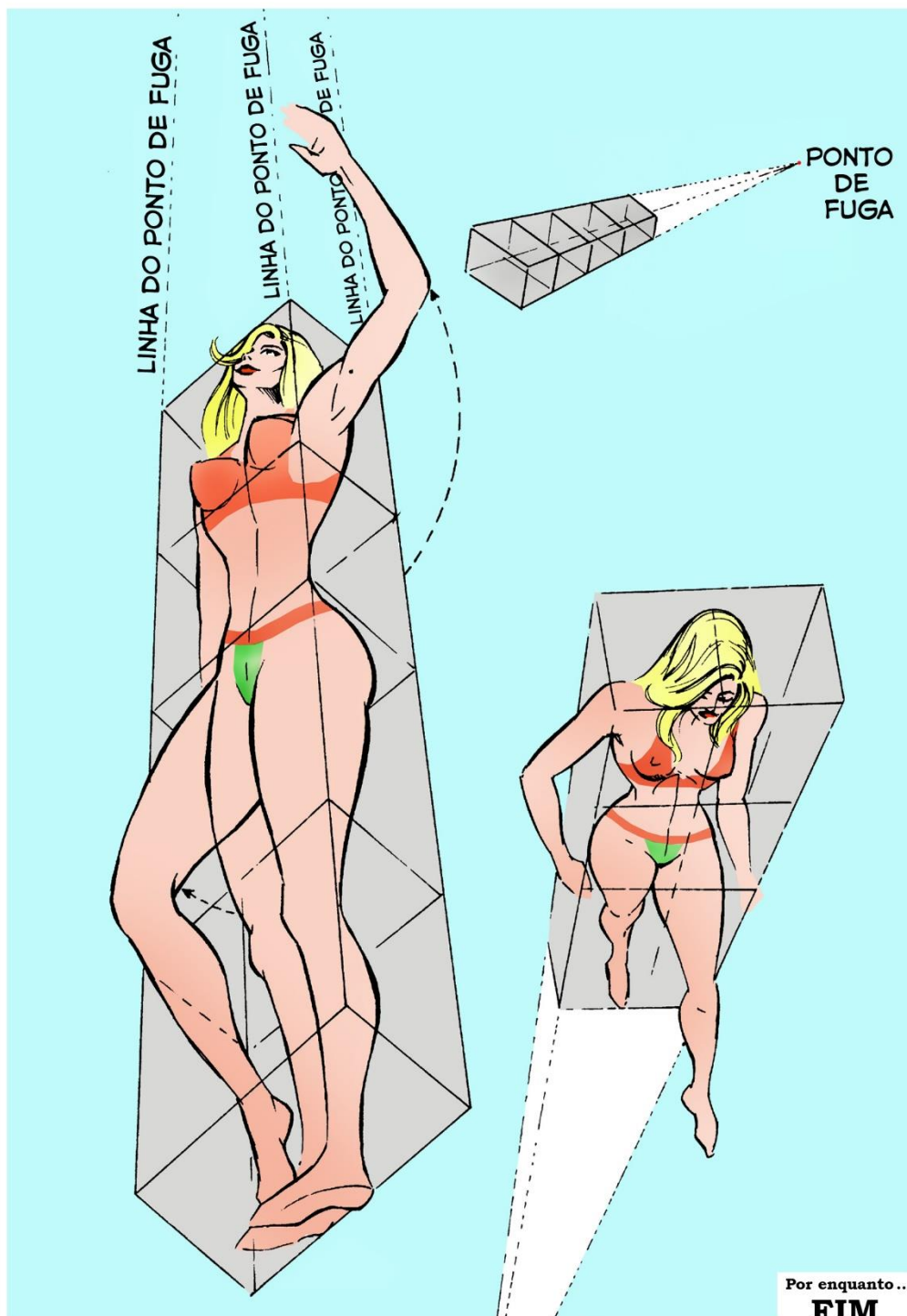
Nesta página, dois exemplos de aplicação do esquema do bonequinho articulado. As duas poses foram retiradas do álbum “Velta contra o devorador”, publicado em 2002 pela extinta editora Ópera Graphica. A capa, desenhada por Renato Guedes, está abaixo, à esquerda (e me parece que ainda há exemplares a venda nas bancas da gibeteria Comix Book Shop.



Encaixotamento da Velta - Um outro esquema para facilitar a memorização e aprendizado das dimensões corporais é o chamado “encaixotamento”, que consiste em desenhar toda a figura dentro de um caixote (onde se marca os locais de vários pontos do corpo).



A grande vantagem da técnica do encaixotamento é a possibilidade de se fazer as figuras em ângulos inusitados. Nela, é imprescindível o uso das linhas e ponto de fuga. Na figura abaixo, pode se ver o esboço do ângulo baixo (olhando para cima - como na primeira figura) e do ângulo alto (olhando para baixo), da segunda figura.



Por enquanto ...

FIM

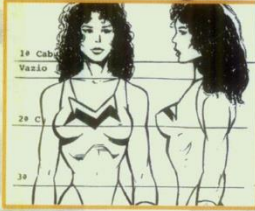
Curso MULHER EM DETALHES - Editora escala

Algumas das dicas de desenho apresentadas na presente "Velta, a superdetetive" N° 04, foram impressas em preto e branco nas páginas internas do curso lançado nas bancas no início do século XXI (abaixo).

Como Fazer
PASSO A PASSO

N° 19 - R\$4,50

**APRENDA
SOBRE:
PROPORÇÃO**



ROSTOS



OLHOS



MÃOS



ARTE-FINAL



CURSO PRÁTICO DE DESENHO MULHER EM DETALHES

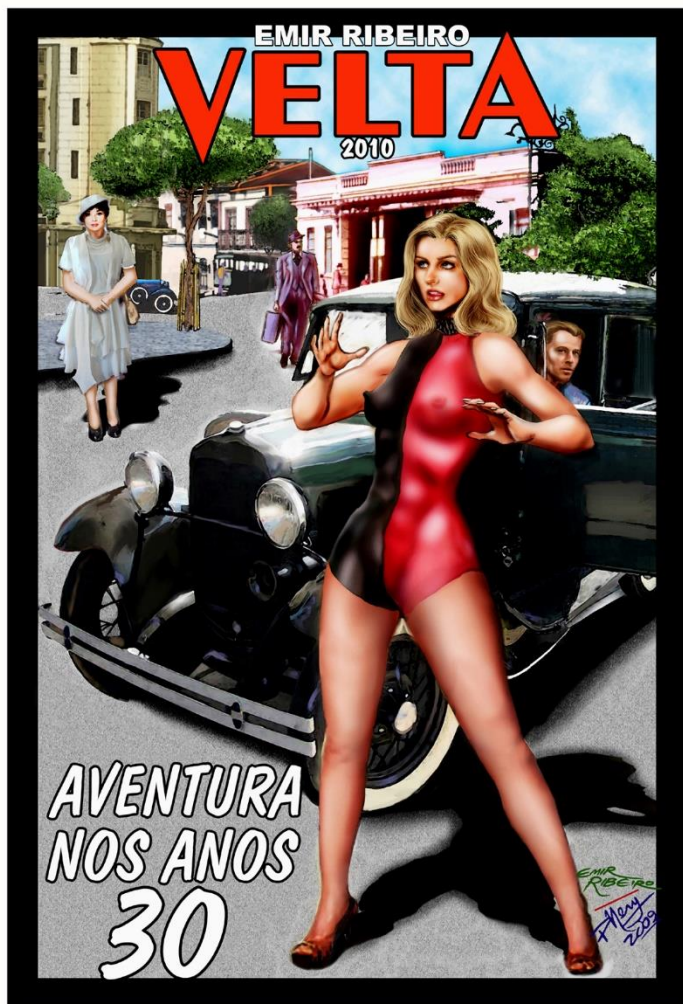
IVO MILAZZO
Depoimento e dicas
do criador de Ken Parker

**CHICO CARUSO,
CÉSAR LOBO E ED**
Os profissionais
falam de sua arte

**EDITORAS,
ESCOLAS E CURSOS**
Guia com
mais de 300
endereços



"A MELHOR HISTÓRIA DE VELTA"



É o que tem dito a crítica abalizada, sobre esta edição lançada em janeiro de 2010.

Num exercício criativo mesclando a mitologia do universo fictício de Velta com fatos históricos do Brasil dos anos 30, a HQ "A irmandade do canhão" surpreende do começo ao fim.

Participação especial do Homem de Preto e - claro - de Gilberto Gomes. Capa pintada por Paulo Nery e Emir Ribeiro, e miolo com 68 páginas em preto e branco, em tons de cinza, com história e desenhos de Emir Ribeiro.

Imperdível a qualquer colecionador de quadrinhos que se preze.

Para saber mais detalhes:
http://www.emirribeiro.com.br/noticias_021.php

Outras edições:
http://www.emirribeiro.com.br/venda_revistas.php

Para adquirir, escreva para:

EMIR RIBEIRO
Caixa Postal 5068
cep: 58051-970 - João Pessoa, PB

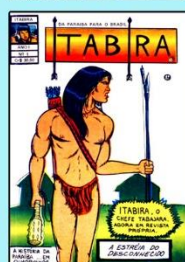
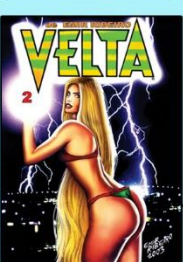
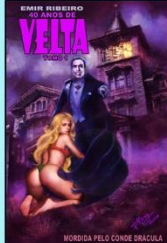
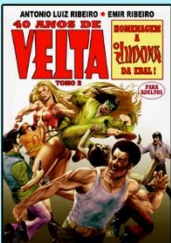
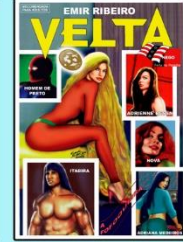
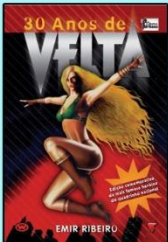
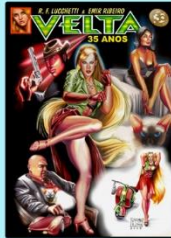
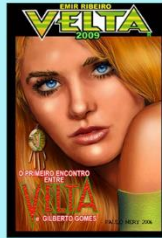
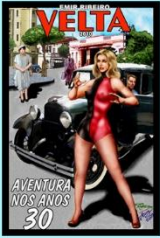
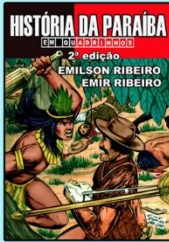
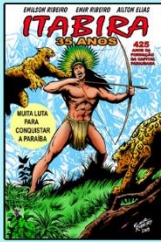
emir_ribeirojp@yahoo.com.br
emir.ribeiro@gmail.com

Página virtual:
<http://www.emirribeiro.com.br>



E para saber tudo sobre NOVA, a ruiva robótica, não deixe de adquirir os dois volumes com coletânea de todas as suas aventuras, que misturam ação, suspense, ficção científica, espionagem e romance. No universo de Velta, NOVA é a segunda personagem mais admirada pelo público... e quando ler essas duas edições, você saberá o porquê. Compre já.

AGORA, VOCÊ PODE TER EM SUA COLEÇÃO TODAS AS EDIÇÕES DO UNIVERSO DE VELTA



DE 1978 ATÉ HOJE, EDIÇÕES ESGOTADAS NO PAPEL JÁ EXISTEM EM VERSÕES VIRTUAIS COM IMAGENS DE ALTA DEFINIÇÃO GRAVADAS EM DISCOS CD-ROM. NÃO PERCA ESTA CHANCE. PEÇA JÁ! BASTA ESCREVER PARA O ENDEREÇO ABAIXO E PEDIR O CATÁLOGO.

VELTA, A SUPER-DETETIVE Nº 04 - ABRIL DE 2014

Contato/autor: Emir Lima Ribeiro - Caixa Postal 5068 - Cep: 58051-970 - João Pessoa, PB.

Pela Internet: emir_ribeirojp@yahoo.com.br e/ou emir.ribeiro@gmail.com

Página virtual: www.emirribeiro.com.br

Todos os personagens constantes e/ou citados nesta edição pertencem a Emir Lima Ribeiro, exceto os que contiverem a devida ressalva. Todos os direitos reservados. ©

Créditos: Paulo Nery (pintura - capa dianteira) e Sebastião Seabra (lâpis - capa traseira)

Garra Cinzenta, criado por Francisco Armond e Renato Silva; Raio Negro, criado por Gedeone Malagola; Mirza, criada por Eugênio Colonnese; Judoka, criado por Pedro Anísio e Eduardo Baron; Drácula, criado por Abraham Stoker.

De EMIR RIBEIRO

VELTA

A SUPER-DETECTIVE

Nº 4
ABRIL
DE 2014



Lápis:

SEBASTIAO

Arte-final:

EMIR RIBEIRO