



Apreto Ebranco





60 Anos – A Arte & Cultura como elementos de inovação e criatividade

A arte e a cultura desempenham um papel essencial no ambiente corporativo, não apenas como uma forma de tornar os espaços de trabalho mais agradáveis, mas sobretudo como uma poderosa ferramenta para promover e estimular a criatividade e a inovação nas empresas. Ao integrar elementos artísticos no dia-a-dia das empresas, as organizações criam um ambiente estimulante que favorece o pensamento criativo e a geração de ideias disruptivas. A arte e a cultura oferecem assim uma forma única de expressão que pode inspirar os colaboradores a olhar para os desafios de maneira diferente, procurando soluções inovadoras e alternativas para problemas complexos. Contemplar arte é como olhar para uma janela e ver o futuro. Além disso, a arte e a cultura têm o poder de quebrar padrões convencionais e incentivar a experimentação. Quando expostos a diferentes formas de arte, como a pintura, a música, a escultura, a leitura, o teatro ou o design, somos incentivados a pensar “fora da caixa” e a nos libertarmos de limitações tradicionais. A interação com a arte também fortalece o senso de identidade e pertença dentro da empresa, criando um ambiente mais colaborativo e agregador. O contato com obras artísticas pode ajudar a aliviar o stress, aumentar a motivação e até melhorar o clima organizacional, refletindo-se diretamente no desempenho dos colaboradores. Assim, a arte não é apenas um “acessório” no espaço corporativo, mas um aliado essencial na construção de equipas mais criativas, adaptáveis e dispostas a impulsionar mudanças significativas dentro das empresas. Por estas razões, e por ocasião das celebrações dos 60 anos do ISQ, decidimos promover mais uma mostra de arte. Assim, no âmbito do Projeto Art@Work, promovemos uma magnífica mostra de obras ligadas ao universo da Banda Desenhada que estarão expostas no edifício Siza Vieira ao longo dos próximos meses. Um especial agradecimento ao Rico Sequeira que organizou a presente exposição disponibilizando obras do seu espólio pessoal e a toda a equipa organizativa que pensou e montou a exposição. Bem-haja por esta oportunidade!

Pedro Matias – Presidente do Conselho de Administração do ISQ

OI, RITA!
UM ABRAÇO!



MAURICIO
03
AMADORA



Uma Aventura na Encruzilhada do Mundo e do Tempo





Tom Jerry - By Jarvis 1994
Edit Turner Entertainment Série Comics



Para mim, o desenho funciona como uma forma primeira de compreender e sobretudo aprender o mundo. Em princípio não há nada, depois há um nada profundo, a seguir um profundo azul-negro índigo, não há esboço, desenho, nem linha, e contornos, não há forma figura de primeiro plano, não há volume ou massa matérica, não há cilindro, esfera, cone, ou triângulo, não há cores, luz, sombra, falta espaços e movimentos, não há objetos, símbolos nem imagens.

Uma prancha, ou tira tem sempre a cumplicidade de tudo isto.

Tudo está ligado às pranchas de BD que fui adquirindo ao longo dos anos, eu como colecionador, mas também como pintor, elas mostram-me o caminho da revelação dos sinais pictóricos.

A pergunta não é o que elas valem, é o que elas me influenciam no meu mundo plástico, como se fosse um impulso imediato de uma matriz interior do próprio ser.

Ao falar da minha coleção tenho a sensação de que me deixo levar por explicações inúteis. As verdadeiras razões devem permanecer misteriosas por que existem coisas que se devem dizer e outras que não devem ser reveladas, mesmo quando tento ligar o meu pensamento ao desenho de uma prancha é como uma espécie de alquimia dos sentidos que se irá manifestar nos sinais pictóricos, porque o meu mundo intriga-me.

O circular das histórias, os disfarces, o prazer de contradizer, a felicidade de se estar contra todos, a alegria de provocar, de brincar com as cores, dão-nos o poder de acreditar numa maneira utópica privada.

Graças à BD posso partilhar a minha solidão, as pranchas são um exercício de liberdade exemplar do seu próprio gesto.

As pranchas ou tiras são como companheiros do silêncio, heróis de BD

Rico Sequeira

Apreto Ebranco

Rico Sequeira



WAMBI THE JUNGLE BOY

BY ROY L. SMITH



I - The Jungle Boy Roy L. Smith 1970 G.B.
II - Airboy - Chuck Dixon 1986 Edit Marvel Comics, savage tales
III - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1990

I



II

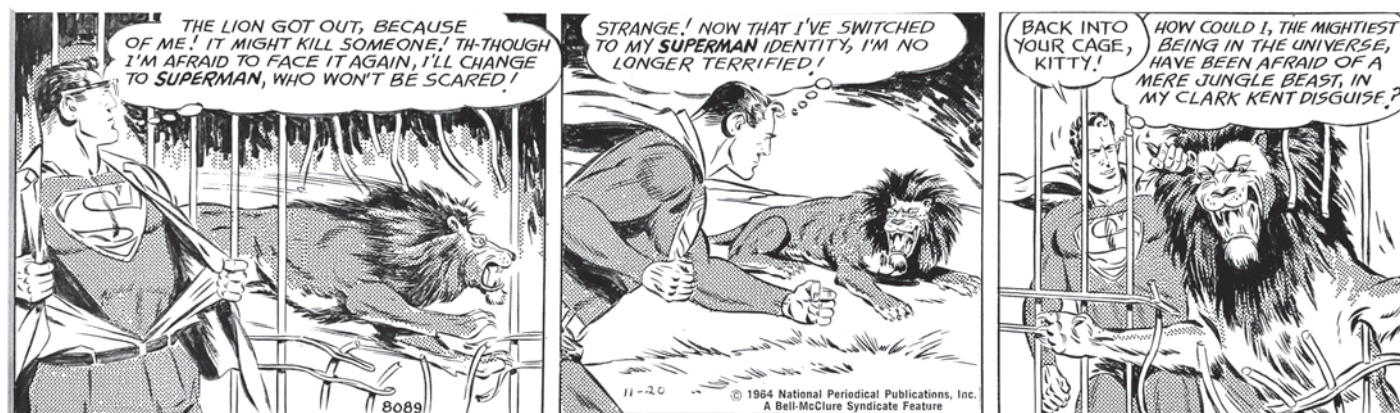


- I - Spiderman Stanlee, Larry Lieber - Edit. Marvel E. Group Inc. 1996
 II - Batman Max Colins, Nick Cardy - Edit. King Features. S. 1987
 III - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1990

I



II



III



- I - Flash Gordon, Dale Arden - Edit. King Features. S. 1958
 II - Super Man J. Siegel J. Schuster. Edit. A Bell-Macclure Syndicate. 1964
 III - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1990

BREVE RELANCE SOBRE A BANDA DESENHADA NORTE-AMERICANA

Podemos considerar um período inicial na evolução dos comics americanos e que vai do aparecimento em 1895 de *The Yellow Kid*, por Richard Outcalt, até ao final da primeira década do século XX, sendo de mencionar as criações de *Buster Brown* (Richard Outcalt), *Upside Downs* (Gustave Verbeck), *The Newlyweds* (George McManus), *Little Nemo in Slumberland* (Winsor McCay) *Mutt and Jeff* (Bud Fisher). Os quadrinhos dirigem-se a uma ampla camada de leitores que nada mais procuram nestas histórias do que alguns momentos de descontração.

Após uma experiência notável no domínio da história cómica do início do século, os autores americanos descobrem ressonâncias sociais neste meio de comunicação, servindo-se dele para fustigar algumas manias comuns de cidadãos vivendo numa sociedade de livre concorrência. Esta época pode ser delimitada entre 1910 e o final dos anos 20. Em primeiro lugar convém citar o lugar à parte preenchido por George Herriman, autor de uma obra inconfundível onde se conjuga poesia e sátira: *Krazy Kat*. Já aqui se nota uma penetração intelectual na banda desenhada ao pretender Herriman transpor com felicidade aquilo que ele próprio definiu como a exploradora personagem das regiões da ilusão que só os ventos percorrem durante o dia e o luar durante a noite.

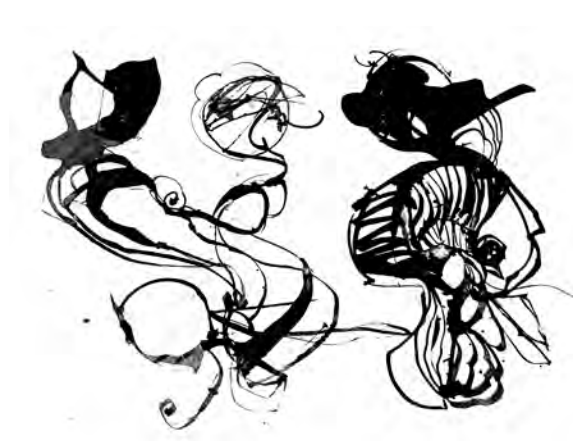
Foi nesse período que se afirmou o talento de Rudolph Dirks (*The Katzenjammer Kids*), George McManus (*Bringing Up Father*), Frank King (*GaAlley*), Elzie C. Segar (*The Thimble Theatre*), Martin Branner (*Winnie Winkle*), Harold Gray (*Little Orphan Annie*), Roy Crane (*Wash Tubbs*). É um período de consolidação das estruturas básicas inerentes narração figurativa. Segue-se a época da grande explosão criadora dos anos 30, que numerosos críticos consideram a idade de ouro dos comics americanos, inicia-se com uma série de aventuras em 1929: *Tarzan*, por Hal Foster, criação baseada nos romances populares de Edgar Rice Burroughs.

Blondie (Chic Young), *Mickey Mouse* (Walt Disney), *Dick Tracy* (Chester Gould), *Connie* (Frank Goodwin), *Brick Bradford* (William Ritt e Clarence Gray), *Flash Gordon*, *Secret Agent X-9* e *Jungle Jim* (Alex Raymond), *Terry and the Pirates* (Milton Caniff), *Mandrake the Magician* (Lee Falk e Phil Davis), *Li'l Abner* (Al Capp), *Prince Valiant* (Hal Foster), *Charlie Chan* (Alfred Andriola), *Superman* (Jerry Siegel e Joe Schuster) e *Batman* (Bob Kane). Milhões de leitores contactam diariamente nos Estados Unidos com estas histórias publicadas simultaneamente em centenas de jornais. A sua penetração fora dos Estados Unidos faz-se a passos gigantescos.

Aquilo que se chama comic-book começou a aparecer em 1933 e logo se converteu, com o seu formato de 20X28 centímetros num dos veículos mais populares da banda desenhada americana. Inicialmente, reproduziam-se nestes pequenos fascículos histórias divulgadas na imprensa diária. Bem cedo, porém os autores compreenderam a originalidade do formato e dedicaram-se intensamente à sua realização. E em 1938, com a saída do primeiro fascículo de *Superman*, os comic-books descobriam a sua grande vocação: exaltar os super-heróis.

No período da Segunda Guerra Mundial os comics americanos convertem-se numa poderosa indústria mobilizando grandes interesses financeiros. Com o advento da paz acentua-se a conquista do mercado mundial, organizando-se grupos monopolistas que canalizam as histórias vendidas às agências, as quais são difundidas através de milhares de publicações de muitos países.

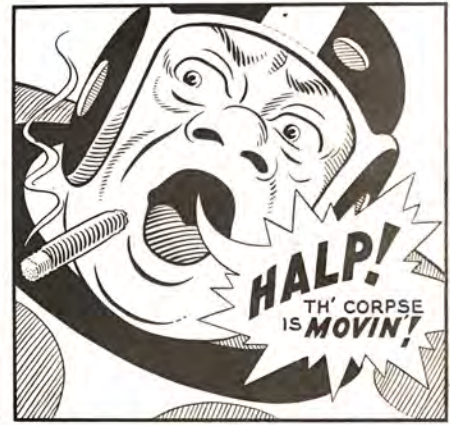
Texto cedido por Comic Art Editrice



R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1990

DICK TRACY

"AN INSTANT BEFORE THE SCREEN WENT BLACK, I SAW THE WHEELS OF A TRUCK," SAYS GROOVY.





II







THE DIZZY, BEFUDDLED MAN OF STEEL HANGS IN THE SKY, HELPLESS AGAINST THE MOST DANGEROUS OF HIS FOES...

C'MON, DUMMY-- YOU'RE SUPPOSED TO CHASE ME!

LUTHOR... FLEEING...

...HAVE TO GO AFTER HIM!

IF YOU *EVER* FIND YOURSELF HOT ON THE TAIL OF SOME BADDIE AGAIN...



...THIS'LL TEACH YOU TO WATCH WHERE YOU'RE GOING!



SORRY I'M LATE... I DIDN'T TAKE THE *SHORT CUT*!

I CAN'T MONITOR *SUPERMAN* DIRECTLY ANY MORE-- BUT I *CAN* KEEP TABS ON HIS BODILY FUNCTIONS WITH THIS MACHINE...



...AND HOPE OUR *EXPERIMENTS* PAY OFF!

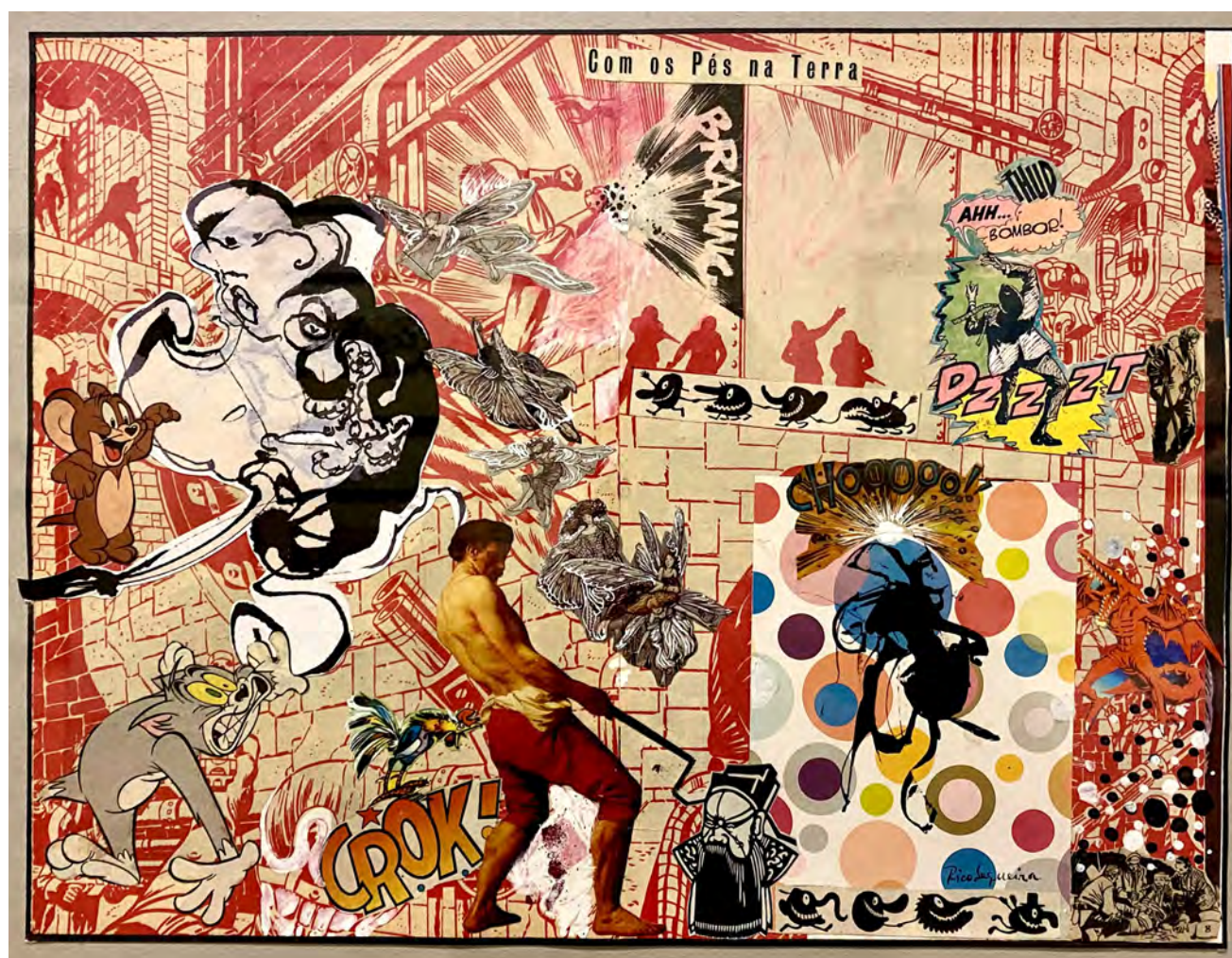
BANDA DESENHADA E PINTURA

ALARGAR A LINGUAGEM VISUAL

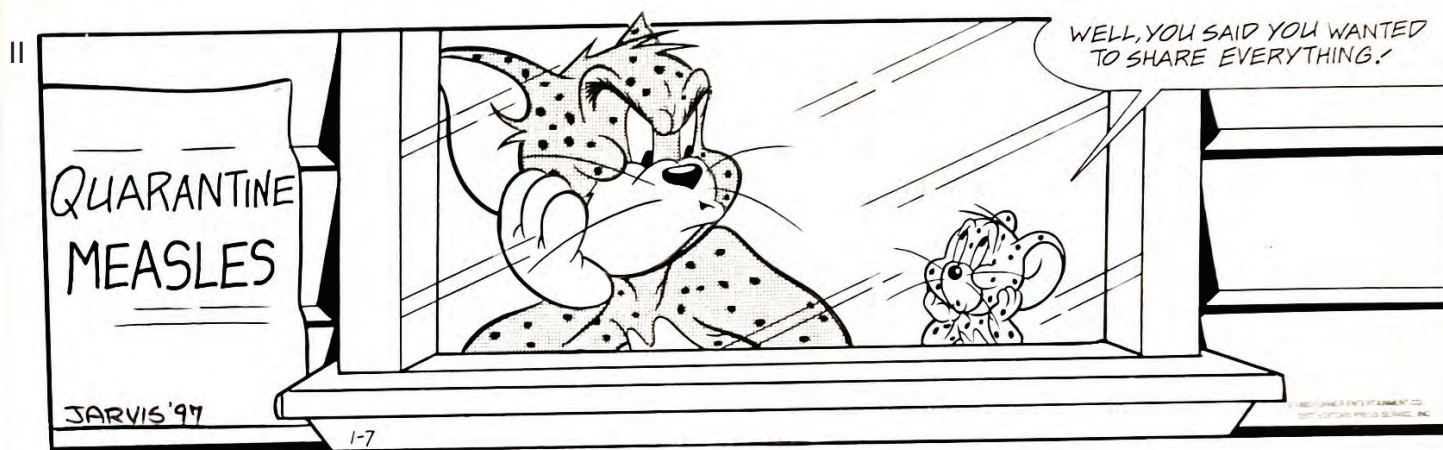
Houve bastantes problemas nestas primeiras tentativas de unificação entre a banda desenhada, que é uma invenção recente da imprensa, e a pintura, que faz parte das belas-artes consagradas. É uma esperança essencial que pode unificar e reunir assim os dois elementos da banda desenhada e da pintura, de maneira tarefa a que uma só essência das duas seja aparente. Uma tarefa capital. Além dos problemas estéticos dos próprios quadros, há reações quase automáticas, irrefletidas, daqueles que os olham e que se inquietam de ver a sua bem-amada banda desenhada modelada duma maneira diferente daquela a que estão habituados. Isto faz lembrar um pouco um admirador de Chopin ouvindo pela primeira vez a música de Charles Ives, o jazz negro contemporâneo ou a música eletrónica. Não é minha intenção nem meu desejo destruir a pintura nem a banda desenhada, como me acusaram de o fazer de tempos a tempos, é antes um sério desejo de estruturar uma estética formalizada pela primeira vez ao lado da banda desenhada humorística ou de aventura, estética na qual o conteúdo de uma natureza mais profunda poderá ser expresso, de facto, isto pode ser benéfico para todo o mundo. As bandas desenhadas, tal como são atualmente, existirão sempre. Elas continuarão a crescer. Mas um público inteiramente novo pode ser criado por milhões de outras pessoas que estão à procura de outra coisa para além dos efeitos cómicos e das aventuras ligeiras.

David Pascal





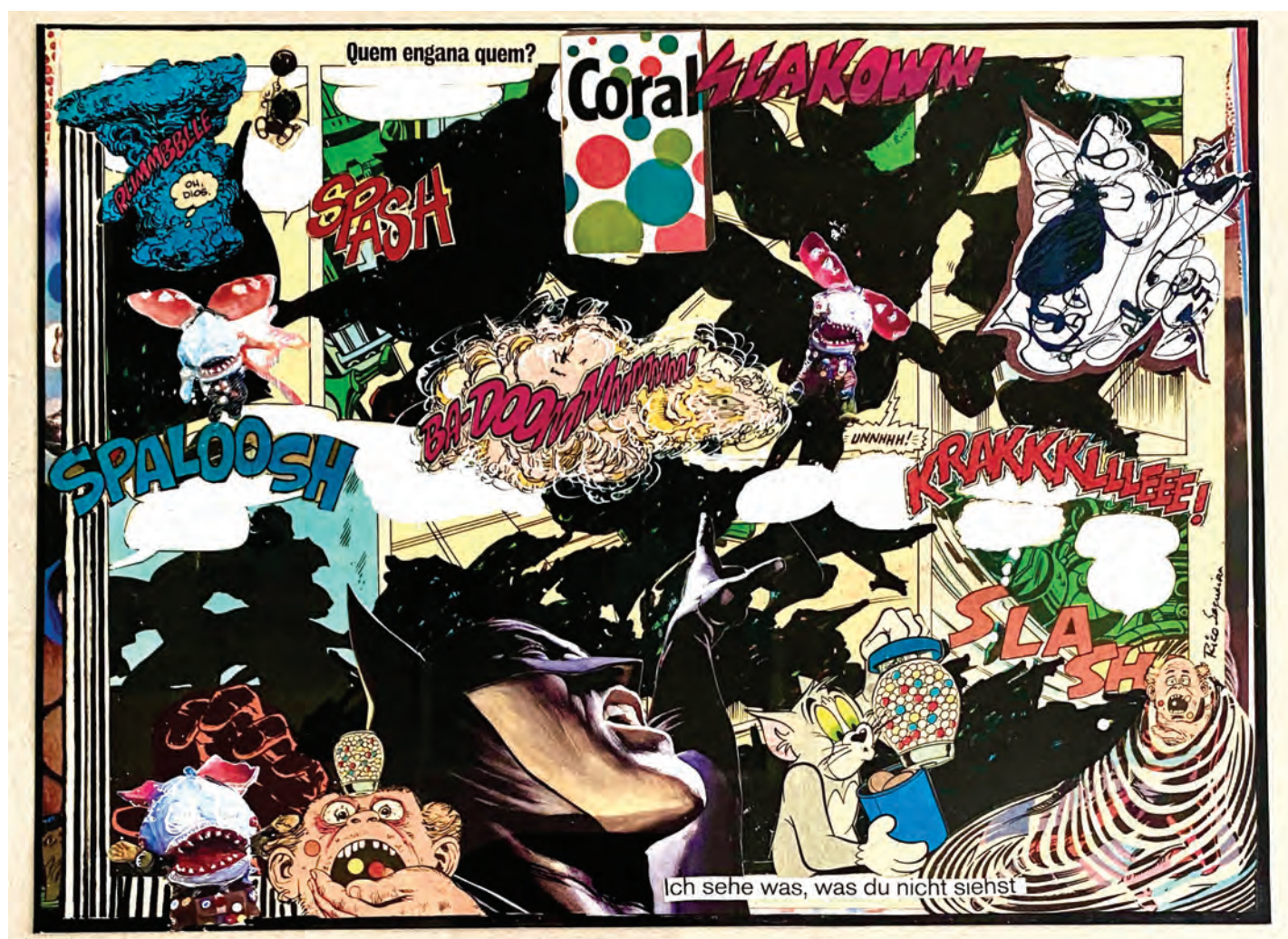
- I - Des. Onomatopeia S/Papel 35x25cm 2008
 II - Série Comics Colagem S/Papoeel 40x26cm 2009
 III - Tom Jerry - Jarvis 91 Edit. turner Entertainment, Harvey Comics



- I - Tom Jerry - Jarvis 1991 Edit. turner Entertainment, Harvey Comics
 II - Tom Jerry - Jarvis 1991 Edit. turner Entertainment, Harvey Comics
 III - R.S.Des. S/Papel 50x17cm 2008

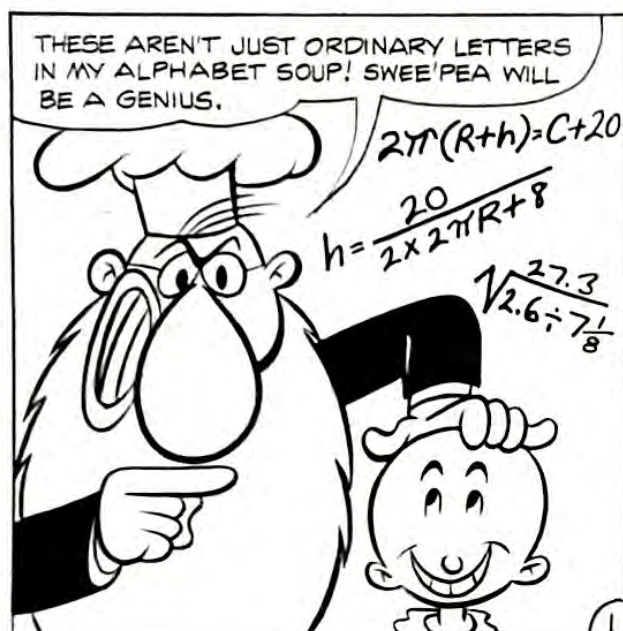
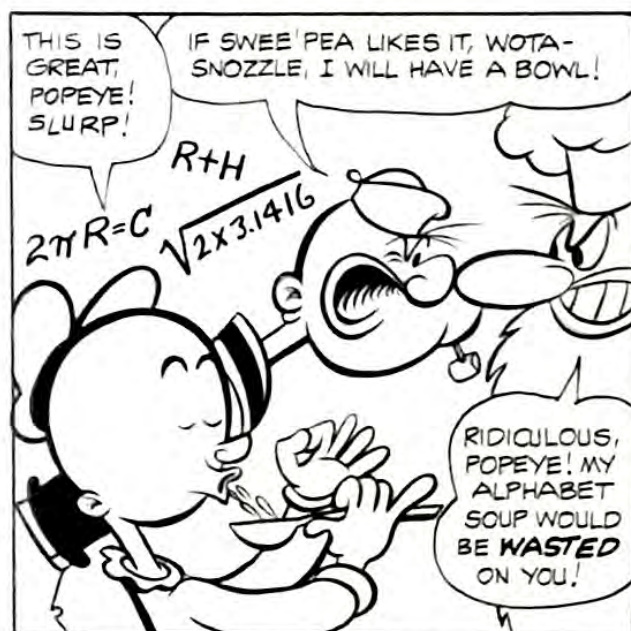
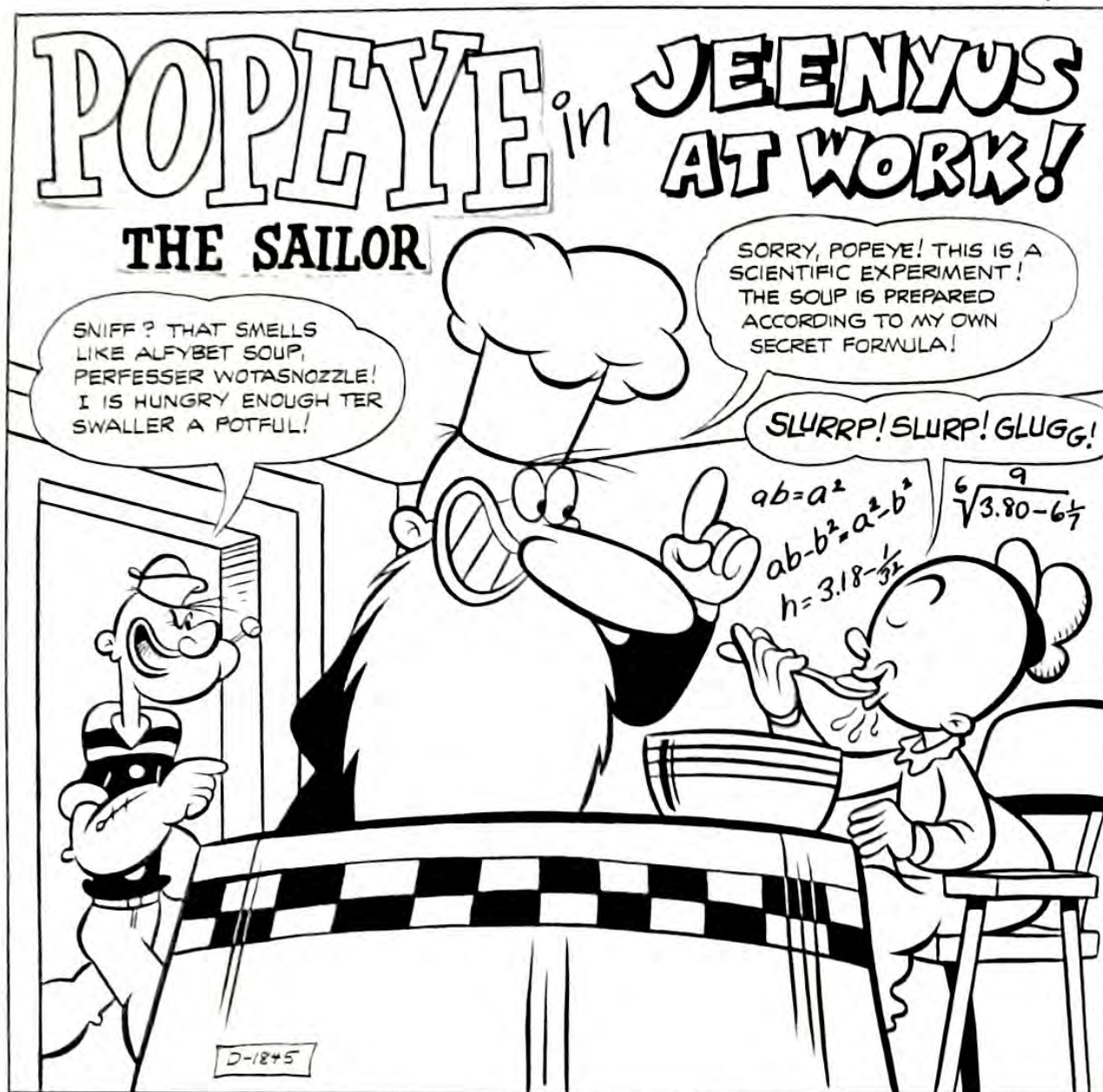


II



III

- I - Des. Onomatopeia S/Papel 35x25cm 2008
- II - Tom Jerry - Jarvis 91 Edit. turner Entertainment, Harvey Comics
- III - Série Comics Colagem S/Papoel 40x26cm 2009

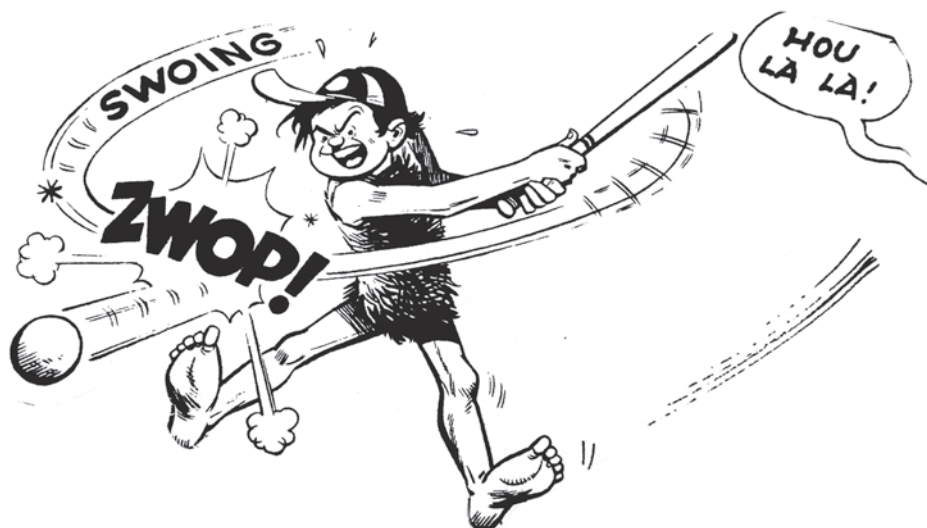


Ge Wiloman



I - Popeye The Saylor, in Jeenyus at Work 1960
By. E. C. Segar - George Wiloman. Edit. Warner Bros inc
II - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1990





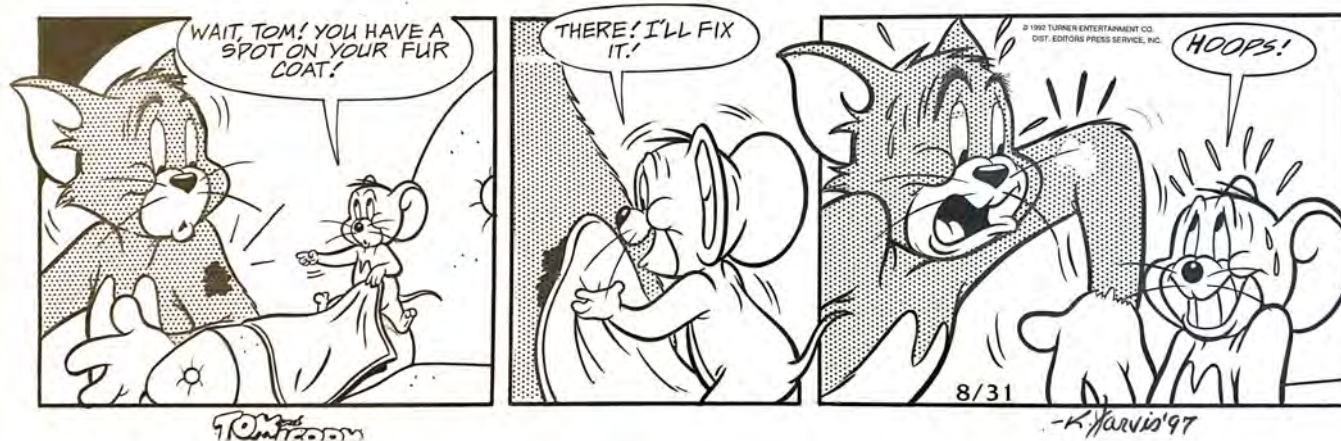
II



I



II



I - R.S. HOPS. Onomatopeia, Gesso, vinil, verniz 2006 - 94x35x9cm
 II - Tom Jerry - Jarvis Kelley 91 Edit. turner Entertainment

A Onomatopeia

A onomatopeia é a representação de um ruído através de um vocábulo. O aspeto de representação gráfica não é totalmente esquecido, pois a disposição e o tipo das letras com que se apresenta o vocábulo tendem a variar de acordo com o ruído sugerido.

A forte sugestão visual dos verbos ingleses levou à sua afirmação como onomatopeias tradicionais:

crash (chocar), gulp (engolir), sniff (cheirar), click (estalar), splash (mergulhar), etc.

Mas apesar destas onomatopeias derivadas dos verbos ingleses terem conseguido popularizar-se mesmo fora do universo dos comics muitos outros se popularizaram ao longo dos tempos.

Com as onomatopeias, a banda desenhada representa ruídos tão diversos como os produzidos por animais, instrumentos musicais, motores e buzinas de automóveis e outros veículos, máquinas diversas, choques, explosões, partir de vidros, forças da natureza, socos, bofetadas, tiros, etc.

As onomatopeias podem também integrar o discurso direto, designadamente sendo incluídas nos balões, expressando gritos de dor ou raiva, o choro ou o riso, a tosse ou o espirro.

David Pascal.

YOUPIII!

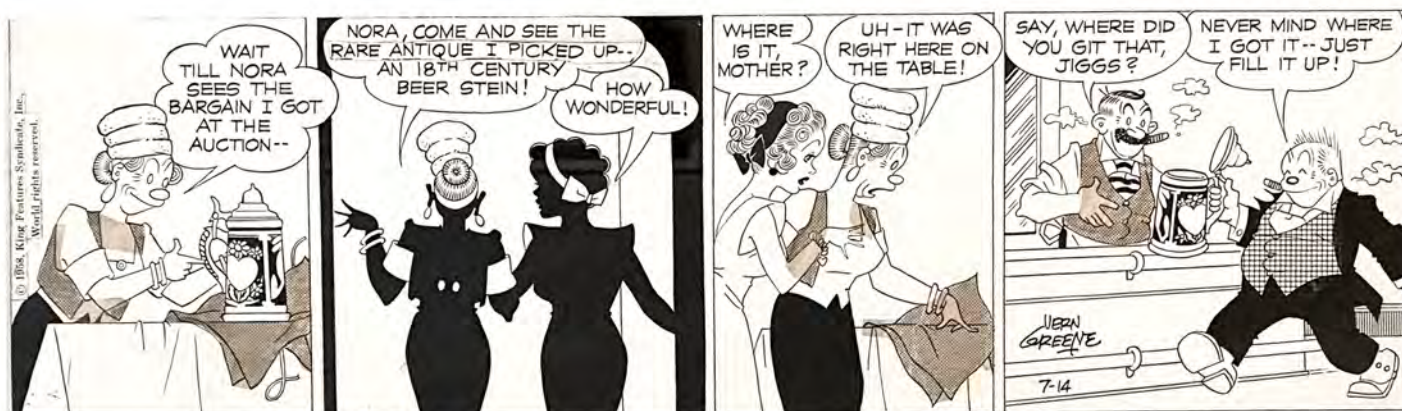




I



II



III



- I - George Mc Manus 1953 edit. King Features Syndicate
 II - Vern Greene 1958 Edit. King Features Syndicate
 III - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1988





I - ALF - Speaker of the House 1988 - Eric Tanner Edit
 Marvel Comics Gordon Shumway - Planet Melmac
 II - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1987



II



17 STALE 8-15-98 10/23

II

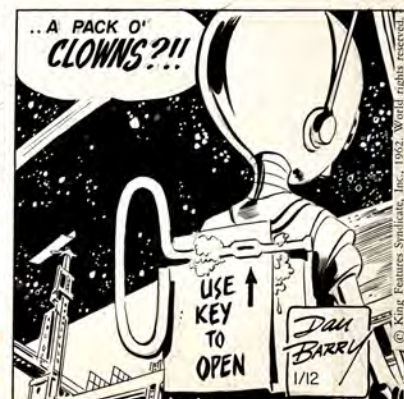
FLASH GORDON

SEQUENCE SATELLITE

WEEK 3

RELEASE DATE 1/12/62

by DAN BARRY



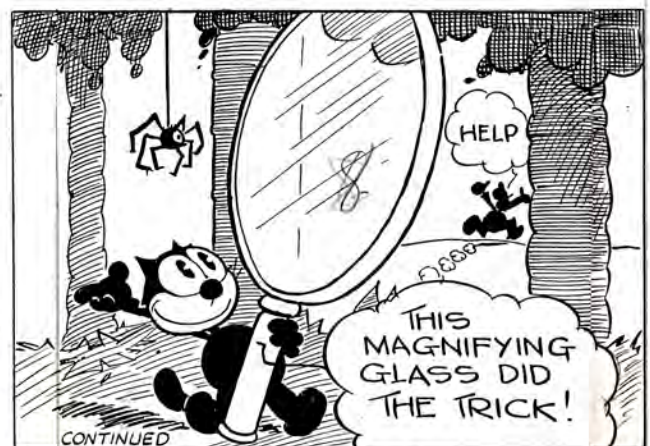
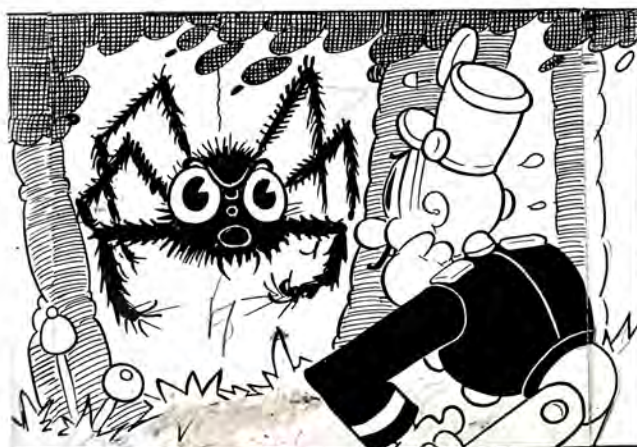
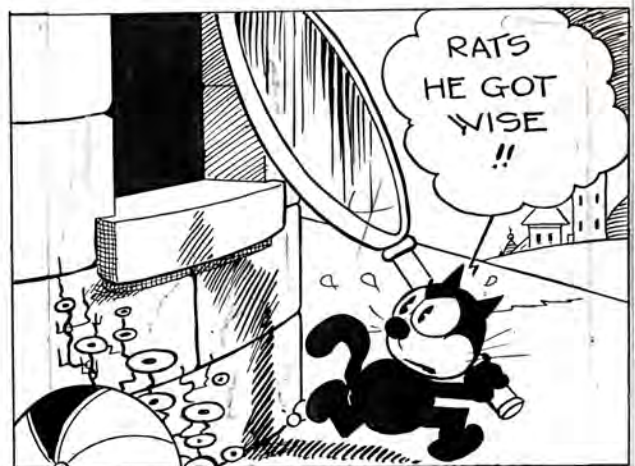
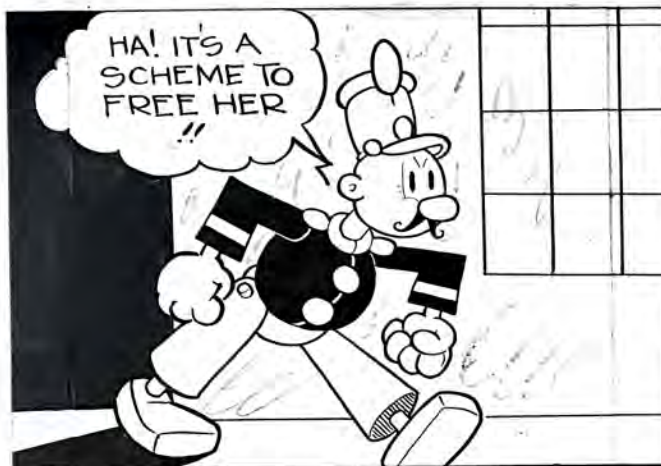
I - Elistone BBD 1998 Edit. Planet Melmac

II - Flash Gordon 1962 By Dan Barry - King Features Syndicate



Rico S. - Acrílico, pigmento, Copic 2016 - 114x146cm Série Comics





ANITA DIMINUTA

A história de Anita Diminuta é como o seu nome, pequena e sem muitas anedotas, pródiga, sim em incidências qual delas a mais disparatada.

Anita Diminuta nasceu no mundo da banda desenhada quase ao mesmo tempo que Cuto, a outra grande criação de Jesús Blasco. A pequena heroína dos tebeos espanhóis fez a sua primeira aparição numa revista tão reduzida no formato como o seu nome, chamada Miss Chicas, quando o semanário Chicos modificou o seu aspeto. Desde o seu primeiro número com a data de 2 de abril de 1941, Anita Diminuta figura na capa, ocupando um lugar de honra que só abandonou, salvo raras exceções, ao transformar-se, esta revista, no semanário Chicas, mais tarde.

Cuto é valente, decidido, um rapaz esperto, com a vida plena de aventuras plausíveis e com quem todos os pequenos leitores se identificam com facilidade. Anita, pelo contrário vive num mundo de ficção, de conto de fadas, onde nada há logicamente possível. E, portanto, agrada às meninas, que procuram não participar na ação, mas apenas viver aventuras irreais, outro aspeto que distingue as duas maiores criações de Blasco nos anos 40, Cuto e Anita Diminuta, é a solidez dos argumentos dessa primeira criação, esplendidamente construídos, perante certas debilidades da linha narrativa de Anita, que dá por vezes a sensação de terem sido escritos sem ter em conta as incidências anteriores. Tudo isto, justamente com marcados caracteres fantásticos, característicos da literatura de histórias de fadas, fazem de Anita um caso à parte na história do comic espanhol.

O êxito da genial criação de Jesús Blasco fez que a sua personagem surgisse à venda sob a forma de boneca, competindo com outra figura muito popular, Margarita Pérez. Foi igualmente tema de frequentes intervenções num programa radiofónico da SER, onde Anita era uma vedeta indiscutível.

Na revista Gran Chicos as suas aventuras alternaram com as de Cuto, em histórias de carácter marcadamente cómico, longe já da época em que a bruxa Carráspia a perseguia com o seu garrote, nos caminhos do País da ilusão, naquela região onde os cogumelos cresciam decorados com manchas vermelhas em vistosos quadros coloridos.



Jesus Blasco 1941





Nota do Autor Rico S. Estudos - Cor, onomatopeias das pranchas
livros edit. Avenglers D.C, Artima.
Série Comics Acrílico s/Tela 25x33cm 1999 Rico S.



I - Acrílico s/Papel de Cartaz 46x48cm 1987 Rico S.
 II - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1990 Rico S.







- I - Vasco da Gama, José Ruy Edit. Editora Noticias 1984
- II - Cruzados, Vitor Péon Cavaleiros de Cristo 1970 Edit. Noticias Editor
- III - Capitaine Tornade Revi. Zorro N° 160 Claude Henri Edit. Arcadia
- IV - Freshman Fredy Nyoka N° 55 - Vic Donahue Edit. Fwcet Publication



I - Super Bowl, illegal Procedure, Fred Carrillo 1970 Edit. Paul Levitz

II - Vincent Larcher Raymond Reding 1970 Edit. Kaifalke Koralle Verlag Editions du Lombard

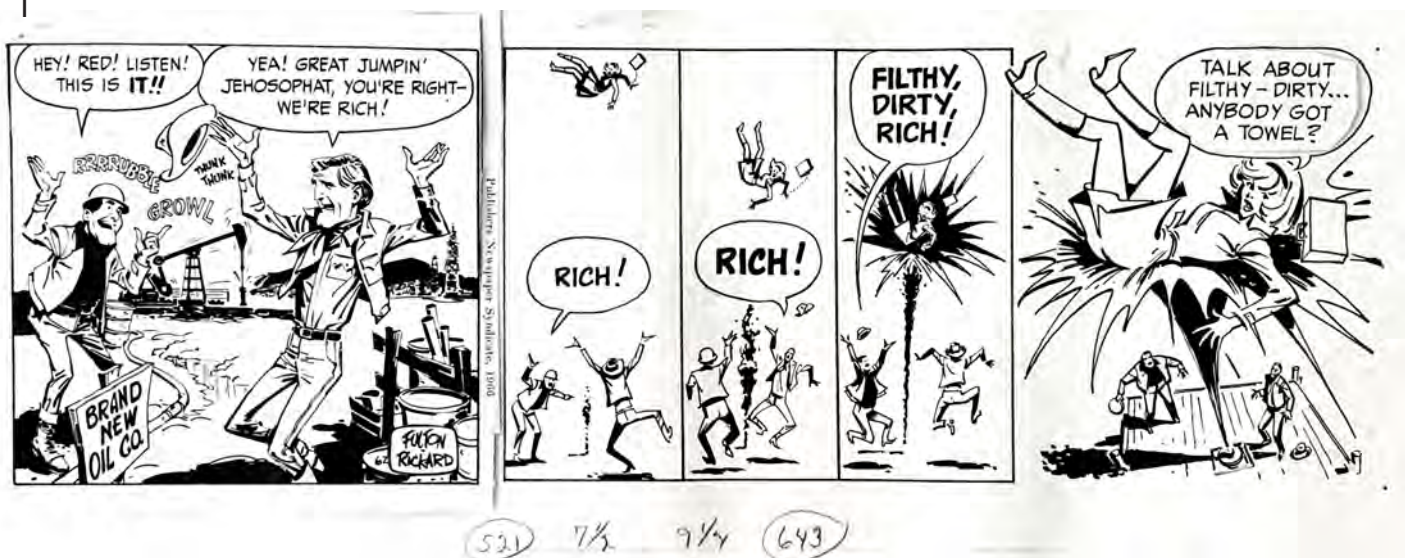


II

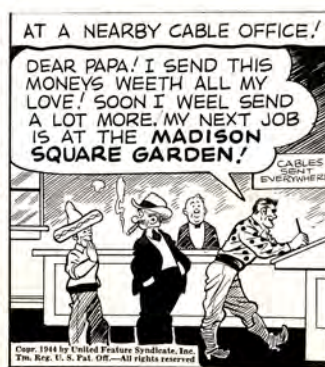


I - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1990 Rico S.

II - Vincent Larcher Raymond Reding 1970, Edit. Kai Falke, Koralie Verlag, editions du Lombard



- I - Pauline Mc Peril, Jack Fulton, Richard Morgan 1966, New Paper Syndicate
 II - Winnie Winkle in Motherly Advice, Martin Branner 1934 Edit. Chicago Tribune
 III - Sir Lim'Rick W. Galbraith 1967, The Register and Tribune Syndicate



- I - Big Sister, Bob Naylor, 1965 Edit. King Features Syndicate
- II - Pepito Diablo, Luciano Bottaro 1944, Edit. HIP Comic New Paper
- III - The Nicht Whatch, Lank Leonard 1938 Edit. Mc Naught Syndicate Inc. 1938



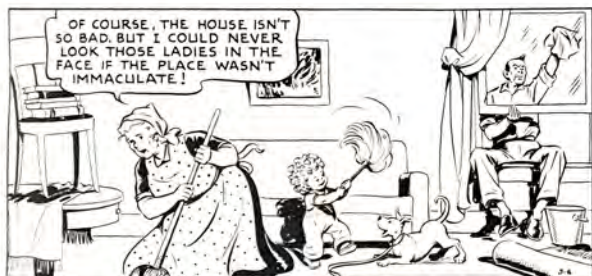
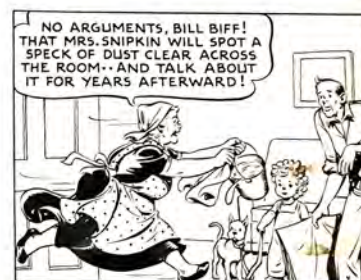
II

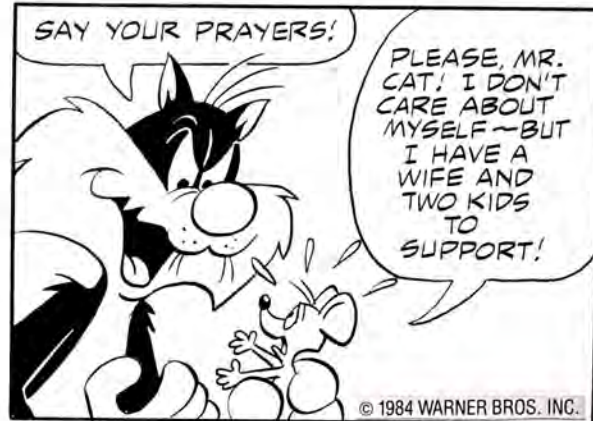
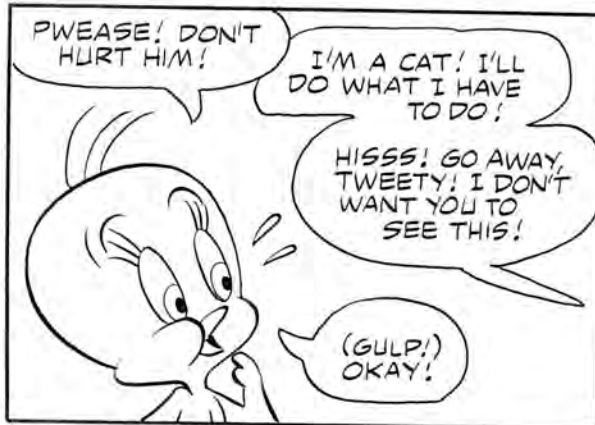


I - There Oughta Be a Law - Harry Shortgen 1934, United Feature Syndicate.
II - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1987

Mary Worth's Family -

July 13-41-





"KILLER CAT" 4

WALT DISNEY

O significado do seu nome



Walt Disney é certamente a figura mais controversa do mundo da animação.

Há motivos suficientes para gostar dele e para o detestar.

Quer num quer noutro caso, incorre-se frequentemente no exagero.

Disney é o exemplo típico de um homem que deixa ver publicamente dois aspetos antagónicos que dificilmente se podem conciliar o artista e o negociante.

Como artista, desbravou o filme de animação como até hoje nenhum outro criador foi capaz de fazer. Pode dizer-se que elevou a organização da produção do desenho animado a um nível insuperável, permanecendo exemplares as estruturas técnicas montadas no seu estúdio durante os anos 30.

Como negociante construiu um império que dominou o mundo do espetáculo durante um largo período, sendo o primeiro autor de desenho animado a saber tirar proveito da comercialização dos seus heróis.

Há um mérito que lhe cabe inteiramente: foi ele o único cineasta de animação que conseguiu levar multidões aos cinemas para verem filmes animados de longa-metragem. Tudo aquilo que o seu nome cobriu no plano das realizações artísticas surge aos olhos do público como a concretização do esforço de um artista para quem o contacto com os outros era a função primordial. No entanto, ignora-se com frequência o que havia por detrás do seu nome, muito prestigioso a partir de determinado período. Pois bem, por detrás da Walt Disney Productions havia uma vasta equipa talentosa, responsável por uma parte considerável do êxito artístico dos seus filmes.

Da sua atividade febril, do seu otimismo irradiante, conservamos a recordação de uma época descuidada, apogeu delirante do bom público, Disney foi o primeiro a fazer amar o desenho animado pelas grandes multidões, a identificar a aparição na tela de personagens desenhadas com uma alegria de viver que era o reverso de qualquer proibição. Se existe um título de glória que se lhe possa atribuir sem o mínimo preconceito é esse, certamente.

Walt Disney

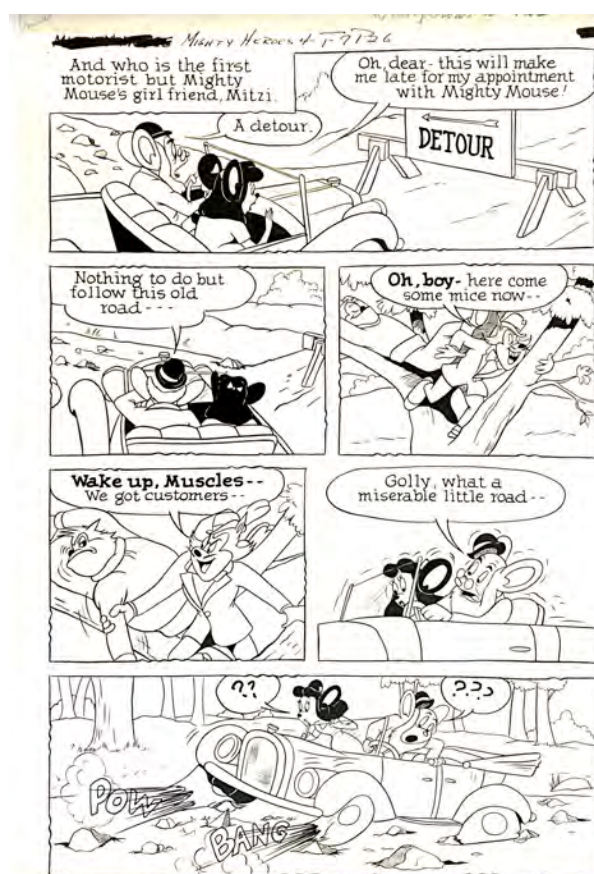
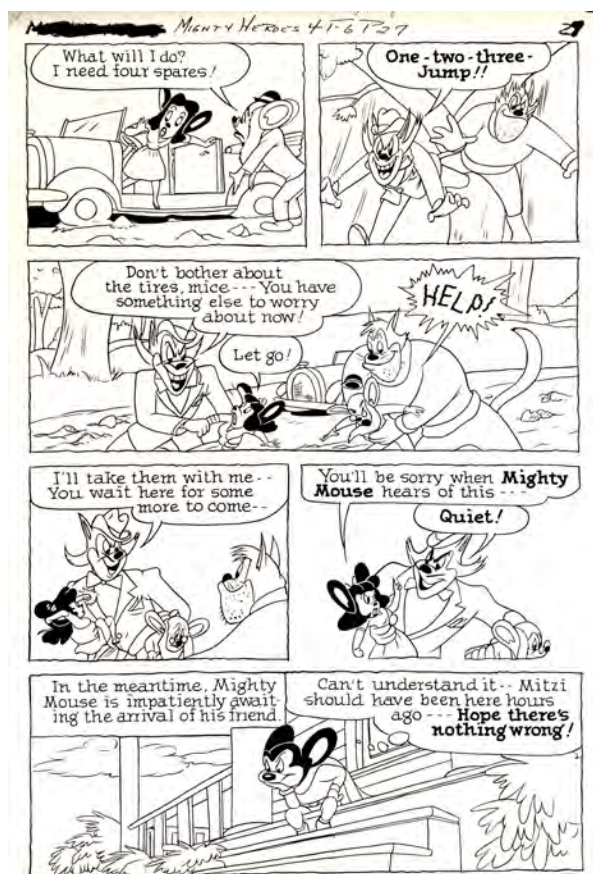
Texto escrito em 1946

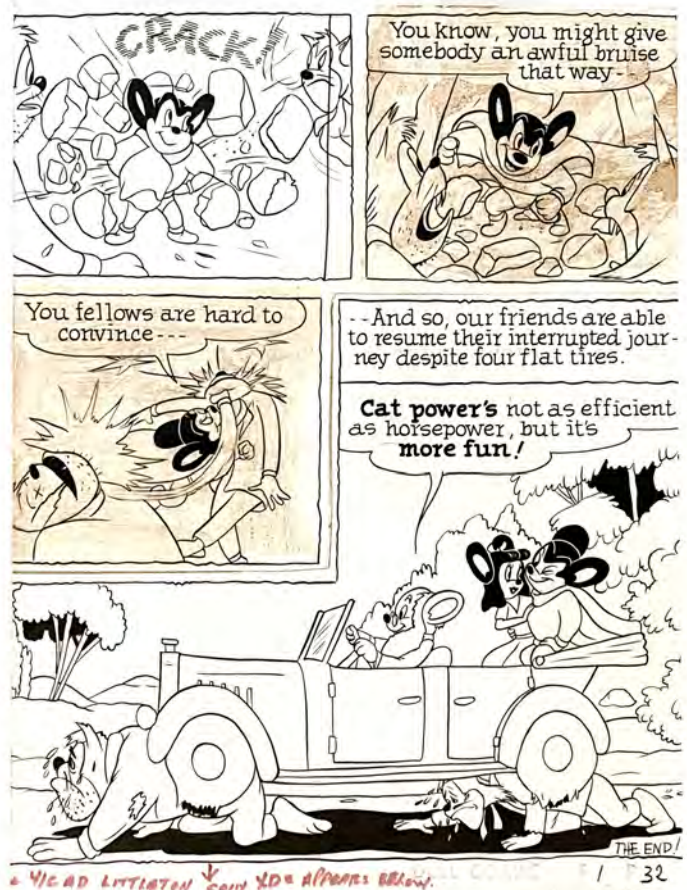
I - Des. Grafite S/Papel Caracter Model Mickey - Walt Disney 1936

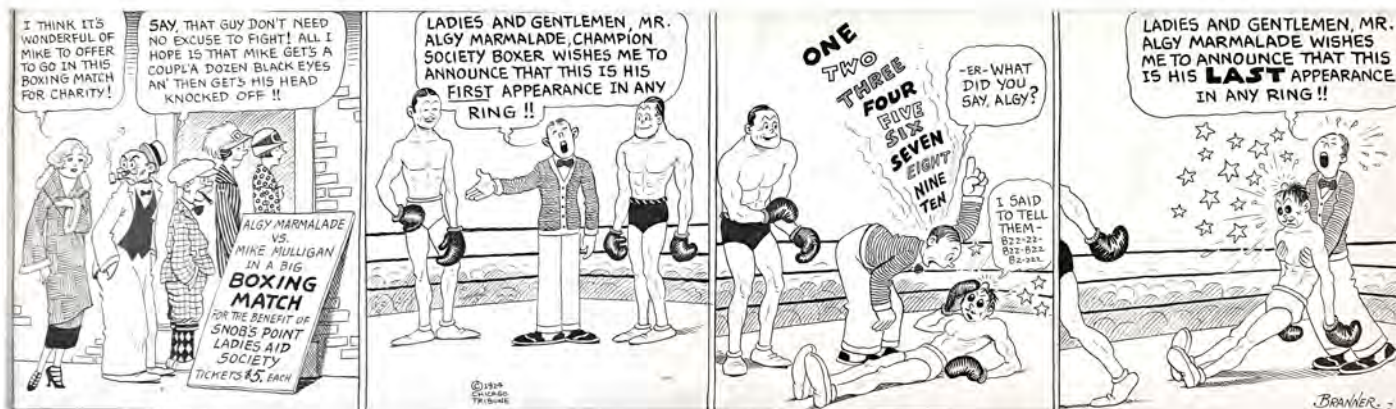
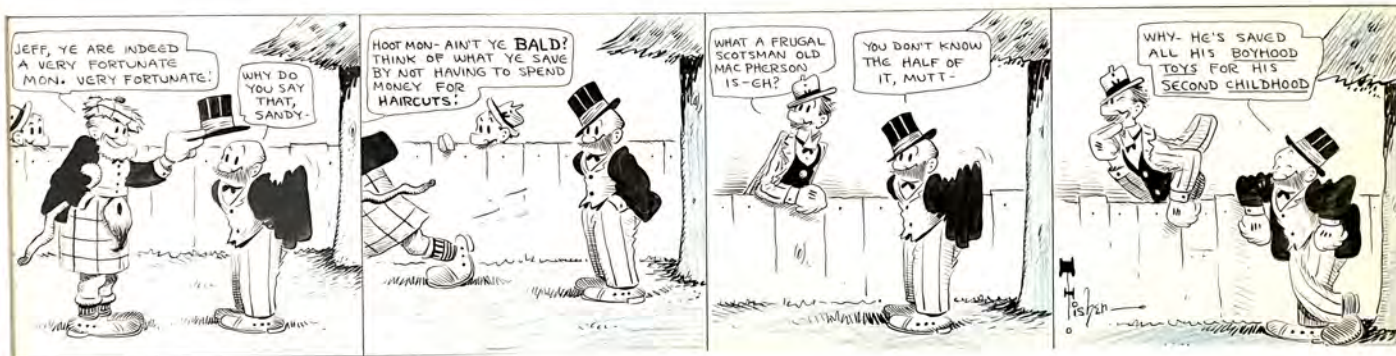
II - Goofy - Mickey Walt Disney Produzido 1930 Edit. 1967 King Features Syndicate.



I - Retrato Nancy - Ernie Bushmiller - 2006
 II - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15cm
 III - Monica - Luz-Fer José A. Calvo 1997 Edit. Lacupula



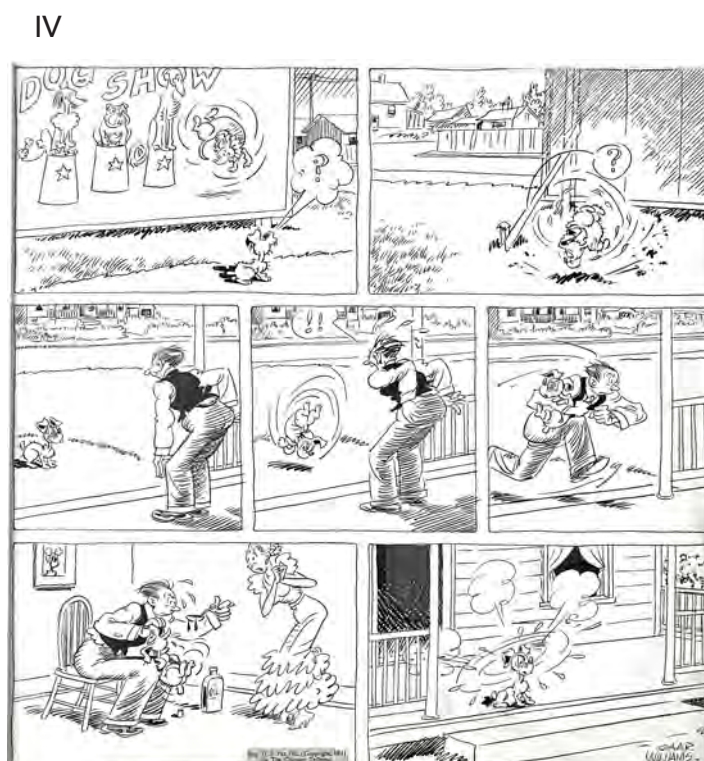




- I - Mutt and Jeff Bud, H.C. Fisher, Harry Conway 1923 Edit. Weeler Syndicate
- II - Mutt and Jeff Bud, H.C. Fisher, Harry Conway 1923 Edit. Weeler Syndicate
- III - Dick Valentine, Martin Braner 1924 Edit. Chicago tribune



PINK MIRAGE
PINK PANTHER #1

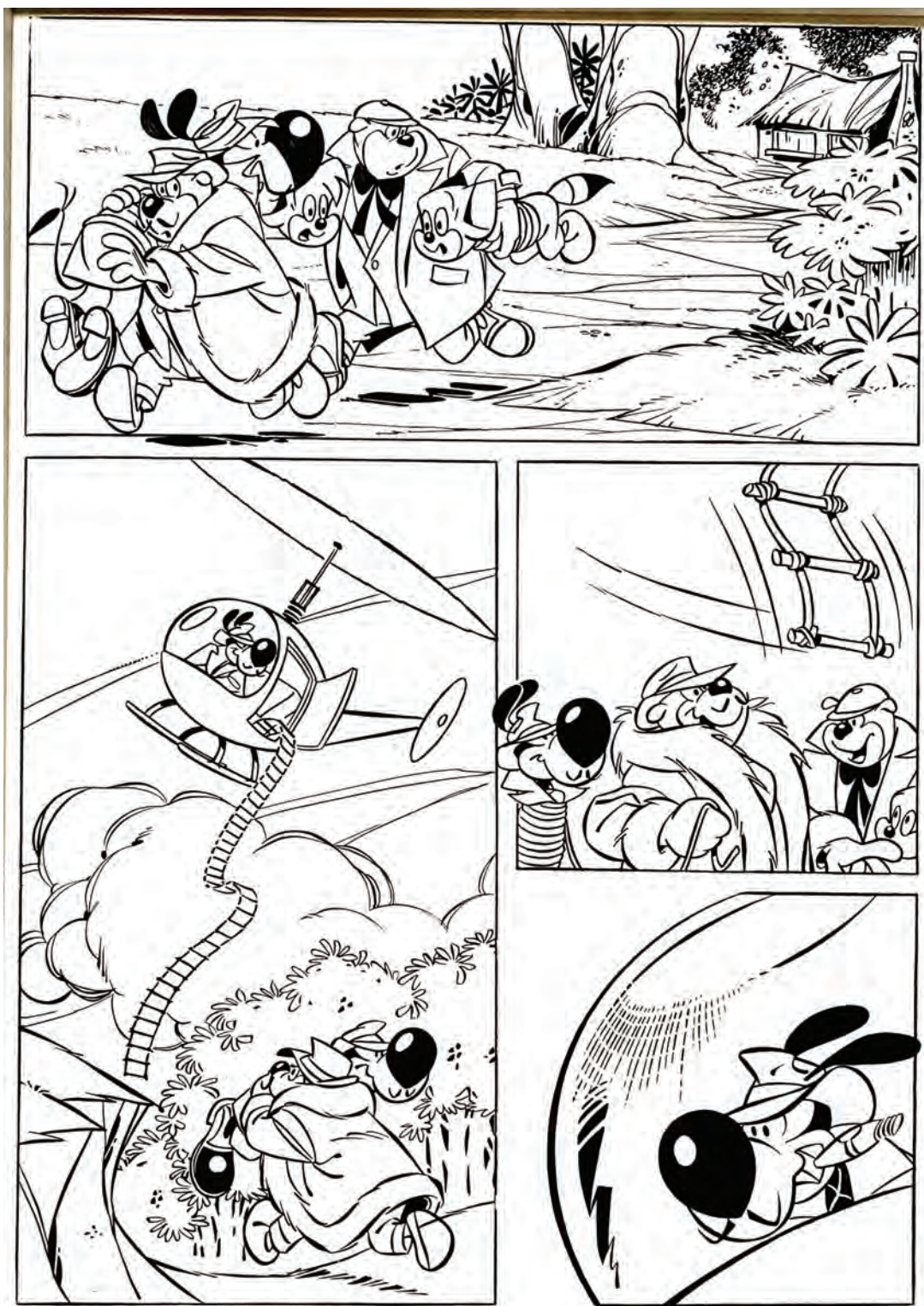


I - Pink Panther, Pink Mirage, Hawley Pratt, Friz Freleng 1976 Edit. iTunes Apple

II - Little Max The Genius, Joe Palooka, Ham Fisher 1949 Edit. Harvey Publications Inc
N.Y. Mc Naught Syndicate Inc.

III - Bugs Bunny Yosemite, Sam Bugs, Bob Guivens 1974 Edit. Merrie-Melodies

IV - Dog Show, Zipper, Gar Williams 1933 Edit. Chicago Tribune

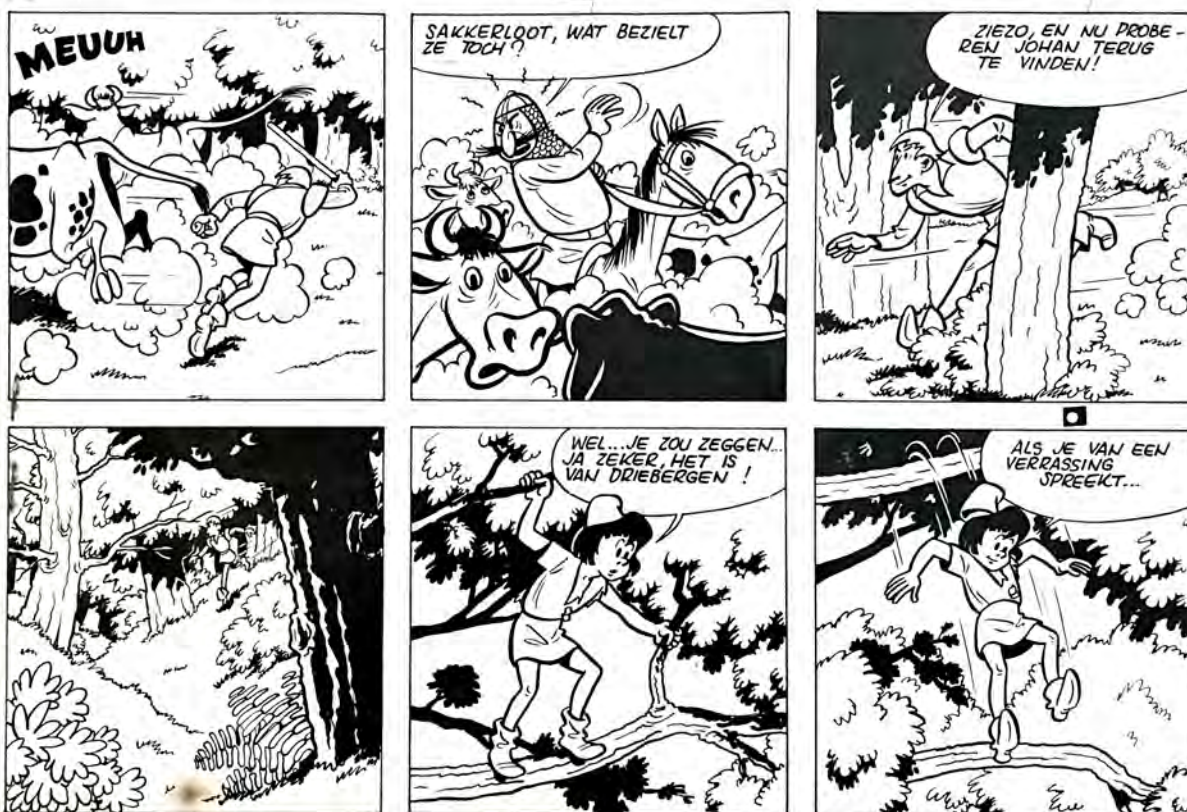


I

II



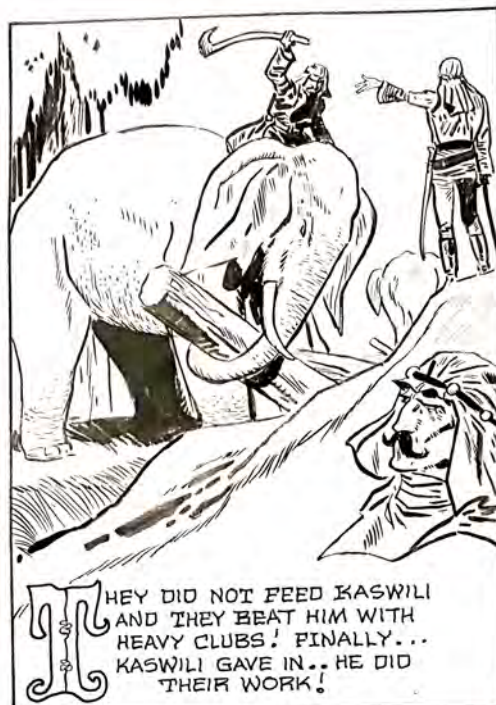
I - FixFoxi - Rolf Kauka 1972 Edit Kaukapedia
II - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1989



- I - Joan et Pirlouit Peyo - Pierre Colliford 1968
Edit. Puis Journal Spirou ED. Dupuis
- II - Prancha Cor, Joan et Pirlouit
- III - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1989



- I - Angel Audaz - emilio Bernardo 1958 eEdit. Artima Agence
 II - Luc Hardy - G.Arakelian - Roger Melies 1956/58 Edit. Artima
 III - MR.TV Roger Melies 1968 Edit. Artima Agence
 IV - Hello Doc - doc en Faute 1963 Francisco Hidalgo Edit. Artima Agence



II



I - Fantasma Lee Falk, Pat. B. Sy Bary 1966
 Edit. King Features Syndicate
 II - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1989

MANDRAKE'S MAGIC PAGE

HOW IS MANDRAKE MAKING THE COIN REMAIN ON HIS FOREHEAD?



HE HAS PLACED THE COIN AGAINST HIS FOREHEAD, PUSHED IT UPWARD ABOUT AN INCH, USING AS MUCH PRESSURE AS POSSIBLE. THE COIN WILL THEN REMAIN THERE OF ITS OWN ACCORD.

IS IT HYPNOTISM, OR IS MANDRAKE REALLY LIFTING A HEAVY BOTTLE WITH A STRAW?



HE IS LIFTING THE BOTTLE WITH A STRAW. HE HAS BENT THE STRAW AND MADE A SHORT SECTION WHICH IS PUSHED INTO THE BOTTLE AT THE BEND. ONCE INSIDE, THE SECTION SPRINGS OUT AND ACTS AS A CATCH BY WHICH THE BOTTLE CAN BE LIFTED WHEN THE STRAW IS RAISED.

IT LOOKS EASY, BUT DO YOU KNOW HOW MANDRAKE MAKES SURE THAT THE CORK WILL STAND UPRIGHT WHEN IT BOUNCES.



HE DROPS THE CORK SO THAT IT FALLS ON ITS SIDE, BECAUSE HE KNOWS THAT WHEN IT BOUNCES, IT WILL STAND UPRIGHT.

A SHEET OF PAPER WAS FOLDED INTO THREE EQUAL PARTS. A SECOND PARTY WAS ASKED TO WRITE A NAME ON EACH SECTION, HIS OWN NAME IN THE MIDDLE SECTION. THEN, THE PAPER WAS TORN ON THE CREASES, FOLDED AND PLACED IN THE HAT. HOW DID MANDRAKE CHOOSE THE SLIP WITH THE MAN'S OWN NAME ON IT?



THE MIDDLE PIECE OF PAPER WOULD BE THE ONLY ONE WITH TWO ROUGH EDGES, EACH ONE OF THE OTHERS WOULD HAVE A SMOOTH SIDE.

NO...YOU'RE NOT SEEING THINGS. THAT HANDKERCHIEF IS FLYING AND IN THE DIRECTION MANDRAKE WANTS IT TO. HOW?



HE HELD THE HANDKERCHIEF BY THE CORNERS DIAGONALLY OPPOSITE EACH OTHER. THE LEFT HAND PULLED IT VERY TIGHTLY AND THEN LET IT GO WITH A SNAP. AT THE SAME INSTANT THE RIGHT HAND MERELY RELEASED IT. AS IT SALES, THE RIGHT HAND CAN REACH OUT AND CATCH IT BY THE LEFT HAND CORNER. THIS ONE REQUIRES COORDINATION AND PRACTICE.



IV

- I - Joe Palooka - Ham Fisher 1957 Edit. Harvey Comic
- II - Joe Palooka - Ham Fisher 1957 Edit. Harvey Comic
- III - Nero Wolfe - Mike Roy 1957 Edit. Columbia Features, McNaught Syndicate Inc
- IV - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1989



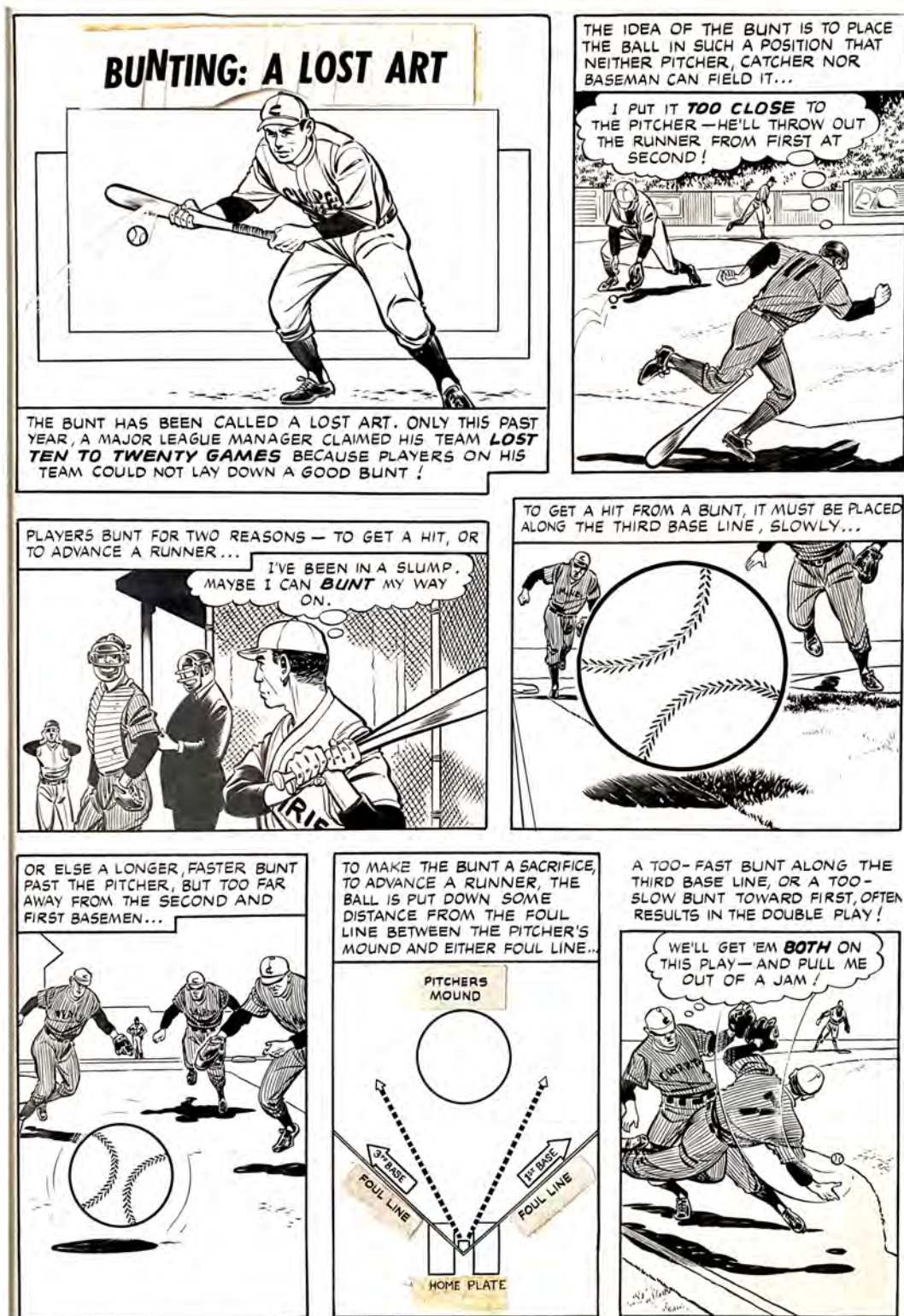
II



III



- I - Dick Valentine, Winnie Winkle, Martin-Branner 1960 Edit. Chicago Tribune
- II - Redye, Casson Mel, Bill Yates 1997 Edit. King Features Syndicate Inc
- III - R.S. Des. Tinta da China S/Papel 10x15 - 1989







- I - Back dead, Fred Carillo - Joe Orlando 1964 Edit. Marvel D.C. Comics.
II - Photo Finish, Ernie Chua 1964 Joe Orlando Edit. Marvel D.C. Comics.



Rico Sequeira

