

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES

CONCEITOS FUNDAMENTAIS DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS:
O Primeiro Século de Produção

Rafael Machado Costa

Porto Alegre
2013

RAFAEL MACHADO COSTA

CONCEITOS FUNDAMENTAIS DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS:
O Primeiro Século de Produção

Monografia de conclusão de curso apresentada ao Bacharelado em História da Arte do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em História da Arte.

Orientadora: Daniela Pinheiro
Machado Kern

Porto Alegre

2013

RESUMO

Esta monografia versa sobre a História da História em Quadrinhos no Ocidente. Tem como objeto a produção de histórias em quadrinhos dos continentes europeu e americano e tem como metodologia o estudo historicista abordando a produção artística da História em Quadrinhos a partir de seus movimentos e correntes estilísticas entre o período que vai de 1833 a 1938, apontando suas vinculações com movimentos e estéticas vindos de outras áreas da produção artística e as influências que sofreram destas outras produções e dos contextos sociais e políticos em que estavam inseridas as histórias em quadrinhos e seus criadores.

Palavras-chave:

História em Quadrinhos. Arte Sequencial. História da Arte.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	4
2	AS HISTÓRIAS EM ESTAMPAS: A ERA DE COBRE.....	10
3	MOVIMENTO E SOM: A ERA DE PLATINA.....	43
4	NA GRANDE DEPRESSÃO: A ERA DE OURO.....	115
	CONCLUSÃO.....	187
	REFERÊNCIAS.....	189
	APÊNDICE.....	202

1 INTRODUÇÃO

Antes de qualquer coisa, faz-se necessário definir o objeto de estudo. Scott McCloud define História em Quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”¹. Eu direi que é uma manifestação artística e de linguagem com características próprias e que, apesar de se valer de e combinar elementos de outras formas de expressão, como a Pintura e a Literatura, não é nenhuma delas. História em Quadrinhos é uma forma narrativa que consiste na disposição em seqüência de blocos unitários, que são combinações de ilustração e texto, que só têm significado narrativo quando observados em conjunto e seqüência e que tratam de representar não apenas eventos, mas o movimento e seus efeitos dentro destes eventos.

Meu objetivo aqui não é estudar a História em Quadrinhos em relação às suas características específicas como linguagem. Isso já foi bem explorado por McCloud. O papel a que me proponho é estudar a sua história, a história dos seus estilos, movimentos e escolas. O que farei é construir uma grande narrativa com pretensões gerais de contar a história dos principais estilos artísticos que compuseram o grande circuito das editoras norte-americanas e de alguns centros europeus e, na medida do possível, mostrar como alguns pontos periféricos reagiram se alinhando ou opondo ao circuito *mainstream*. Cabe aqui ressaltar que pretendo me limitar à produção ocidental e ter como eixo principal a produção vinculada ao circuito editorial norte-americano. Quanto à escolha desse eixo, defendo-me explicando que ele é o maior centro de produção ocidental, publicado em diversos lugares do mundo e principal influência para os artistas do meio, tanto como exemplo a ser seguido, como padrão a ser combatido em nome da busca de características regionais. Reconheço a existência da necessidade de um estudo das produções locais e suas características distintas, mas acredito que, antes de um discurso em microescala, precisa-se formar o macro discurso, para só então, bem consciente da história geral, possamos discutir em consonância ou oposição a ela.

¹ McCLOUD, Scott. *Desvendando Os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2005, p. 9.

Quanto a essa necessidade histórica, apesar de vários trabalhos e pesquisas sobre a área estarem sendo produzidos e publicados recentemente no Brasil, ainda não foi constituído um trabalho com grandes pretensões historicistas. O trabalho nesse sentido de maior importância no país é o realizado por Álvaro de Moya, *História da História em Quadrinhos*², que, apesar de prestar um grande serviço resgatando e organizando vários autores e títulos — principalmente os anteriores à Era de Ouro —, não faz relações estilísticas ou temáticas entre os artistas, não mostra suas influências vindas de correntes artísticas das demais áreas das Artes Visuais e da Literatura e, devido ao período em que foi originalmente publicado — década de 1970 —, não dá conta de toda uma nova produção surgida nos últimos anos.

Dois pontos me parecem relevantes ainda a se saber antes de começarmos nossa jornada. Primeiro, os estudiosos da área reconhecem a existência de quatro grandes grupos discursivo-estilísticos no grande circuito norte-americano: a Era de Ouro — iniciada a partir de 1929 —, a Era de Prata — surgida em 1956 e vigente até meados da década de 1970 —, a Era de Bronze — criada em 1970 e com força até o meio da década de 1980 — e a Era Moderna — toda a produção após a década 1980. Se considerarmos a produção anterior à Era de Ouro como tendo uma unidade estilística e discursiva, existiram cinco grandes movimentos artísticos em ação no circuito principal norte-americano e que influenciaram o resto do mundo. Uma de minhas propostas é fazer uma revisão desta organização, principalmente na chamada Era Moderna, pois creio que nela se encontra uma variedade de propostas artísticas diversificadas que merecem uma melhor atenção e reconhecimento de suas características individuais.

O segundo ponto é que me valerei neste trabalho dos quatro grupos tratados por McCloud, a saber: Classicista, Animista, Formalista e Iconoclasta³. Os Classicistas são os quadrinhistas que se filiam às correntes artísticas de origem clássica, buscam manifestações de beleza, dão valor às formas e se aproximam das regras de representação oriundas do Renascimento e ideais inspirados na filosofia grega. Os Animistas são uma corrente que dá bastante valor ao conteúdo, à narratividade e à subjetividade e se vinculam a movimentos que têm origem no Barroco e no Romantismo. Os Formalistas formam uma corrente que está mais dedicada a explorar as características próprias da História em Quadrinhos e se colocam como uma

² MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*, 3ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

³ McCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2008, p. 229-239.

continuidade das vanguardas da Arte Moderna. E os Iconoclastas são uma corrente que trata da desconstrução do próprio meio, da negação de seus valores e que muitas vezes pode ser vista como associada ao Dadaísmo e ao Surrealismo. Em meu discurso, tentarei demonstrar que o desenvolvimento do grande circuito se deu justamente da constante disputa entre as correntes Classicista e Animista e na alternância entre as duas na condição de dominante manifestada pelos movimentos estilísticos que negavam o imediatamente anterior através de um resgate e reinterpretação do modelo ainda mais precedente, enquanto os movimentos de origem Formalista e Iconoclasta tiveram de correr pelo circuito *underground* para buscarem (ou abrirem mão da) legitimação.

A nomenclatura que adotarei para os estilos/movimentos/escolas será a de “Eras”, pois é a já consagrada. Assim, apropriar-me-ei das eras já reconhecidas e tentarei exportar o modelo para os períodos e estéticas ainda não catalogados. Ainda lembro que essas eras, apesar de serem decorrências históricas umas das outras, não se constituíram em alternâncias precisas, temporalmente se sobrepondo e existindo concomitantemente. Também comento que as quatro correntes gerais anteriormente citadas não são absolutas, e sim tendências, mas que muitas vezes ocorrem em combinações mais ou menos intensas.

Quanto ao meu método, irei construir o discurso de maneira mais cronológica possível — que muitas vezes não poderá ser seguida precisamente — trazendo trabalhos e autores relevantes para a área, associando-os, mostrando suas influências estéticas e filosóficas, o contexto social e político em que foram produzidos e sua relação com a produção anterior, com a História da Arte e com a História da História em Quadrinhos, sendo esta última uma subdivisão da primeira. Realizarei um estudo quanto às características formais das eras — conforme a referência ao livro de Heinrich Wölfflin⁴ presente no título deste trabalho —, mas associando as formas aos discursos e aos contextos sociais, demonstrando como estavam uns a serviço dos outros na constituição desses movimentos estilísticos. Quanto ao uso da palavra “evolução” em qualquer ocorrência que possa vir a se apresentar neste trabalho, explico que a uso no seu sentido original de “derivação”, a criação de algo novo a partir de algo pré-existente, e de forma alguma a uso no seu sentido deturpado pelos teóricos vinculados ao Positivismo.

Esclareço quanto às referências de autoria dos trabalhos em História em Quadrinhos. Opto em manter o padrão usual no meio, pois um sistema diferente traria

⁴ WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos Fundamentais da História da Arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

mais dificuldades do que benefícios na hora em que o leitor tentasse procurar, identificar e localizar os trabalhos citados. Para os não versados, explico que antes de tudo se credita o roteirista. Quando o roteiro é produzido por mais de um artista, primeiro vem o roteirista principal e depois o segundo ou co-roteirista, ou ainda primeiro o argumentista e depois o escritor dos diálogos. Em seguida se credita o desenhista, sendo o desenho considerado o original elaborado a lápis. Em alguns casos mais raros existe o responsável pelo esboço, que é a tarefa de ler o roteiro e fazer um desenho rascunho com a diagramação de página e ângulos de enquadramento que é repassado para o desenhista para que use como referência para o desenho final. Quando houver um artista de esboço, ele é creditado após o roteirista e antes do desenhista. Após, se dá os créditos ao arte-finalista, sendo a arte-final a tarefa de passar tinta — geralmente nanquim — sobre o desenho a lápis feito pelo desenhista. Quando um mesmo artista realiza o desenho e a arte-final, ele pode ser também chamado apenas de ilustrador. Finalmente vêm os créditos para o colorista, o responsável por colorir o desenho, arte-finalizado ou não, que pode ser feito tanto manualmente quanto virtualmente em um programa de computador. Quando neste trabalho me referir à “diagramação” da página, estarei tratando das escolhas do artista em como compor e dispor os quadros que contém os conjuntos de ilustração e texto que compõem uma unidade narrativa e das consequências estéticas e narrativas destas escolhas. Ainda, o termo que elegi para me referir aos artistas que trabalham com o meio História em Quadrinhos é “quadrinhista”, porque, apesar de reconhecer a origem comum do meio com a da Caricatura e do *Cartoon*, ele se constitui em uma manifestação diferente, que tem entre suas premissas a pretensão de representação do movimento e da passagem do tempo através da sequência de unidades, o que não necessariamente está presente nestas outras formas. Assim acredito ser merecedor de distinção, e necessário para um trabalho que trata de suas especificidades, o reconhecimento desses artistas como produtores de uma forma diferenciada de ilustração.

Por último, parece-me cabível salientar uma diferença na História em Quadrinhos — chamada por alguns de Nona Arte⁵ — das demais formas de obras de arte. A História em Quadrinhos se constitui como obra apenas na sua reprodutibilidade

⁵ Em uma expansão da classificação criada por Ricciotto Canudo (1877-1923) em seu *Manifesto das Sete Artes e Estética da Sétima Arte* de 1912.

técnica, conforme o conceito estabelecido por Walter Benjamin⁶. A obra em questão não é um original, um objeto com aura ou tocado pelo artista, e sim o impresso acabado, com todas as páginas organizadas e reunidas e produzido em grande escala, ou, ainda, a ideia da forma acabada em um arquivo digital produzido para ser visualizado em uma tela eletrônica e nunca existindo como objeto físico. Para se entender, muitas de suas páginas são coloridas em computador, sendo que a forma final impressa e distribuída jamais tenha chegado a existir como um original com aquela aparência, e ainda há aquelas que não são produzidas para impressão, e sim para visualização em mídias digitais. Reconheço a existência de um mercado de originais produzidos com a finalidade de resultarem em histórias em quadrinhos por artistas que trabalham no meio da História em Quadrinhos, mas este mercado é uma coisa distinta daquele que consome o produto finalizado, bem como seu produto é outro e suas qualidades são julgadas por diferentes regras.

Alguns termos talvez precisem ser esclarecidos para uma melhor compreensão. No século XIX, as histórias em quadrinhos eram publicadas na forma de livros próprios com histórias completas. Com a sua publicação sendo vinculada às de revistas e jornais periódicos na virada do século XIX para o XX, surgem os formatos de painel e formato de tira, que podiam ter histórias completas ou fragmentos de uma narrativa maior formada por vários capítulos. Posteriormente, passam a existir as revistas de quadrinhos — periódicas, geralmente mensais ou bimestrais —, cujo formato mais comum é o de em torno de vinte e quatro páginas contendo uma história, que também pode ser uma narrativa completa ou um capítulo de uma narrativa mais longa. Essas histórias contidas em uma revista ou tira, independentemente de serem completas ou fragmentos, são comumente chamadas de apenas “história”. Já a narrativa longa, que pode durar várias tiras ou edições, formadas pela leitura continuada de várias histórias são chamadas de “arcos”. Por “título”, me refiro em uma revista ou tira específica publicada com determinada periodicidade. Ainda assim podem ocorrer histórias que se iniciam e acabam nelas próprias não sendo posteriormente retomadas nem constituindo títulos de duração, estas histórias são chamadas de “*one-shot*”. A partir da década de 1950, as grandes editoras passam a interligar diferentes títulos, fazendo com que seus respectivos personagens interagissem uns com os outros e as consequências de uma história ou arco publicada em um determinado título. Junto disso, passaram a determinar que os

⁶ BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*. In: *A Idéia do Cinema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1966.

acontecimentos de uma história estivessem vinculados aos acontecimentos das histórias anteriores do mesmo título, criando uma verossimilhança narrativa que não poderia ser ignorada. Essa relação em que as histórias passadas são consideradas para a produção de novas histórias, somada com a interação entre diferentes títulos é chamada “cronologia”. Um conjunto de títulos vinculados por uma cronologia comum é chamado de “universo”. Ainda pode ocorrer que uma história de um determinado título funcione temporariamente como eixo para diferentes títulos do mesmo universo, essa sincronia entre títulos ao redor de uma mesma narrativa comum entre todos os personagens é chamada de “evento”. Pode ainda ocorrer uma história em que personagens de diferentes universos, até mesmo de diferentes editoras, interajam apenas em alguma publicação especial que é desconsiderada pelas cronologias de cada um dos universos, este tipo de evento é chamado de “*crossover*”.

Ainda uma última informação relevante. Durante a década de 1930, quando surge o chamado *comic book* — a revista de publicação específica em histórias em quadrinhos desvinculando esta produção das revistas ilustradas e jornais —, acaba surgindo junto com seu desenvolvimento o formato que se tornaria o padrão oficial para a publicação de histórias em quadrinhos nos EUA: as páginas de 17,1 x 26 centímetros. Assim, as imagens apresentadas neste trabalho a partir da produção da Era de Ouro, quando não vinculadas ao formato de tira, painel ou página dominical de jornal, provavelmente têm essas dimensões no tamanho de sua publicação original.

Neste primeiro momento, deter-me-ei em uma exploração de um pouco mais dos cem primeiros anos de publicações de histórias em quadrinhos no Ocidente — isto é, de 1833, data da primeira publicação de *Histoire de Monsieur Jabot*, a 1938, data da publicação de *Action Comics #1* — analisando seu desenvolvimento e características antes do surgimento da temática dos super-heróis, gênero que viria a dominar e moldar a indústria após 1938. Assim, este trabalho foi originalmente concebido e se constitui como uma primeira etapa de um estudo mais abrangente envolvendo toda a produção de História em Quadrinhos ocidentais, que será futuramente desenvolvido.

Assim, estamos prontos para adentrar na História da História em Quadrinhos e de seus estilos, e, para isto, vamos justamente começar pelo que não é História em Quadrinhos... Ou será que é?

2 AS HISTÓRIAS EM ESTAMPAS: A ERA DE COBRE

As narrativas visuais existem há um período que não me atrevo a contabilizar. A *Tapeçaria de Bayeux*, c. 1070, contando a conquista normanda da Inglaterra, os manuscritos ilustrados astecas contendo as narrativas sobre seus deuses, líderes e heróis, as pinturas de mural egípcias em tumbas narrando de maneira didática a vida do homem ali sepultado para que se lembrasse de quem fora quando retornasse à vida — talvez algumas pinturas pré-históricas em cavernas possam ser incluídas nesta lista —, todas essas formas combinavam ilustrações e textos para realizar uma narrativa. Todas podem ser consideradas como formas de arte sequencial. Mas o que considero como a Arte Sequencial Moderna teve um marco para sua fundação, e este marco foi o trabalho de um homem: Rodolphe Töpffer (1799-1846)¹.

O pai de Rodolphe era o pintor suíço Wolfgang Adam Töpffer (1766-1847), que chegou a ser professor de desenho da imperatriz-consorte Joeséphine de Beauharnais (1763-1814), esposa de Napoléon Bonaparte (1769-1821). Após uma viagem à Inglaterra, Wolfgang trouxe consigo várias gravuras e, inspirado nelas, passou a executar sua própria produção.² O contato com essas gravuras marcaria



Rodolphe TÖPFFER (1799-1846)
Autorretrato, 1840
desenho

bastante o filho e desencadearia os eventos que interessam a este trabalho. Rodolphe

¹ A grafia para seu nome também pode aparecer como Rodolphe Toepffer ou Rudolph Töpffer.

² MOYA, 1994, p. 8.

estudou na França e na Suíça, e a Pintura esteve incluída na sua educação. Desistiu de ser pintor, alguns afirmam que por se decepcionar com sua falta de talento³, outros, por problemas de visão⁴. Seja qual for o motivo, dedicou-se a outras formas de arte, tornando-se professor de Retórica na Universidade de Genebra e um escritor com uma vasta e reconhecida produção, que inclui textos teóricos e críticos, literários, peças de teatro e relatos de viagem, todos muito bem recebidos pelo público e crítica.⁵ Mas Töpffer continuou atraído pelas gravuras e seu potencial, principalmente pelas que ilustravam as obras de William Hogarth (1697-1764) e, mais precisamente, as baseadas na sua série de quadros *Progresso de uma Meretriz*. A partir dessa ideia, Töpffer criou uma nova forma de linguagem que ele chamou de *Stories in Etchings* (Histórias em Estampas). O que farei neste capítulo é tratar da produção de Töpffer e de alguns outros, mas antes informo que, segundo os teóricos sobre História em Quadrinhos, o marco inicial para a criação do meio é o trabalho de Richard F. Outcault — do qual tratarei no próximo capítulo — a partir de características formais desenvolvidas por ele⁶. As Histórias em Estampas, chamadas por Johann Wolfgang Goethe (1749-1832) de “romances caricaturados”⁷, ou ainda por outros como a primeira forma de “arte sequencial moderna”, são comumente consideradas precursoras da História em Quadrinhos, e não ainda História em Quadrinhos, apesar de McCloud contestar — sem dar alguma resposta definitiva — essa demarcação de Outcault como o fundador do gênero⁸.

Segundo Töpffer, uma das características próprias das gravuras que tanto adorava era a de “[...] transformar todo raciocínio em espetáculo animado [...]”⁹. Tendo ilustrado alguns de seus próprios textos, passou depois a produzir uma série de desenhos que consistiam do alinhamento em sequência de demarcações quadriláteras divididas em duas áreas, uma contendo uma ilustração, e outra, na parte mais inferior,

³ GOIDANICH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. *Enciclopédia dos Quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 2011, p. 467.

⁴ MOYA, 1994, p. 8.

⁵ DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J.. *The Power of Comics: history, form & culture*. New York: Continuum, 2009, p. 24-25. E também: MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*, 3ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994, p. 8-9.

⁶ MOYA, 1994, p. 18. Também: MOYA, Álvaro de. *Shazam!*, 3ª edição. *Coleção Debates n. 26*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977, p. 35. Também: McCLOUD, 2005, p. 9 e 18. E ainda: GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 362-363. A revista francesa *LiRE* foi a única fonte que encontrei que parece defender com convicção que a produção de Töpffer deve ser considerada como história em quadrinhos. Ver: *LiRE: Hors-Série*. N. 15. Spécial: un siècle de BD. Paris: Groupe Express-Roularta, 2013, p. 51.

⁷ MOYA, 1994, p. 7.

⁸ McCLOUD, 2005, p. 9-18.

⁹ TÖPFFER, Rodolphe. Apud: MOYA, 1994, p. 8.

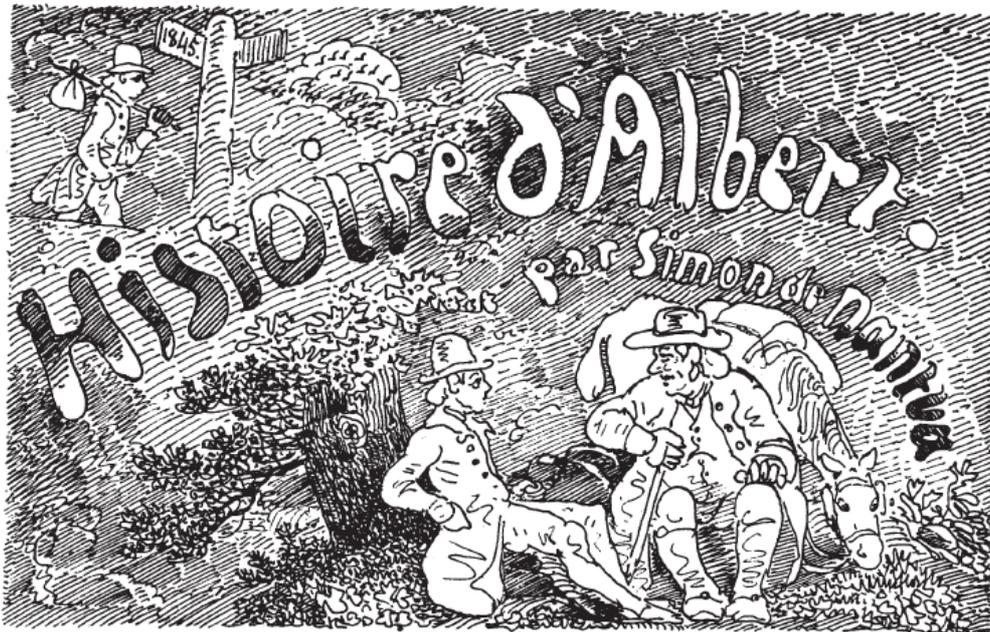
contendo textos. Sendo que a observação sequencial desses pequenos blocos unitários narrativos, organizados no formato de livro, constituía uma narrativa maior. Esses trabalhos Töpffer chamou de Histórias em Estampas e sobre um deles escreveu:

Ele se compõe de uma série de desenhos autografados em traço. Cada um destes desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem este texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria. O todo, junto, forma uma espécie de romance, um livro que, falando diretamente aos olhos, se exprime pela representação, não pela narrativa.¹⁰

A produção de Histórias em Estampas de Töpffer inclui *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*, 1827 (publicada em 1837), *Docteur Festus*, 1829 (publicada em 1840), *Monsieur Trictrac*, 1830 (publicada em 1837), *Histoire de Monsieur Cryptogame*, 1830 (publicada em 1846), *Histoire de Monsieur Jabot*, 1831 (publicada em 1833), *Monsieur Pencil*, 1831 (publicada em 1840), *Histoire de Monsieur Crepin*, 1837 e *Histoire d'Albert*, 1844 (publicada em 1845)¹¹. E os não publicados *Histoire de Monsieur Fluet et de ses quinze filles*, c. 1837, *Histoire de Monsieur Vertpré et de Mademoiselle d'Espagnac*, 1830-1840, *Histoire de Monsieur de Boisse* e *Monsieur Calicot*. Em geral, os roteiros de suas histórias se centravam em um personagem principal que buscava algo que lhe resultava em frustração e possuíam um tom cômico.

¹⁰ TÖPFFER, Rodolphe. *Annonce de l'Histoire de M. Jabot*, 1837. Apud: MOYA, 1994, p. 9.

¹¹ TÖPFFER, Rodolphe. *Histoires en Images*. Volumes 1-3. Paris: Édition du Seuil, 1996.

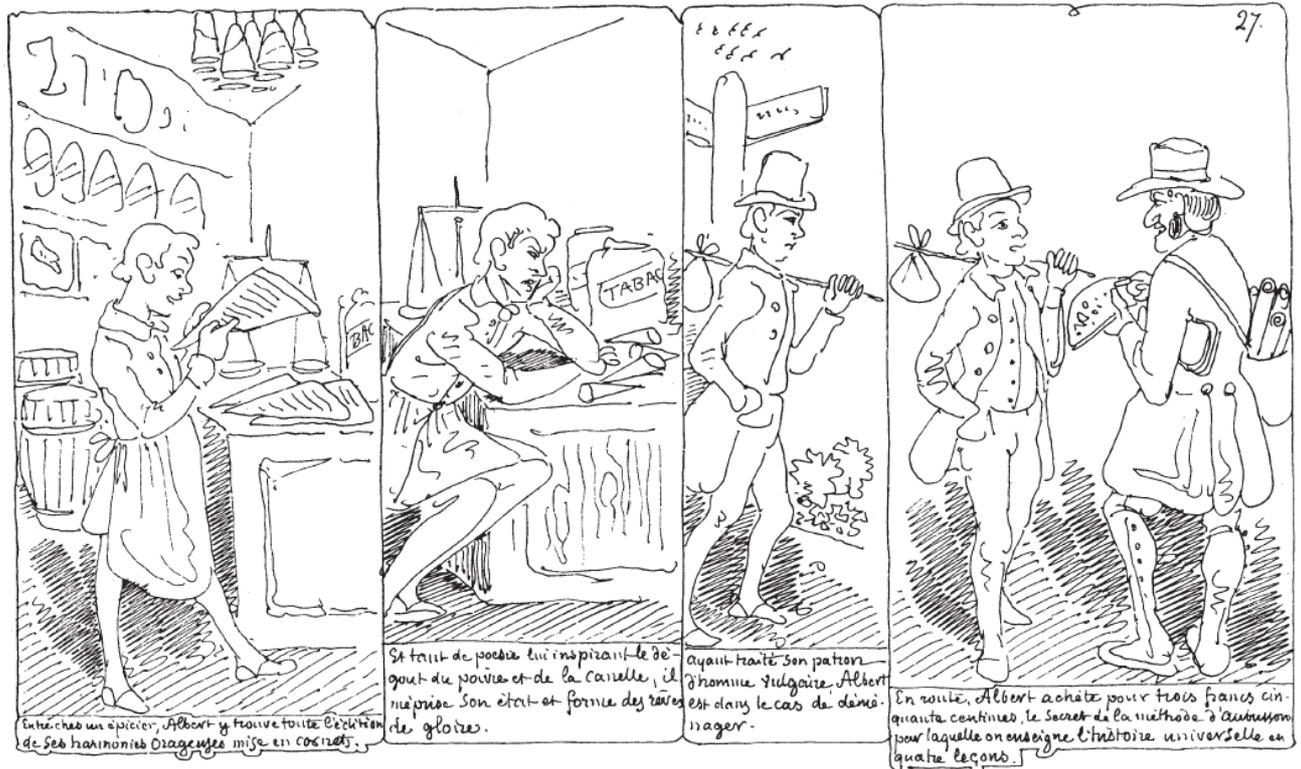


Rodolphe TÖPFFER (1799-1846)
Histoire d'Albert, folha de rosto, 1845¹²

Um caso diferenciado é a de *Histoire d'Albert* em que o contexto político de Genebra da época é mostrado. Nessa história, o personagem principal, Albert, é uma referência ao ativista político James Fazy (1794-1879), fundador do Partido Radical, que seguia métodos mais extremistas para transformar a Suíça em uma democracia liberal. Desenvolvida em quarenta páginas numeradas, mais uma capa e uma folha de rosto, a história narra as tentativas e frustrações de Albert em converter a população aos seus ideais e mudar o regime político vigente. A capa e folha de rosto da história em quadrinhos parecem ter sido confeccionadas posteriormente, pois trazem a data de 1845 — data da publicação —, são assinadas com o pseudônimo Simon de Nantua, apresentam um efeito de preenchimento de fundo mais pesado que as demais páginas e ainda não são levadas em conta na numeração das páginas da história em quadrinhos e são imagens menores, com um espaço de margem em branco bem mais largo do que o

¹² TÖPFFER, Rodolphe. *Histoire d'Albert*. Genebra, 1845, folha de rosto.

das demais páginas. Possivelmente, essas duas primeiras imagens de apresentação foram executadas de maneira mais trabalhada quando o autor já tinha certeza de que a obra seria publicada. Entretanto, na última página, após o encerramento da narrativa, há uma assinatura com as iniciais “R.T”, revelando autoria de Rodolphe Töpffer.



Rodolphe TÖPFFER (1799-1846)
Histoire d'Albert, página 27, 1844¹³

Analisando as questões formais no trabalho de Töpffer, pode-se perceber em que inovou. Pretendia dar continuidade a uma gravura que constituía uma história narrativa a partir da sequência de imagens. Mas diferentemente de *O Progresso de uma Meretriz* de Hogarth, aqui as imagens que, em sequência, construíam a história, apareciam juntas e simultâneas, umas ao lado das outras. Cada página, ou prancha de gravação, trazia mais de uma cena da narrativa, que, estando unidas e podendo ser vistas simultaneamente e comparadas, reforçavam a ideia de constituírem uma história única, com passagem de tempo e deslocamento espacial. Para limitar estes recortes no tempo e

¹³ TÖPFFER, Rodolphe. *Histoire d'Albert*. Genebra, 1845, página 27.

espaço, Töpffer criou o recurso dos quadros, pequenos quadriláteros, ou quadrinhos, que funcionavam como delimitação de cada uma das unidades narrativas da sequência. Além disso, subdividia cada uma dessas unidades em duas partes, utilizando da parte superior e maior do quadro para inserir as ilustrações, e na inferior e menor, o texto, que constituía a narração dos eventos e diálogos, sendo que a combinação da ilustração e do texto do quadro é que formava o significado de cada uma dessas unidades narrativas. Apresentando não só a forma de sequência de quadrinhos, que viria a batizar o gênero posteriormente em português como “História em Quadrinhos”, e a combinação interdependente de ilustração e de texto, não vejo justificativas para que Töpffer não seja reconhecido como o criador do meio, exceto pelo fato de que os primeiros legitimadores do gênero em questão eram estadunidenses e escolheram um autor próximo e de mesma nacionalidade, no caso Outcault, como fundador. Scott McCloud também questiona o estabelecimento de Outcault como fundador quando diz “De muitas maneiras, o pai dos quadrinhos **modernos** é **Rodolphe Töpffer**, cujas histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregavam **caricaturas** e requadros — além de apresentar a primeira combinação interdependente de **palavras** e **figuras** na Europa”¹⁴. McCloud ainda reconhece Töpffer como fundador de uma nova linguagem, que não era desenho nem texto, mas ao mesmo tempo uma combinação dos dois.

Acho que algo importante a se pensar neste momento é “Por que o que Töpffer — ou Outcault — fez é História em Quadrinhos, e a *Tapeçaria de Bayeux* não é? O que existe aqui na arte sequencial moderna que não havia na arte sequencial ‘arcaica’?” Eu não encontrei autor que conseguisse responder esta pergunta, ou ao menos que tentasse uma solução, exceto McCloud, cujo esforço se dá em romper a linha que delimita a criação da História em Quadrinhos em Outcault, e não em dar uma nova data de fundação. Tentando responder a isso, parece-me que o grande marco se dá na proximidade do recorte na representação do movimento e do tempo. Em obras como nas pinturas egípcias, na *Tapeçaria de Bayeux* e até mesmo no *Progresso de uma Meretriz*, temos a narrativas baseadas em eventos. Quando falo em eventos, trato de grandes acontecimentos gerais. Exemplo: as ilustrações e textos mostram as sementes sendo separadas, na cena seguinte há a plantação, depois a colheita, depois a separação das cascas e dos grãos. A narrativa salta de evento em evento. No trabalho de Töpffer, a

¹⁴ McCLOUD, 2005, p. 17.

inovação é segmentar os eventos, mostrar os pequenos detalhes, um por um, ocorridos em cada cena, como se buscasse uma continuidade e uma movimentação. Buscava “animar” a gravura, como ele mesmo escreveu no fragmento citado anteriormente. Sobre essa busca de estabelecer uma continuidade e sobre o trabalho de outros desenhistas e gravadores, Töpffer escreveu “Eles fizeram continuações, isto é, faces diferentes duma mesma idéia; são coisas de pedaços em pedaços, não coisas ligadas por um só pensamento”¹⁵.



Rodolphe TÖPFFER (1799-1846)
Histoire d'Albert, página 34, 1844¹⁶

Quanto ao desenho de Töpffer, nota-se que se estrutura a partir de linhas. Tanto os contornos, como os preenchimentos, efeitos de sombra e profundidade, todos construídos a partir de hachuras. Considerando que Töpffer foi filho de um pintor e teve formação na disciplina da pintura, acredito que ele optou pela linha para fazer referência ao formato que o inspirou, a gravura, bem como pelo fato de sua publicação se dar na

¹⁵ TÖPFFER, Rodolphe. Apud: MOYA, 1994, p. 10.

¹⁶ TÖPFFER, Rodolphe. *Histoire d'Albert*. Genebra, 1845, página 34.

forma de gravuras. Apesar dos trabalhos de Töpffer também terem sido impressos como xilogravura e litografia, sua linha e suas referências são oriundas da gravura em metal. Fazendo referência à forma de nomenclatura já consagrada para as definições dos movimentos estilísticos, e levando em conta essa origem na gravura em metal, riscada sobre placa de cobre, e o pensamento que o posicionava como uma continuidade dela, eu escolhi batizar este primeiro movimento fundador da História em Quadrinhos como Era de Cobre¹⁷. Ainda sobre as reproduções em gravura, o caricaturista Cham — pseudônimo de Amédée de Noé (1818-1879) — gravou e publicou em xilogravura uma versão de *Histoire de Monsieur Cryptogame*, que teria sido autorizada e apreciada por Töpffer e influenciado diretamente vários outros artistas, a maioria desenhistas, ilustradores de livros, gravadores e caricaturistas, como Cham e Gustave Doré (1832-1833)¹⁸. Entretanto a maior parte deles, quando chegou a produzir obras narrativas sequenciais, caiu na velha lógica da narrativa por eventos, produzindo desenhos que não estavam “ligados por um só pensamento”, pelo pensamento narrativo de töpfferiano. Entretanto, para a sorte desta narrativa, existiram alguns seguidores.



Heinrich Christian Wilhelm BUSCH (1832-1908)
Autorretrato, 1894

Entre 1833 e 1845, as histórias em estampas de Töpffer foram publicadas na região da atual Alemanha. Nessa mesma época, já circulavam pela região os “jornais-para-ri-r”, e a Caricatura já estava presente na cultura visual. Foi nesse contexto que surgiram os trabalhos de Heinrich Christian Wilhelm Busch (1832-1908). Nascido em Wiedenshal, cursou durante quatro anos na Escola Politécnica de Hannover, depois estudou pintura na Academia de Düsseldorf e na

¹⁷ Cabe aqui documentar que conheço a terminologia criada por Robert L. Beerbohm e Richard D. Olson, elaborada em seu texto publicado no *Overstreet Comic Book Price Guide* em 1997, que chama o período histórico na produção e desenvolvimento da História em Quadrinhos nos EUA que vai de 1828 a 1883 de Era Vitoriana, mas prefiro esta definição de Era de Cobre por pretender uma classificação que vai além do desenvolvimento estadunidense, que discorda da delimitação temporal apresentada por eles e que contém outras questões e motivos apresentados neste trabalho. Ver: DUNCAN; SMITH, 2009, p. 273.

¹⁸ DUNCAN; SMITH, 2009, p. 25-26. E também: MOYA, 1994, p. 10.

Academia de Munique.¹⁹ Desenvolveu uma carreira como pintor, podendo ser reconhecida nos seus trabalhos a influência dos mestres flamengos, mas só obtendo grande reconhecimento nesta produção após sua morte. Também foi cartunista e ilustrador de livros — principalmente de conteúdo humorístico —, que pode ser considerada sua principal atividade e que lhe deu maior reputação em vida. Entretanto, entre 1859 e 1870, primeiramente no jornal *Fliegenden Blätter* e depois em outros e até compiladas posteriormente em livros, produziu uma série de narrativas que combinavam texto e imagem organizados em sequência.²⁰ É esta produção que nos interessa aqui.

O trabalho na área da História em Quadrinhos mais conhecido de Wilhelm Busch é *Max und Moritz*, de 1865²¹. Nele, Busch executa uma narrativa sobre dois garotos dividida em sete capítulos — ou sete “travessuras” —, cada um contando uma pequena traquinagem executada pelos meninos tendo um diferente personagem como vítima, até, no final, os dois garotos terem um destino trágico devido a tantas maldades.²² A forma escolhida por Busch para esta narrativa, bem como para as várias outras realizadas no período entre 1859 e 1870, é a de combinar texto e imagem para construir uma unidade narrativa dentro da história. Como na produção de Töpffer, o significado pretendido pelo artista só é atingido na combinação de ilustração e escrita funcionando em conjunto. Como diz Busch em seu prefácio sobre as peripécias de Max e Moritz “Este livro relata tudo o que eles fizeram,/Tanto em imagem quanto em verso.”²³. Apesar de, em alguns momentos, a narrativa de Busch acontecer no modelo entre eventos, em boa parte, se não na maioria dos casos, suas histórias se desenvolvem momento a momento dos eventos, detalhando os pormenores de cada acontecimento. Aceitando os critérios a que apresentei no início do trabalho, a produção de Busch pode ser considerada história em quadrinhos.

¹⁹ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 73. E também: MOYA, 1994, p. 12.

²⁰ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 73. E também: MOYA, 1994, p. 13.

²¹ BUSCH, William (Wilhelm). *Max and Maurice: a juvenile history in seven tricks*. Boston: Little, Brown, and Company, 1902.

²² *Max und Moritz* foi publicada no Brasil com o título *Juca e Chico* pela Editora Melhoramentos com tradução de Olavo Bilac (1865-1918).

²³ Tradução livre minha de: BUSCH, William (Wilhelm). *Max and Maurice: a juvenile history in seven tricks*. Boston: Little, Brown, and Company, 1902, p. 5.



"Hallo, there! Come out, you buck!
Tailor, Tailor, muck! muck! muck!"
Buck could bear all sorts of jeering,
Jibes and jokes in silence hearing;
But this insult roused such anger,
Nature couldn't stand it longer.



Wild with fury, up he started,
With his yard-stick out he darted;
For once more that frightful jeer,
"Muck! muck! muck!" rang loud and clear.



On the bridge one leap he makes;
Crash! beneath his weight it breaks.

Wilhelm BUSCH (1832-1908)
Max und Moritz [detalhe], 1865²⁴

²⁴ BUSCH, William [Wilhelm]. *Max and Maurice: a juvenile history in seven tricks*. Boston: Little, Brown, and Company, 1902, p. 15.

Como pintor, uma considerável parte dos trabalhos de Busch tratava de questões literárias. Pintava quadros que ilustravam textos narrativos, lendas, histórias folclóricas. Se o trabalho de Töpffer como quadrinhista pode ser entendido com uma extensão ou continuidade da gravura a dando movimento, a produção de Busch parece mais uma continuidade animada da pintura narrativa com vinculações literárias. E a Literatura é uma questão forte em toda a produção de Busch. Nas suas histórias em quadrinhos, os textos que acompanham as ilustrações sempre são escritos na forma de versos rimados, contendo neologismos e também muitas onomatopéias, sendo que este último caso já nos revela uma preocupação em representar o som, que será uma das fortes questões do próximo período e que será tratada no capítulo seguinte. Formalmente, podemos dizer que as ilustrações de Busch são mais refinadas que a de Töpffer, no sentido de que aparentam ter uma maior dedicação no acabamento, não só na representação dos personagens, como na construção do cenário próximo a eles e na elaboração de certos efeitos de sombreamento e profundidade. Sua forma de enquadramento se divide em dois tipos. O primeiro é a construção de uma visão lateral dos eventos, com os personagens e elementos dispostos em um único plano, podendo haver ou não algum tipo de cenário ao fundo, mas sempre bem enquadrado — uma combinação da “forma fechada” e do “estilo plano” de Wölfflin²⁵ —, o que seria uma forma geral bem didática e de fácil entendimento e compreensão da narrativa. O Segundo tipo de enquadramento é o de retrato. No prefácio de *Max un Moritz*, Busch nos apresenta os dois garotos alertando-nos sobre eles e, na abertura de cada um dos capítulos, o personagem que será a vítima do respectivo truque dos garotos. Essas apresentações sempre ocorrem com um verso tratando de suas características não visuais mostrado em conjunto com uma ilustração do rosto do personagem com elementos estilísticos vindos da Caricatura, tendo um recorte que mostre apenas a cabeça e ombros dos personagens em questão e com um fundo muito hachurado, bem como o próprio rosto, construindo um efeito bem mais pesado de luz e sombra. Esses enquadramentos que eu chamo de “tipo retrato” possivelmente são uma influência da representação de retratos da pintura flamenga e barroca que também influenciava os trabalhos de pintura de Busch. Vale ainda lembrar que, neste período inicial da História em Quadrinhos — que eu chamo de Era de Cobre —, a técnica de gravação poderia ter influência sobre as características estilísticas do

²⁵ WÖLFFLIN, 2006, p. 18-19.

desenho, valendo-se destacar que Busch usava, no início, xilogravura e, posteriormente, zincografia.

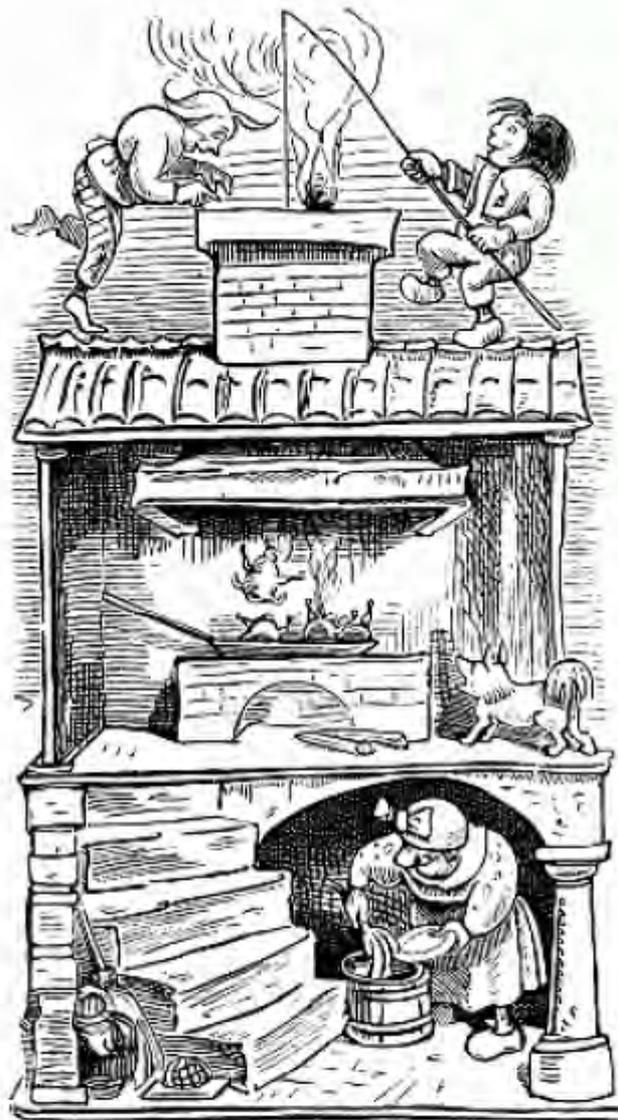
Sobre as construções em planos didáticos de Busch, eu ressalto o exemplo abaixo, uma das páginas do “Segundo Truque” de *Max und Moritz* em que os dois garotos furtam os frangos assados da Viúva Tibbets enquanto ela está distraída, fazendo com que seu cachorro levasse a culpa. Apesar de na maioria das vezes não usar as delimitações de espaço através das margens do “quadrinho”, como fazia Töpffer para separar suas unidades narrativas dentro da história, nem para delimitar expressamente os espaços destinados ao texto e à ilustração, Busch ocasionalmente se valia delas de algumas formas bem interessantes e refinadas, como neste caso. Na página em questão, ele usa as próprias paredes da casa como quadro²⁶. Mas, diferente de Töpffer, que usava os quadros para separar os acontecimentos em tempos diversos, aqui Busch — que dispunha suas unidades narrativas verticalmente na página, e não na horizontal como Töpffer, e por isso talvez não sentisse necessidade de se valer dos quadros para isolá-las umas das outras — usa-os para nos mostrar eventos temporalmente simultâneos, mas ocorridos com um distanciamento espacial.

A temática das histórias em quadrinhos de Busch costumava girar em torno de críticas às concepções morais da sociedade e da religião. Muitas vezes foram fortemente recriminadas por constituírem um péssimo exemplo ao público infantil²⁷, mas talvez tenha sido justamente esta postura sempre crítica, que também tinha em sua produção como caricaturista, que lhe rendeu tanto sucesso. Álvaro de Moya considera que Max e Moritz foram os primeiros personagens e se tornaram célebres através de uma história em quadrinhos²⁸, apesar de classificar a produção de Busch não como história em quadrinhos, e sim como “ilustrações em continuação” repetindo o discurso dos historiadores estadunidenses que determinam o surgimento desta forma de arte em Outcault. Além de ter uma vasta produção própria em histórias em quadrinhos — que não se limita a *Max und Moritz*, incluindo muitos outros títulos —, e em outras formas de arte, Wilhelm Busch viria a ser uma das principais influências para a próxima geração de quadrinhistas que será tratada a seguir, merecendo um lugar na História da História em Quadrinhos.

²⁶ Por “quadro” aqui, bem como ao longo do trabalho, refiro-me ao “quadrinho”, às margens delimitadoras de cada unidade narrativa constituída da combinação de texto e ilustração.

²⁷ MOYA, 1994, p. 11; 13.

²⁸ MOYA, 1977, p. 35.



Schnupdiwup! there goes, O Jeminy!
 One hen dangling up the chimney.
 Schnupdiwup! a second bird!
 Schnupdiwup! up comes the third!
 Presto! number four they haul!
 Schnupdiwup! we have them all!—
 Spitz looks on, we must allow,
 But he barks: Row-wow! Row-wow!

Wilhelm BUSCH (1832-1908)
Max und Moritz [detalhe], 1865²⁹

²⁹ BUSCH, William [Wilhelm]. *Max and Maurice: a juvenile history in seven tricks*. Boston: Little, Brown, and Company, 1902, p. 11-12.

Henrique Fleiuss (1823-1882), nascido em Colônia na Alemanha, mudou-se para o Brasil em 1858 e aqui, em 1860, fundou a *Semana Ilustrada*, a revista que seria a grande referência para os periódicos ilustrados no Brasil.³⁰ Fleiuss foi um grande ilustrador e caricaturista, dos mais importantes a atuar no país, com um relevante trabalho no campo das artes gráficas do qual não tratarei porque escapa dos limites do estudo realizado neste texto. Entretanto ele executou em 1861 o trabalho *Uma hora de discussão política no dia 30 de Dezembro*, que merece um espaço aqui.

A temática deste trabalho é bem simples: uma discussão política, que pode ser interpretada como uma ideia genérica e ainda assim resulta em um bom efeito narrativo. Fleiuss compõe sua narrativa a partir da disposição de dez unidades narrativas menores compostas da combinação de texto e ilustração. Não há quadro limitando os momentos narrativos, mas pode-se perceber que há a intenção de representar a passagem de tempo através da sequência de unidades. Cada uma dessas unidades traz os mesmos dois personagens que, conforme se acirra a discussão — cujo conteúdo nem nos é revelado, reforçando ainda mais a crítica à política como conceito geral —, assumem posturas mais agressivas até acabarem em um combate físico. O texto presente não nos conta questões a respeito do espaço em que a história se desenvolve ou de seus personagens, nem mesmo representa suas falas ou os sons do ambiente, mas sim reforça a passagem do tempo narrativo ao nos indicar o instante cronológico preciso em que o momento de cada unidade acontece. O estilo de desenho do que Fleiuss se vale é propício à técnica da litografia usada em sua reprodução — que mais uma vez nos remete a uma relação entre as características estilísticas da Era de Cobre com as das técnicas de gravura a qual a arte gráfica do período estava vinculada — e o mesmo usado em suas caricaturas — que vinham já de uma tradição que combinava ilustração e texto, algumas vezes incluindo narração e diálogos de personagens. Talvez para ele este trabalho se tratasse de mais uma caricatura, mas estando o autor consciente ou não do que realizou nesta obra singular de sua produção, executou, como poucos de seu tempo, uma narrativa gráfica a partir da combinação de texto e imagem que não se desenvolvia na forma de evento a evento, e sim em momento a momento dentro de um evento. Aceitando a definição que apresentei anteriormente para diferenciar a História em Quadrinhos das formas precedentes de narrativas sequenciais, Fleiuss merece ser reconhecido com o autor da primeira história em quadrinhos brasileira.

³⁰ MAGNO, Luciano. *História da Caricatura Brasileira* – Volume I: os precursores e a consolidação da caricatura no Brasil. Gala Edições, 2012, p. 148-157.



Henrique FLEIUSS (1823-1882)

Uma hora de discussão política no dia 30 de Dezembro.

In: FLEIUSS, Henrique. *Semana Ilustrada*. N. 22, Rio de Janeiro: F. L. Pinto & C.^a, 12 de maio de 1861³¹

³¹ Reproduzido em: MAGNO, 2012, p. 150.

Com roteiros e, primeiramente, desenhos do inglês Charles Henry Ross (1835/1842-1897) e, inicialmente, arte-final e, depois, ilustrações de sua esposa, a francesa Isabelle Émilie de Tessier (c. 1847-1890) — que assinava com o pseudônimo Marie Duval — foi criada a série *Ally Sloper*. Sua primeira história foi publicada na revista inglesa *Judy* de 14 de agosto de 1867.³² Ross vinha de uma família de pintores e escritores, sendo ele também escritor, autor de vários romances, peças teatrais e textos cômicos, foi ainda editor da revista cômica *Fun*. Émilie de Tessier era ilustradora e caricaturista, autora de poemas — sob outro de seus pseudônimos: Princess Hesse Schwartzbourg — e atriz. Juntos, eles produziram a primeira história em quadrinhos britânica.

Ally Sloper narrava as desventuras do personagem título, um trapaceiro, alcoólatra e não confiável indivíduo que tomava parte de vários esquemas tentando obter alguma vantagem. As histórias passavam-se, em geral, em Londres e, além de Ally Sloper, outros personagens foram agregados ao título, como sua família e seu amigo e parceiro de planos, o judeu Ikey Mo. Tematicamente, podemos dizer que era muito mais cômico e satírico em relação ao próprio Ally, às situações em que se colocava, e aos estrangeiros estereotipados, do que crítico a grandes questões sociais ou políticas. Se contém algum tom crítico, é mais em relação ao próprio indivíduo humano e às condutas a que se condiciona do que à sua posição ou função na sociedade.³³

Formalmente, o casal Ross e Duval se valia da sequência de mais de uma das unidades narrativas de texto e imagem dispostas nas páginas, mas sem uma rígida delimitação ou margem para os quadros. As combinações de texto e ilustração se davam de forma que o sentido não seria o mesmo caso estes dois elementos não fossem apresentados em conjunto. Suas composições para as ilustrações eram baseadas no uso das linhas que, apesar de ter um estilo gráfico próprio, lembrava em refinamento — principalmente a produção mais tardia cujas ilustrações eram realizadas apenas por Duval — as de Wilhelm Busch. O historiador David Kunzle (1936-) afirma ainda que fora Duval a pioneira no uso da sobreposição de imagens para a representação do movimento nas histórias em quadrinhos³⁴ — este assunto da sobreposição e multiplicação de imagens e a representação de movimento tratarei no próximo capítulo.

³² Conferir: SABIN, Roger. *Ally Sloper: the first comics superstar?* In: *History and Theory of the Graphic Novel. Image and Narrative*, 2003. Já Álvaro de Moya, o único autor brasileiro que encontrei que trata de *Ally Sloper*, cita apenas Ross como seu criador. Ver: MOYA, 1994, p. 199.

³³ DUNCAN; SMITH, 2009, p. 306-307.

³⁴ KUNZLE, David. *Marie Duval: a caricaturist rediscovered*. In: *Woman's Art Journal* Vol. 7, N.1, primavera-verão de 1986, p. 26-31.

Independente desta questão, o que Duval parece ter definitivamente sido é a primeira mulher a produzir histórias em quadrinhos.



With a certain sense of the fitness of things which is peculiarly his own, he began at the keyhole ;



Only the door gave way a little too suddenly.



Subsequently he returned with precipitation to the street.



Later on he continued his investigations from a loftier altitude,



And would have been eminently successful, had not the fire been lighted below.



When last heard of, he was still pursuing his inquiries.

Charles ROSS (1835/1842-1897) [roteiro]; Marie DUVAL (c. 1847-1890) [ilustração]
Some of the Mysteries of Loan and Discount [detalhe]
 Ally Sloper
 In: *Judy Magazine*, 14 de agosto de 1867



Angelo AGOSTINI (1843-1919)
autorretrato, c. 1858/1910

Angelo Agostini (1840/1843-1910), brasileiro naturalizado, nascido em Piemonte — ou na Cidade de Fermo — na atual Itália, viveu sua infância em Paris e veio para o Brasil em 1859 com sua mãe, a cantora lírica Rachele Agostini.³⁵ Pode ser considerado um dos mais importantes artistas gráficos brasileiros da época do Segundo Reinado e do início da República. Em 1864, em São Paulo, foi desenhista da revista *Diabo Coxo* e, em

1866, foi um dos fundadores de *O Cabrião*. Em 1867 mudou-se para o Rio de Janeiro e trabalhou para as revistas *Vida Fluminense* e *O Mosquito*, até fundar em 1876 a *Revista Ilustrada*, que vendeu em 1888 para se afastar do país. Ao voltar para o Brasil em 1895, criou a revista *Don Quixote*, trabalhou em *O Malho* e ainda na primeira publicação brasileira especializada em histórias em quadrinhos fundada em 1905, *O Tico-Tico*.³⁶ Agostini foi jornalista, desenhista, ilustrador e editor, mas o que nos interessa aqui é sua produção como quadrinhista.

Mesmo os teóricos brasileiros parecem receosos em afirmar Agostini como um artista de História em Quadrinhos. Álvaro de Moya afirma que “juntamente com o alemão Busch e o suíço Töpffer, é um dos pioneiros”³⁷, comparando-o com os outros dois artistas que seriam predecessores dos Quadrinhos por virem antes de Outcault. Goida e André Kleinert, em sua *Enciclopédia dos Quadrinhos*, no verbete sobre Agostini — possivelmente seguindo o posicionamento de Moya — escrevem que ele “foi criador do que se poderia chamar de os primeiros ‘quadrinhos’ brasileiros”³⁸, com a palavra “quadrinhos” entre aspas, como se duvidando da certeza de sua classificação, mesmo logo em seguida citando a existência do *Prêmio Angelo Agostini* oferecido aos destaques do meio pela Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas do Estado de São

³⁵ MAGNO, 2012, p. 196. E também: MOYA, 1994, p. 16.

³⁶ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 23. E também: MAGNO, 2012, p. 196-217. E ainda: MOYA, 1994, p. 16.

³⁷ MOYA, 1994, p. 15.

³⁸ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 23.

Paulo (AQC – ESP) no Dia do Quadrinho Nacional³⁹. Luciano Magno, sendo exceção, reconhece alguns trabalhos de Agostini como histórias em quadrinhos⁴⁰, mas ao longo do seu livro distribui essa classificação a diversos outros trabalhos de diferentes artistas gráficos brasileiro do século XIX sem, em momento algum, apresentar uma definição de História em Quadrinhos, uma vez que seu objeto de estudo é outro. Apenas Athos Eichler Cardoso, ao resgatar e organizar a produção quase que completa de histórias em quadrinhos de Agostini, defende aberta e corajosamente tal produção como se tratando de histórias em quadrinhos.⁴¹ O que pretendo demonstrar aqui é que Angelo Agostini pode ser indubitavelmente considerado um quadrinhista, bem como vinculado à Era de Cobre. Seus dois trabalhos mais famosos considerados “narrativas figuradas” ou algum termo equivalente — unicamente por ser anterior à produção de Outcault —, mas que eu defendo aqui ser história em quadrinhos, são *As Aventuras de “Nhô-Quim”*, ou *Impressões de Uma Viagem à Corte*, de 1869, e *As Aventuras de Zé Caipora*, de 1883 até 1888. Mas antes dessas duas obras, Agostini publicou, ainda em São Paulo na revista *O Cabrião*, a que acredito ser a segunda história em quadrinhos brasileira, *As Cobranças*, de 1867.⁴²

Com uma temática bem simples, mas crítica, *As Cobranças* narra as tentativas de um cobrador de satisfazer seu crédito em relação a um devedor esquivo. Sendo que o personagem principal, o cobrador, já havia aparecido na ilustração *O Cabrião apresenta a Lista de caloteiros* no número 12 de *O Cabrião* de 16 de dezembro de 1866⁴³ e que o personagem muito se parecia com o autor, podemos



Angelo AGOSTINI (1843-1910)
O Cabrião apresenta a Lista de caloteiros., 1866
 litografia
O Cabrião n. 12, 16 de dezembro de 1866

³⁹ O Dia do Quadrinho Nacional é 30 de Janeiro, data da primeira publicação de *Nhô-Quim* de Angelo Agostini na revista *Vida Fluminense* em 1869.

⁴⁰ MAGNO, 2012, p. 204.

⁴¹ AGOSTINI, Angelo. CARDOSO, Athos Eichler [organização]. *As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora*: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883. Brasília: Editora do Senado, 2013, p. 19-32.

⁴² Luciano Magno também reconhece *As Cobranças* (1867) como uma história em quadrinhos, mesmo que, na mesma página de seu livro, afirme que *As Aventuras de “Nhô-Quim”* (1869) como a “HQ pioneira”. Ver: MAGNO, 2012, p. 204.

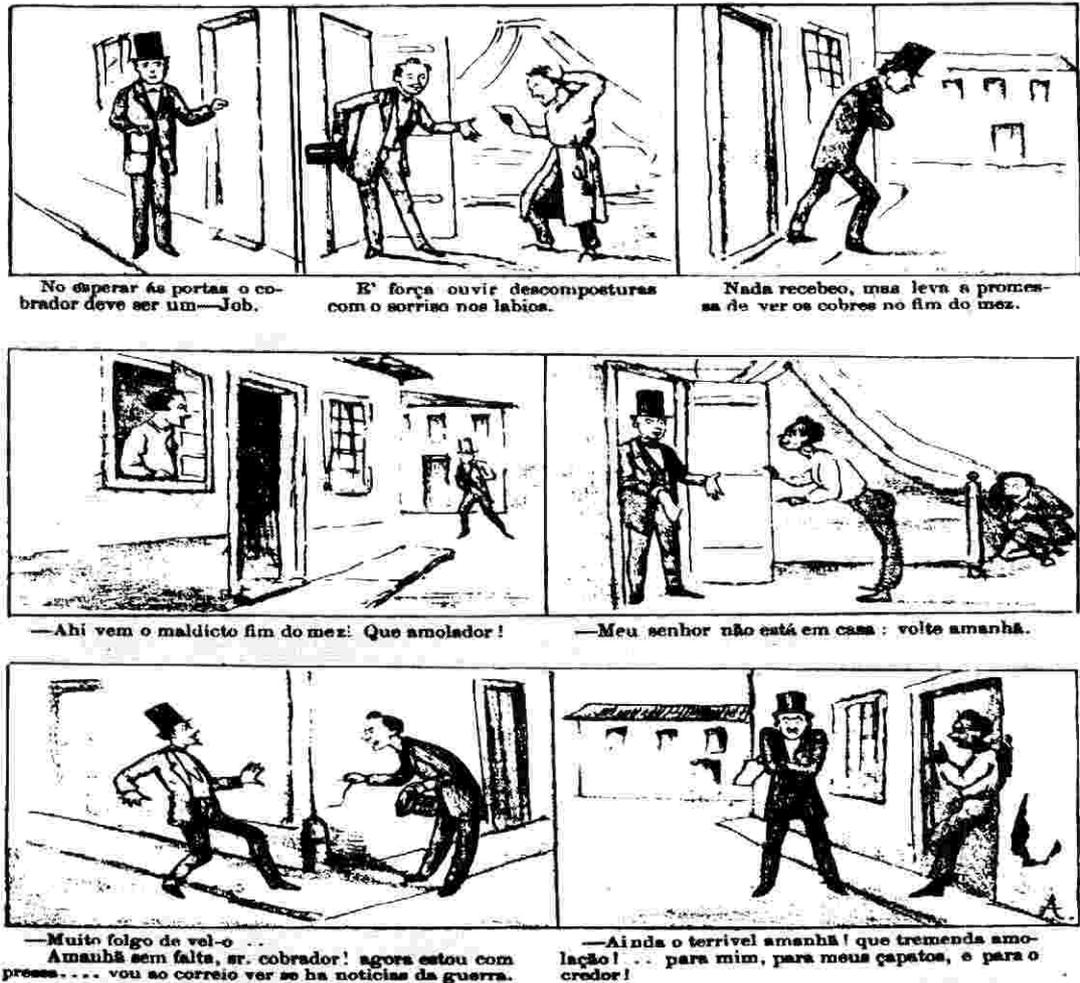
⁴³ Reproduzido em: MAGNO, 2012, p. 198.

concluir que Agostini transformava em humor sua própria relação com os assinantes de sua revista que não lhe pagavam em dia, uma caricatura narrativa de alguns de seus leitores e dele próprio. A história em quadrinhos constitui de sete unidades narrativas delimitadas por quadros dispostas em uma mesma página. Diferente de Töpffer, que executava cenas externas em “estilo plano” e valia-se de disposições em diagonais para representar ambientes fechados — possivelmente por questões da facilidade da convenção de representação destes lugares através do encontro de paredes e teto na forma da convergência de uma linha vertical e duas diagonais —, Agostini fez o inverso. Usou o estilo plano para os cenários internos, e as composições diagonais para representar ambientes externos, no caso, as casas dispostas ao longo das ruas. Outra diferença nesta obra de Agostini é não se valer de hachuras para a representação de sombras e profundidade, e sim de manchas escuras, mais pictóricas do que vindas do traço. Esta característica provavelmente vem do uso da técnica da litografia, mais uma vez demonstrando como as técnicas de gravura estavam intimamente vinculadas aos estilos dos artistas da Era de Cobre. Similar ao que ocorreu com Töpffer, as histórias em quadrinhos de Agostini parecem surgir como uma continuidade animada da sua produção como ilustrador e gravador — neste caso, litógrafo — tendo não só as características formais, com o tema e narrativa desta sua primeira história em quadrinhos surgida como continuidade de uma ilustração originalmente não sequencial.

Em *As Aventuras de “Nhô-Quim”, ou Impressões de Uma Viagem à Corte*, de 1869, Agostini conta a história de Quim, um jovem de uma família rica que é enviado pelo pai em uma viagem à corte para que se esqueça da moça pobre por quem está apaixonado. Valendo-se da mesma combinação de quadros contendo ilustrações de momentos dos eventos da história acompanhados de respectivos textos, Agostini construiu a primeiro arco narrativo⁴⁴ da História em Quadrinhos. Publicado na *Revista Fluminense*, este trabalho se desenvolveu em uma sequência de páginas duplas publicadas no decorrer de várias edições, assim se constituindo na primeira história em quadrinhos em capítulos. Quanto ao estilo, Agostini mantém o enquadramento lateral plano e o efeito de sombreamento pictórico possível através da técnica de litografia. Quanto ao texto, alterna-se entre a narrativa onisciente em terceira pessoa e as falas dos

⁴⁴ “Arco” é o termo usado nas histórias em quadrinhos para definir uma grande narrativa que se desenvolve em vários capítulos que podem ser publicados em diferentes números de uma revista, ou até mesmo em diferentes títulos, mas mantendo uma continuidade direta. Ou seja, trata-se de uma grande narrativa formada pelas pequenas histórias publicadas em determinada periodicidade.

personagens. Em geral, mantém o tempo todo o tom cômico e crítico que costumava estar presente em suas caricaturas.



Angelo AGOSTINI (1843-1910)

As Cobranças

In: AGOSTINI, Angelo. *O Cabrião*. N. 50. São Paulo, 1867⁴⁵

Outra produção diferenciada de Agostini que acredito valer a pena destacar são as capas para sua revista *Don Quixote* criada em 1895. Em seu primeiro número, nos apresenta uma ilustração dos personagens Don Quixote e Sancho Pança de Miguel de Cervantes Saavedra (1547-1616). A partir de então, cada capa passa a ter uma ilustração dos personagens acompanhada de algum texto que completa seu significado. O destacável neste trabalho é que, quando reunidas as capas e organizadas cronologicamente, elas formam uma narrativa que contém todos os requisitos para ser

⁴⁵ Reproduzido em: MOYA, 1994, p. 15.

considerada uma história em quadrinhos, inclusive interagindo com os elementos gráficos que traziam o título e demais dados da publicação.

Agostini ainda realizou uma série de histórias em quadrinhos em um duelo com Raphael Augusto Bordallo Prostes Pinheiro⁴⁶ (1846-1905). A contenda teria se iniciado porque Agostini produziu uma história em quadrinhos criticando a posição de Bordalo Pinheiro como representante comercial de uma empresa portuguesa produtora de chouriço e outros produtos de carne suína, e depois por, segundo Agostini, sua vinculação com interesses mais comerciais que o distanciavam da função crítica a que devia estar vinculado um editor e caricaturista. Entretanto a batalha assumiu questões pessoais e se desenvolveu em uma série de provocações e respostas entre a *Revista Ilustrada* e as publicações de Bordalo Pinheiro, *Psit!* e *O Besouro*, entre 1877 e 1878.⁴⁷ Nesta disputa, Agostini produziu histórias em quadrinhos bem-humoradas e contendo críticas não só ao rival, mas à sociedade e ao cenário político da época. Chegou a, algumas dessas histórias em quadrinhos, introduzir recortes de ilustrações e textos retirados das páginas de Bordalo entre os quadros de sua autoria para, assim, responder e revidar a produção do rival. Bordalo Pinheiro, entre suas caricaturas feitas em resposta a Agostini, acabou realizando algumas combinações de texto e imagem, mas sem o mesmo refinamento do oponente. *Intriga no Bairro da Caricatura*, publicada por Bordalo na edição de 7 de dezembro de 1878 de *O Besouro*, está mais para um texto ilustrado com vários segmentos dispersos em uma mesma página do que para uma história em quadrinhos, visto que não há uma dependência narrativa entre os blocos de texto e imagem, e o texto é autônomo, tendo significado por si só, e estando as ilustrações como um reforço ao conteúdo do texto, e não como um complemento do qual estaria sem significado se não fossem apresentados em conjunto.

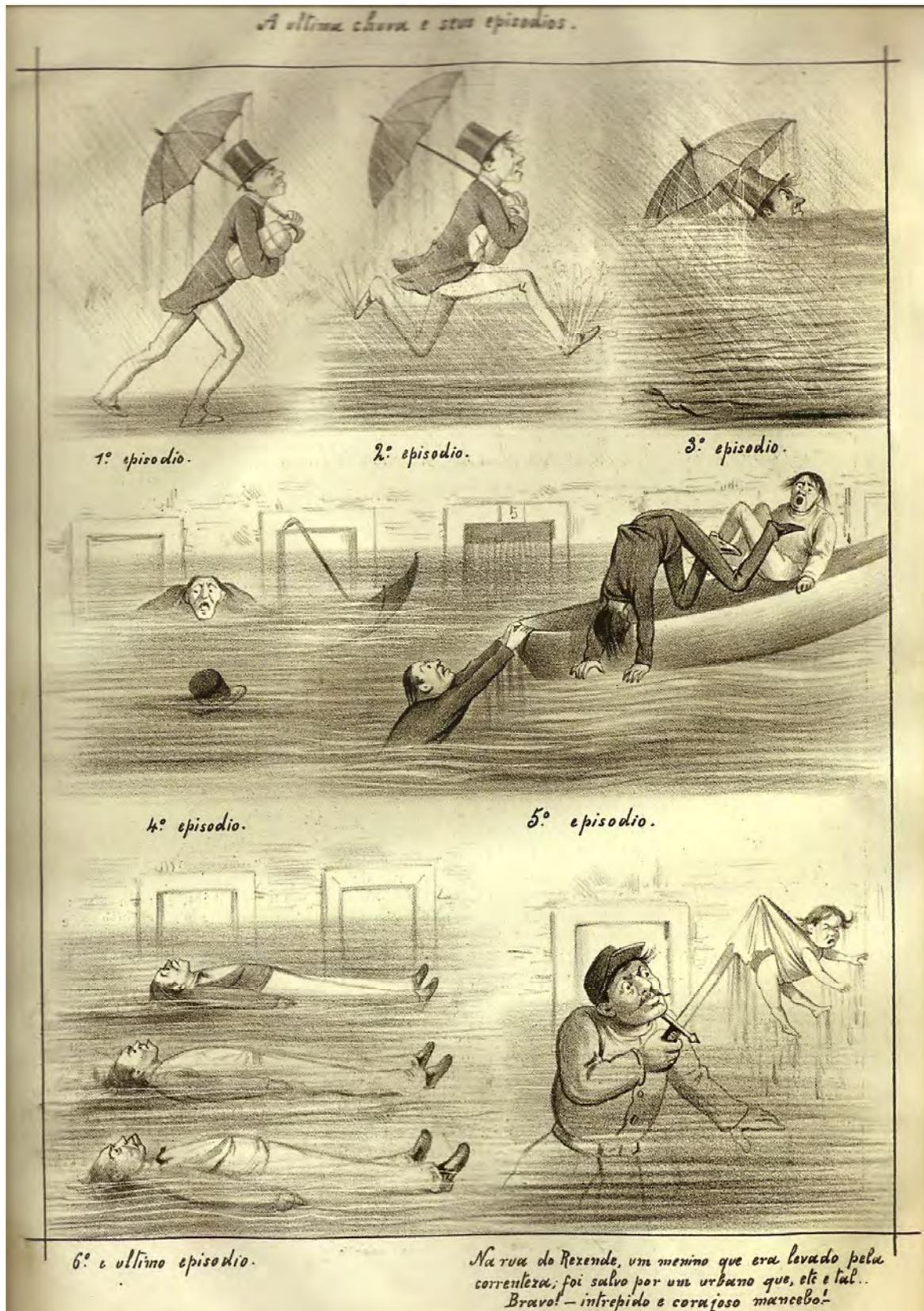
Ainda no Brasil, no período de atividade de Agostini, existiram outros caricaturistas que se aproximaram do seu estilo narrativo combinando texto e ilustração, mas, em geral, ou produziram obras “estáticas” de um único quadro autônomo e não-sequencial, ou ficaram presos ao padrão da narrativa em eventos e não da representação de momentos dentro dos eventos, e por isto não são citados neste trabalho. Entretanto os casos de Cândido A. de Farias e Antonio Bernardes Pereira Neto (?-1907) são diferentes. Cândido A. de Farias foi o responsável pela execução dos últimos cinco capítulos publicados de *As Aventuras de “Nhô-Quim”*, em uma continuidade direta do

⁴⁶ Conhecido no Brasil como Rafael Bordalo Pinheiro.

⁴⁷ Para detalhes sobre a disputa entre Agostini e Bordalo Pinheiro, consultar: MAGNO, 2012, p. 412-431.

trabalho de Agostini. Já Pereira Neto, apesar de eu nunca ter encontrado alguma citação a ele em textos sobre história em quadrinhos, também as produziu, e acredito que mereça ser resgatado nesta história das Histórias em Quadrinhos. Tendo trabalhado como ilustrador e caricaturista a partir de 1877 na revista *O Fígaro*, e depois nos periódicos *Lanterna Mágica*, *O Mequetrefe* e outros, assumiu as funções de Agostini na *Revista Ilustrada* durante o período em que este esteve ausente do país entre 1888 e 1895.⁴⁸ Foi um exímio ilustrador e caricaturista, aparentemente muito influenciado pelo estilo de Agostini. Assim sendo, não é estranho que também tenha produzido páginas de história em quadrinhos. O exemplo que trago é *A última chuva e seus episódios*, em que nos narra através da combinação de ilustrações e textos os momentos em que uma chuva provoca uma inundação e suas consequências. Seu estilo lembra o de Agostini, tanto na forma de representar os rostos dos personagens não inspirados em personagens reais — que diferia bastante da precisão realista que esses dois artistas empregavam ao executar retratos ou caricaturas —, bem como na técnica de representação de sombras e volume, que eram mais pictóricos e litográficos do que o estilo linear usado por Töpffer, por exemplo. Também de Agostini trazia o tom cômico e crítico, que empregava também em seus trabalhos ilustrados de outras naturezas, como as caricaturas, comumente defendendo ideais republicanos e abolicionistas.

⁴⁸ MAGNO, 2012, p. 348.



PEREIRA NETO (?-1907)
A ultima chuva e seus episodios.
 In: *Mequetrefe* n. 304, 20 de março de 1883⁴⁹

⁴⁹ Reproduzido em: MAGNO, 2012, p. 351.



CHRISTOPHE [Marie Louis Georges COLOMB] (1856-1945)
Autorretrato, sem data

Na França houve Marie Louis Georges Colomb (1856-1945), que assinava suas histórias em quadrinhos com o pseudônimo de Christophe, uma brincadeira com seu sobrenome e a figura de Cristovão Colombo (c. 1436-1456). George Colomb nasceu em Lure, Alta Saxônia, na França. Formou-se em Licenciatura em Matemática,

Ciências Físicas e Ciências Naturais, foi colega de Henri Bergson (1859-1941), professor de Marcel Proust (1871-1922) e chegou ao cargo de diretor-adjunto do Departamento de Botânica da Sorbonne.⁵⁰ Apesar de sua vida acadêmica como cientista, Colomb dedicou algum tempo para escrever e desenhar. Entre textos científicos e variados, produziu e deixou finalizadas quatro histórias em quadrinhos: *La Famille Fenouillard* (1889), *Le Facéties du Sapeur Camember* (1890), *L’Idée Fixe du Savant Cosinus* (1893) e *Les Malices de Plick et Plock* (1894), obtendo grande sucesso na época da publicação⁵¹, mas cuja fama recaiu sobre o misterioso Christophe, o pseudônimo que criara provavelmente para proteger sua carreira científica.

Seu primeiro trabalho e sucesso foi *La Famille Fenouillard*⁵², em que narrava a história de uma família burguesa em férias. Diferente dos autores anteriores, a temática de Christophe era “menos” política — digo isso por ser menos crítico às instituições e autoridades —, mas talvez bem mais humorada. Um humor mais acessível até mesmo a um público mais infantil, mas satirizando a sociedade burguesa representada pela família constituída pelos personagens principais. A história — cuja inspiração surgiu após sua visita à Exposição Universal de Paris⁵³ — se desenvolvia em torno da viagem da família francesa, composta por pai, mãe e duas filhas, ao redor do mundo, incluindo

⁵⁰ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 95. E também: MOYA, 1994, p. 12. Ainda: *LiRE: Hors-Série*. N. 15. Spécial: un siècle de BD, 2013, p. 63.

⁵¹ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 95.

⁵² CHRISTOPHE [COLOMB, Geoges]. *La Famille Fenouillard*, 1889.

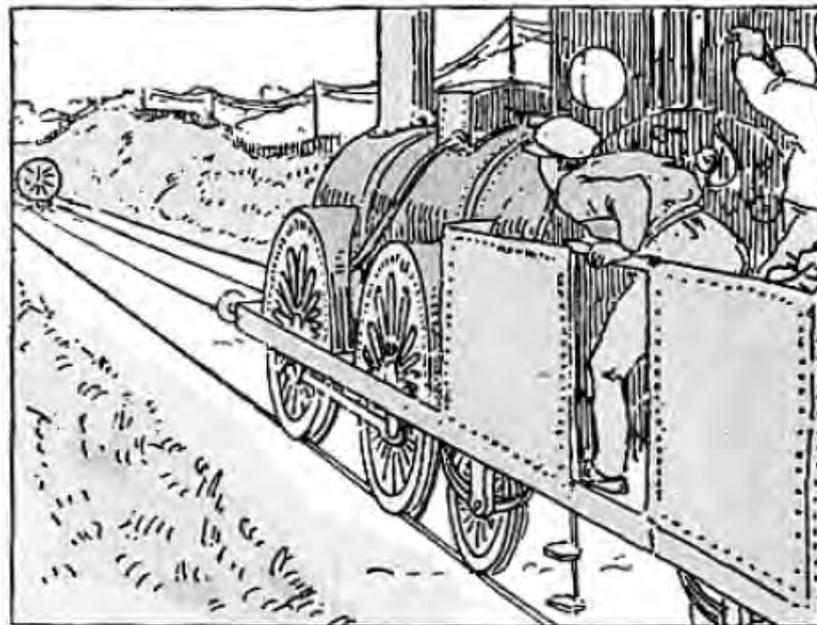
⁵³ *LiRE: Hors-Série*. N. 15. Spécial: un siècle de BD, 2013, p. 63.

passagens por diferentes lugares da Europa, raptos por uma tribo nativa da América do Norte, o assassinato acidental de uma urso polar no Ártico e as desventuras para alimentar seus filhotes, um encontro com o imperador japonês, a fuga de uma tribo africana, entre outros, até o retorno triunfal à França. As situações engraçadas eram construídas ao redor dos estranhamentos e confusões provocados pela família diante das diferentes culturas com as quais acabava envolvida, bem como de sátiras das relações familiares burguesas, às quais estavam vinculados os integrantes da família ao interagirem entre si, em contraste com essas sociedades exóticas.

Premier exploit du parapluie rouge.



Le train est parti mais en revanche, la pluie arrive. Madame Fenouillard n'est pas contente. Quant à ces demoiselles, elles déploient toutes les ressources d'une imagination fertile en expédients, pendant que M. Fenouillard en fait autant d'un vaste parapluie rouge.

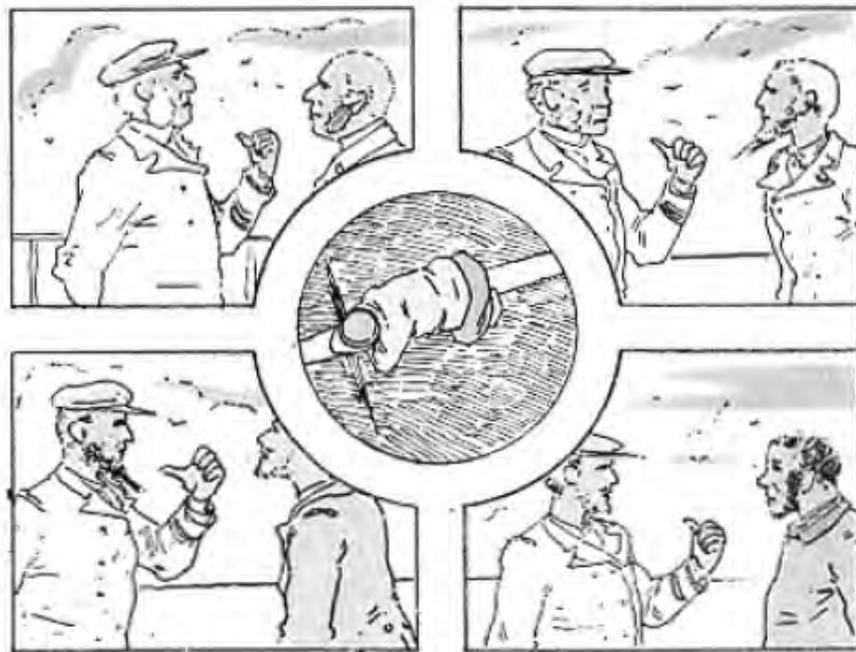


Formée en carré, comme la vieille garde à Waterloo, la famille chemine mélancoliquement. Le mécanicien d'un train qui arrive, apercevant un signal rouge sur la voie, se précipite sur le frein, tout en se noyant dans les hypothèses, tandis que le chauffeur s'abîme dans les conjectures.

CHRISTOPHE (1856-1945)

La Famille Fenouillard [capítulo I, detalhe], 1889

Quanto às questões formais, Christophe pode ser considerado um marco de transição. Ainda de valia dos textos com narrações em terceira pessoa e falas dos personagens, mas suas ilustrações diferiam das dos seus antecessores. Primeiro, construindo sombreamento e profundidade através da combinação de efeitos lineares e pictóricos, bem como com efeitos que simulavam diferentes retículas para criar texturas de superfície variadas, tecidos representados através de linhas de diferentes espessuras, grades e pontos. Depois, por construir planos e enquadramentos não vinculados à “forma plana”, criando vistas e perspectivas diagonais para atingir efeito de movimento dos personagens em direção ao fundo, visões aéreas e criando novas formas de diagramação, como dividindo o quadro em pequenos quadros com formas geométricas circulares ou irregulares em que cada um desses quadros menores mostrava diferentes recortes espaciais temporalmente simultâneos, ou recortes temporais diferentes ocorridos no mesmo espaço, ou, ainda, uma combinação dessas duas composições.



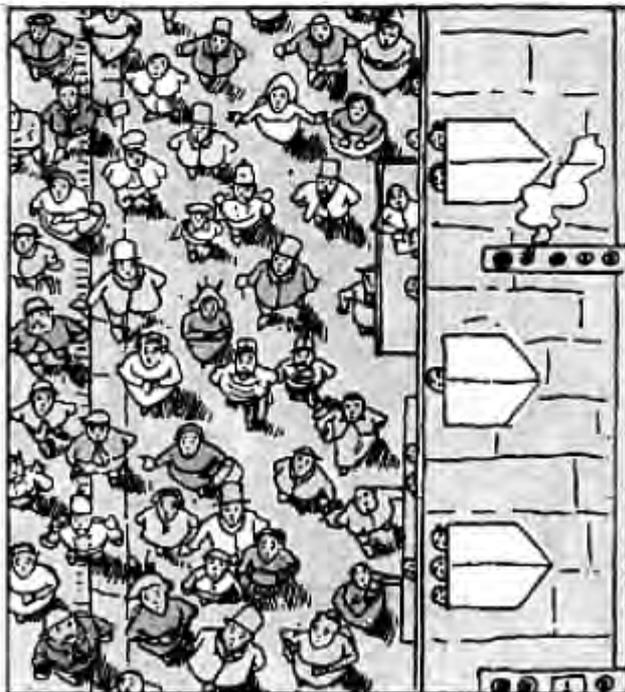
Et lui donne l'ordre de dégager Fenouillard. (Les marins sont pleins de prévenances et d'attentions.) L'ordre est transmis au lieutenant par le second, à l'enseigne de service par le lieutenant, au maître d'équipage par l'enseigne, et enfin par le maître d'équipage au mécanicien qui met fin aux exercices funambulesques du bon M. Fenouillard.

CHRISTOPHE (1856-1945)

La Famille Fenouillard [capítulo V, detalhe], 1889



s'arrête. Aussitôt deux passant en font autant ; puis trois, puis quatre, puis vingt-cinq qui s'empressent d'examiner la chose insolite.



Puis une multitude qui persiste à regarder en l'air longtemps après que la chose insolite à disparu.

CHRISTOPHE (1856-1945)
La Famille Fenouillard [capítulo I, detalhe], 1889



Aussi, nos touristes entreprennent-ils de se tirer d'affaire tout seuls. On monte sur l'arc de Triomphe. M. Fenouillard jette sur l'horizon un circulaire regard et découvre la colline de Montmartre, pendant que ces dames prises de vertige, refusent énergiquement de partager l'enthousiasme de leur seigneur et maître.



« Que c'est beau ! dit M. Fenouillard, on voudrait planer au-dessus de ces merveilles ! » Juste à ce moment passe un ballon dont l'ancre pêche M. Fenouillard comme un simple goujon. Les idées de M.

Ainda há mais um fator na produção de Christophe: a intensa representação de movimentação. Seus personagens estão o tempo todo correndo, fugindo, se escondendo, nadando, caindo, sofrendo acidentes. Devido ao argumento repleto de ação de sua história em quadrinhos, a ilustração acaba tendo uma dinâmica diferenciada e proporcional a esta intensidade narrativa. Assim, acredito que Christophe será a principal e mais direta influência na seguinte geração de quadrinhistas que associará sua produção à temática humorística e infantil e às questões formais da representação do movimento.

O último artista a integrar a Era de Cobre⁵⁴ é Emmanuel Poiré (1858-1909). Poiré nasceu na Rússia, mas era neto de um oficial militar francês e tinha nacionalidade francesa. Poiré também serviu no exército francês, sendo encarregado de desenhar uniformes militares. Como caricaturista, adotou o pseudônimo Caran d’Ache — um trocadilho com a palavra *karandash*, “lápiz” em russo. Sua produção como caricaturista e ilustrador está muito voltada para a crítica política, várias vezes abordando casos específicos acontecidos na França de seu tempo.⁵⁵ Entre essa produção, estão alguns trabalhos que classifico com histórias em quadrinhos, embora reconheço que possivelmente não havia o autor consciência de que nestes casos estivesse realizando outra forma de arte e acreditasse ele estar ainda dentro do terreno da Caricatura e da Ilustração. Combinando desenhos extremamente baseados em linhas delimitados por quadros com textos apresentados abaixo destas ilustrações e os construindo em dependência de uma determinada sequência de leitura para a interpretação de seu significado, tal produção pode ser classificada como histórias em quadrinhos.

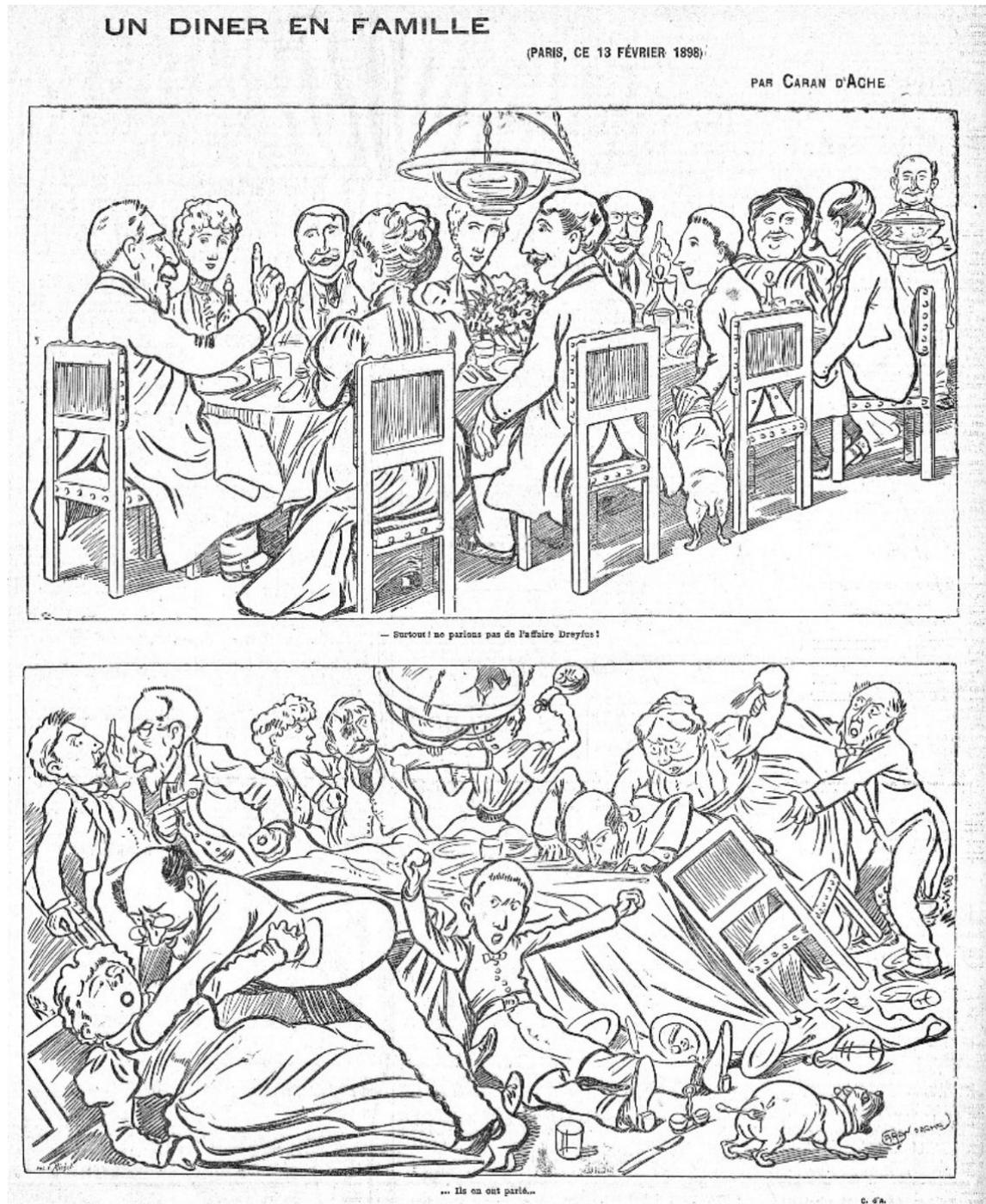
Aqui apresento *Un Diner en Famille*, em que d’Ache trata do “Caso Dreyfus”⁵⁶. Na primeira unidade narrativa, um jantar em família nos é apresentado com o texto “Não discutamos o Caso Dreyfus”. Na unidade seguinte, a cena ilustrada é a da família em uma briga ferrenha entre seus membros destruindo completamente o jantar junto com o texto “Eles o discutiram”.

⁵⁴ Último que localizei até o momento em que escrevi este texto, mas que de modo algum se constitui em uma classificação fechada.

⁵⁵ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 85.

⁵⁶ O Caso Dreyfus se deu na França em 1894 quando um capitão do exército francês de origem judaica, Alfred Dreyfus (1859-1935), foi condenado por traição sendo que era inocente. Quando descoberto que seu julgamento se deu em função de provas falsificadas e que os alto-oficiais militares, após descobrirem a fraude, tentaram acobertar os erros do processo judicial, a população francesa ficou comovida e dividida em relação ao caso, que se tornou assunto nacional.

D'Ache, em essência, era um homem que havia visto de perto as atividades militares, políticas e burocráticas e se tornara um crítico destas instituições através de seus desenhos. Acredito que suas histórias em quadrinhos eram uma continuidade de suas caricaturas e ilustrações politizadas, só que, nós termos de Töpffer, “animadas”.



CARAN d'ACHE (1858-1909)
Un Diner en Famille
In: *Le Figaro*, 13 fevereiro de 1898

A partir desses artistas, defendo que essa produção anterior a Richard F. Outcault é a primeira geração de autores de histórias em quadrinhos. Mais uma vez afirmo que os critérios que determinam Outcault com o criador dessa forma de expressão se deram mais a partir de valores e circunstâncias sociais a que estavam inseridos os primeiros autores que escreverem sobre a História da História em Quadrinhos, do que de questões formais ou temáticas relacionadas diretamente a esta forma de arte. A ausência de balões para representar as falas dos personagens, por exemplo, nessa produção não é o fator que determina que ela não possa ser considerada como história em quadrinhos, uma vez que preenche todos os demais critérios, tanto estipulados por mim no início deste trabalho, quanto por Scott McCloud. Considero os balões de fala um elemento iconográfico criado dentro das propostas discursivas e estéticas de outra geração de artistas, e julgar a produção de uma geração antecessora usando-as como parâmetro não só é um anacronismo, como uma injustiça na valoração artística de sua produção. Ainda mais quando nessa geração anterior pode ser identificada uma proposta discursiva e estética própria, que incluíam a criação de uma nova forma de manifestação artística nascida da combinação indissociável de texto e imagem apresentada de forma sequencial, no estabelecimento dessa nova arte como um desenvolvimento a partir da arte da Gravura, da apropriação de características estéticas vindas da Gravura e da Caricatura, na crítica de valores sociais, do moralismo e da política através do humor. Vejo aqui um conjunto de características em comum entre estes artistas, que faz com que, mesmo que talvez não tivessem plena consciência desta continuidade, compartilhassem de uma mesma proposta, podendo ser agrupados em uma mesma ideia geral de movimento artístico — a Era de Cobre — e que abriu as portas para que uma nova geração pudesse criar e inovar a partir da nova forma que criaram.

Com a Nona Arte fundada e estabelecida, que entre o Garoto Amarelo!

3 MOVIMENTO E SOM: A ERA DE PLATINA

Mesmo não sendo o criador das histórias em quadrinhos¹, o estadunidense Richard Felton Outcault (1863-1928) é o pioneiro de uma geração de artistas a produzir neste meio. Nascido em Lancaster, Ohio, cursou a McMicken University's School of Design. Seu primeiro emprego como ilustrador foi fazendo desenhos técnicos para Thomas Edison (1847-1931), quando foi o artista oficial da viagem de Edison a Paris para suas demonstrações da lâmpada elétrica, e depois na revista *Electrical World* de Nova York. Já estabelecido em Nova York, passou a fazer ilustrações e caricaturas e outros trabalhos de natureza cômica para as revistas *Truth*, *Judge* e *Life*.²

Outcault criou e publicou em 1894 na revista *Truth* o painel *Hogan's Alley*. A partir de 17 de fevereiro de 1895, *Hogan's Alley* passou a ser publicado no *New York World* de Joseph Pulitzer (1847-1911) e, a partir de 5 de maio, semanalmente e em cores todos os domingos.³ *Hogan's Alley* consistia em um único quadro combinando texto e imagem que mostrava eventos engraçados



Richard Fenton Outcault.

R. F. OUTCAULT (1863-1928)
autorretrato

¹ Digno de nota que Outcault não foi nem mesmo o autor da primeira história em quadrinhos publicada nos Estados Unidos, uma vez que *Les Amours de Monsieur Vieux Bois* de Töpffer já havia sido publicada neste país em uma edição litografada sob o título *The Adventures of Obadiah Oldbuck*.

² MOYA, 1994, p. 22-23.

³ Álvaro de Moya traz estas datas de maneira confusa em seus livros dizendo que a estréia de *Hogan's Alley* se deu no *New York World* em 1894, ou ainda que ocorrera em 1895, sendo esta a primeira publicação da série. E a *Enciclopédia dos Quadrinhos* reitera este engano. Provavelmente o erro se deu por terem desconsiderado a publicação original na *Truth*, em 1984, e a primeira publicação da série no *World* ter ocorrido em 1895, confundindo assim as datas. Conferir em: GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 362. E: MOYA, 1994, p. 18-24. E ainda: MOYA, 1977, p. 35.

ocorridos com um determinado grupo de personagens criados por Outcault que moravam em um gueto pobre de Nova York. Os personagens alternavam-se semanalmente, e alguns retornavam em histórias seguintes. Entre eles estava um menino chamado Mickey Dugan que usava um camisolão que, a cada vez, trazia um diferente texto escrito em seu peito com frases engraçadas ou críticas. Originalmente o camisolão do menino era pintado na cor azul, mas conta-se que, já no *New York World*, um dos técnicos em impressão, que era Benjamin Henry Jr. (1838-1916) — o criador do sistema *Ben-Day Dots*⁴ —, solicitou um teste da cor amarela na vestimenta do personagem, e daí em diante ela passou a ser representado sempre nesta cor.⁵ Originalmente, *Hogan's Alley* era uma charge. Apesar de combinar ilustração e texto para criar uma unidade de significado e narrativa, não era sequencial, ou seja, não era uma história em quadrinhos. Mesmo assim, a recepção pelo público da charge de Outcault foi enorme, e cada vez surgiam mais personagens habitantes de Hogan's Alley — ou “Beco do Chefão”, conforme foi traduzido no Brasil —, e mais popular se tornava o menino do camisolão amarelo e seu papagaio de estimação. Algo notável é que Mickey Dugan, inicialmente, se comunicava apenas indiretamente pelos textos escritos em sua roupa. Já o papagaio era o único personagem que falava através dos hoje populares balões fala. Alguns afirmam ter sido Outcault o criador destes balões, mas eles já eram usados anteriormente em charges e ilustrações cômicas, em *Hogan's Alley* houvera apenas uma apropriação da técnica.

Em 1896, Outcault se transferiu, junto com *Hogan's Alley* — ou assim pretendeu —, para o *New York Journal* de William Randolph Hearst (1863-1951). Pulitzer não estava disposto a abrir mão do sucesso que estrelava em seu jornal, e um processo judicial por *Hogan's Alley* foi iniciado. O resultado do litígio foi que Pulitzer poderia continuar publicando *Hogan's Alley* sem o seu criador, e que Outcault poderia continuar usando seus personagens desde que não usasse do título da série que agora pertencia ao dono do *New York World*.⁶

⁴ Os Pontos de Ben-Day são um sistema de colorização baseado na utilização de vários pontos de tintas nas cores ciano, magenta, amarela e preta, dependendo da quantidade e proximidade entre eles, para criar a ilusão de óptica de outras cores. Os Pontos de Ben-Day foram utilizados em vários meios, mas nas histórias em quadrinhos foram a forma padrão de colorização até a década de 1980, quando uma nova estética com novas propostas em relação à cor passou a vigorar, e quando na década de 1990 a colorização digital passou a ser empregada em larga escala.

⁵ MOYA, 1994, p. 18; 23. E também: MOYA, 1977, p. 36.

⁶ MOYA, 1994, p. 18-19. E também: MOYA, 1977, p. 36-37.



FOURTH WARD BROWNIES.
 MICKEY, THE ARTIST (*adding a finishing touch*)—
 Dere, Chimmy! If Palmer Cox wuz t' see yer, he'd
 git yer covprighted in a minute.

R. F. OUTCAULT (1863-1928)

Fourth Ward Brownies

Hogan's Alley

In: *Truth*, 9 de fevereiro e 1895; *New York World*, 17 de fevereiro de 1895

Pulitzer contratou George Benjamin Luks (1867-1933) para dar seguimento a *Hogan's Alley*, que perdurou independente de seu criador.⁷ No *New York Journal*, a série, sob a batuta de Outcault, passou a se chamar *The Yellow Kid*, em referência a Mickey Dugan, personagem que mais fazia sucesso entre os leitores. Ainda como inovações no *Journal*, Outcault estendeu o uso dos balões de fala para além do papagaio companheiro de Dugan, permitindo que outros personagens se comunicassem diretamente com os leitores sem a necessidade da ajuda de um narrador. Também passou a se valer da sequência de unidades de texto e imagem para compor uma mesma narrativa e, logo após, a dividir o antes painel único em quadros menores delimitando através das margens cada uma destas unidades narrativas.

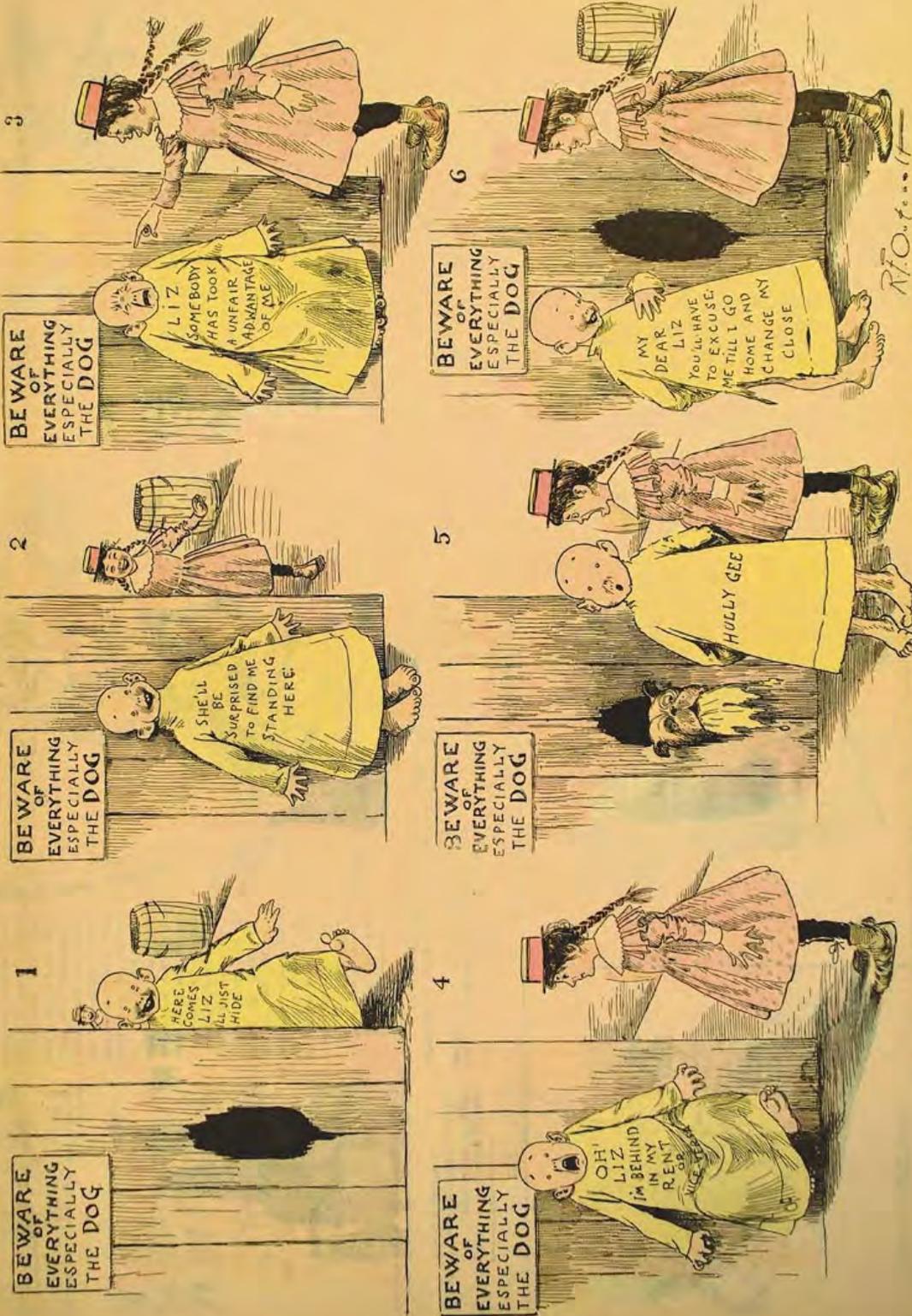
⁷ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 362. E também: MOYA, 1994, p. 18; 24.



Outcault se apropriou de diferentes elementos e técnicas já existentes nas histórias em quadrinhos da Era de Cobre e em outras formas de arte, mas pela primeira vez os utilizou simultaneamente. Seu trabalho, na fase do *New York Journal*, apresentava narrativas criadas a partir de seqüências de unidades narrativas compostas da combinação de textos e ilustrações, como acontecera em seus antecessores, mas rompeu com o formato do texto abaixo da ilustração para integrá-los em um mesmo espaço. Ocorria tanto na forma dos textos que apareciam no camisolão de Dugan apresentando sua opinião crítica sobre acontecimentos da época — uma forma diferente de representar valores morais e intelectuais do personagem —, como nos balões que saíam das bocas dos personagens indicando suas falas. Tais balões não eram novidades no mundo das imagens, apareceram antes em caricaturas e, antes ainda, da qual surgiu como uma forma derivada, nas “fitas falantes” da Pintura desde a Idade Média, mas pela primeira vez apareciam em uma história em quadrinhos. Esta seria justamente uma das preocupações desta nova geração de quadrinhistas, pela primeira vez, além de representar o movimento e os pequenos momentos dentro de um evento narrativo, as histórias em quadrinhos passaram a poder representar, em uma superfície espacial plana

e através de meios puramente visuais, algo que não era naturalmente óptico: o som. Além do já citado, Outcault, também em sua fase no *New York Journal*, adotou as margens, os quadros que delimitam cada uma das unidades narrativa, já usadas anteriormente por Töpffer, Agostini, Christophe e Caran d'Ache, e, com os textos juntos com as ilustrações dentro da limitação do quadro, tinha mais possibilidades para aproximar e aumentar a quantidade de quadros em uma mesma página. Ainda, desde o *New York World*, trouxe as cores para as histórias em quadrinhos, o que lhe permitia combinar elementos lineares e pictóricos na composição de seus quadros. Com a introdução dos balões de fala representando o som, a função do narrador — até então onisciente e em terceira pessoa — presente na Era de Cobre se tornou obsoleta, e tal situação contribuiu para a autonomia da História em Quadrinhos, que rumava para uma maior integração de texto e imagem e se distanciava dos elementos que ainda a aproximavam da literatura ilustrada. Cada vez mais a dependência da integração do texto com a imagem para o entendimento do significado se intensificava, e a autonomia dessas duas partes em separado perdia força.

“MAD DOG!”—Of course the dog isn't mad, but the cats are—awfully.



THE YELLOW KID LOSFS SOME OF HIS YELLOW.

R. F. OUTCAULT (1863-1928)

The Yellow Kid loses some of his yellow. [aqui em posição “paisagem”]

King Features Syndicate

In: *The New York Journal*, 31 de outubro de 1897

Outcault abandonou *The Yellow Kid* em 1889, e *Hogan's Alley* também acabou no mesmo ano, apesar da grande popularidade de Mickey Dugan e da grande quantidade de dinheiro que Outcault ganhou através dos direitos autorais cedidos para os mais diversos produtos licenciados e propagandas estreladas por seu personagem. Fenômeno mercadológico que só havia acontecido antes relacionado a um personagem de história em quadrinhos na Inglaterra com *Ally Sloper* de Charles Ross e Merie Duval.⁸ A série findou provavelmente devido às severas críticas que recebeu de uma parcela mais moralista da sociedade estadunidense.⁹ Críticas que tinham como objetivo maior atacar Hearst e Pulitzer e suas publicações direcionadas a uma classe menos abastada da população. Neste contexto surgiu a expressão “*yellow journalism*”¹⁰ para definir um segmento da imprensa com caráter sensacionalista,¹¹ valendo-se da iconografia do camisolão amarelo com frases de efeito do personagem de sucesso dos dois jornais. Mas



Rudolph DIRKS (1877-1968)
autorretrato

não seria o fim da carreira de Outcault, ele produziria outras histórias em quadrinhos — como *Poor Lil' Mose*, de 1901, estrelada pelo primeiro personagem principal negro das histórias em quadrinhos — e teria pelo menos mais um grande sucesso, mas antes preciso tratar de outro artista.

Rudolph Dirks (1877-1968) nasceu em Heide, na Alemanha, e era filho de um escultor em madeira. Sua família se mudou para Chicago em 1894, e no mesmo ano vendeu ilustrações para as revistas *Judge* e *Life*. Posteriormente mudou-se para Nova York, onde passou a trabalhar como ilustrador. Aos vinte anos, era

⁸ Sobre o fenômeno mercadológico ao redor de *Ally Sloper*, ver: SABIN, 2003.

⁹ MOYA, 1994, p. 18-19; 23.

¹⁰ No Brasil, a expressão equivalente, apesar de partir do mesmo original em inglês, acabou se definindo como “jornalismo marrom”.

¹¹ MOYA, 1994, p. 23. E também: MOYA, 1977, p. 36.

ilustrador do *New York Journal*. O editor do *Journal*, Rudolph Block, pediu a Dirks uma série para o suplemento colorido dominical para estrelar ao lado de *The Yellow Kid* e concorrer com *Hogan's Alley* publicada no *New York World*. Então Dirks criou a série de histórias em quadrinhos *The Katzenjammer Kids*, publicada pela primeira vez no *Journal* em 12 de dezembro de 1897.¹²

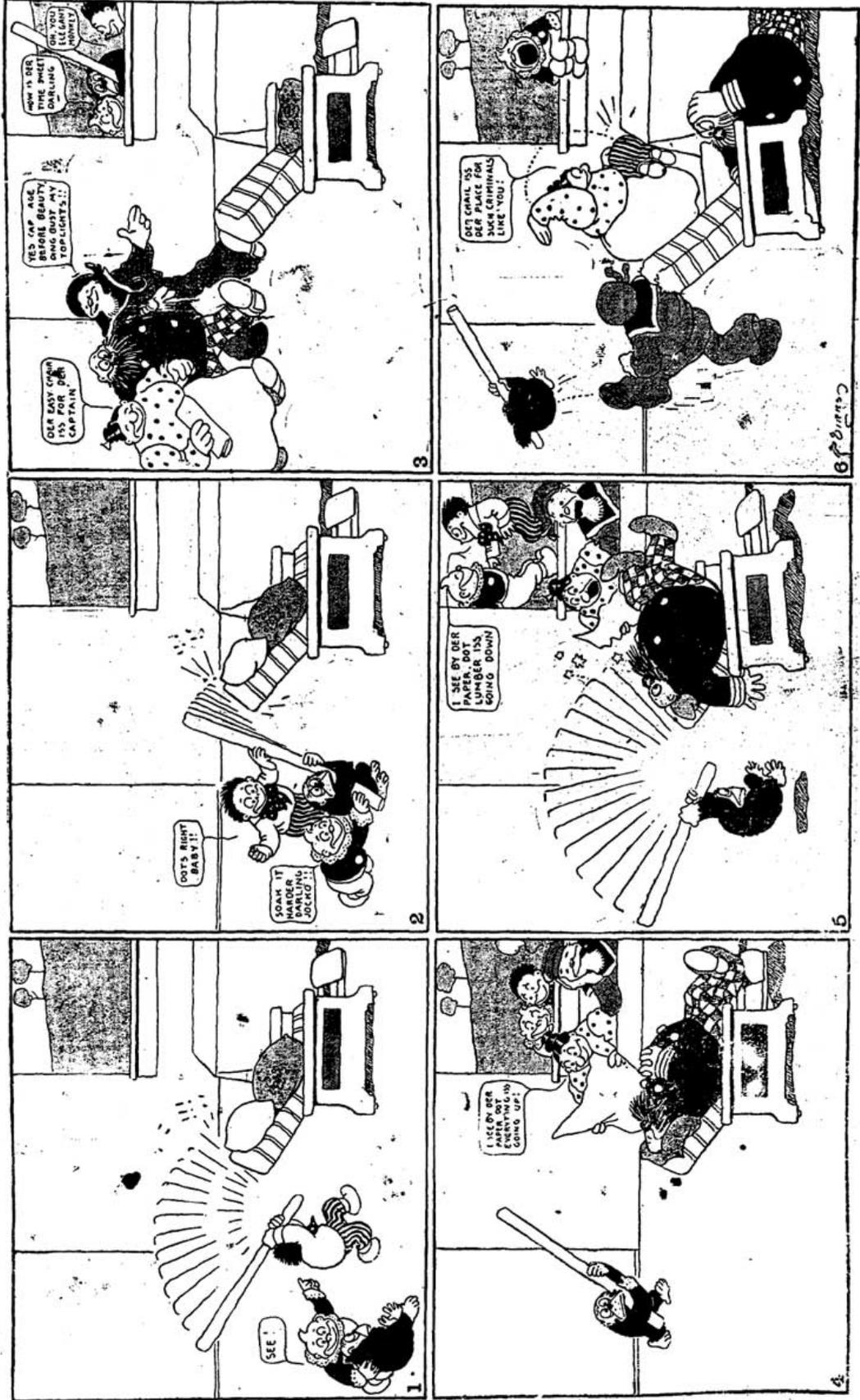
Sendo até então um ilustrador e estando diante da tarefa de criar uma produção aos moldes da de Outcault, Dirks buscou inspiração na produção de quadrinhos a que teve contato em sua infância na Alemanha, ou seja, *Max und Moritz* de Wilhelm Busch. *The Katzenjammer Kids* contava as histórias de dois garotos, irmãos gêmeos, chamados Hans e Fritz. Os dois garotos viviam com os pais e o avô na pensão de uma velha senhora em uma colônia de imigrantes alemães na África. Os familiares dos meninos logo perderam importância dentro da história, e o foco passou a, além dos garotos, outros dois personagens, também moradores da pensão: o Capitão — um velho marinheiro aposentado que sofria de gota — e o Coronel — que tentava sempre pegar os dois garotos e puni-los por suas travessuras, todos de origem alemã. Hans e Fritz tinham como objetivo de vida aprontar a maior quantidade das mais terríveis travessuras possíveis com o Capitão e saírem ilesos bancando os inocentes aos olhos da dona da pensão.

Formalmente, Dirks se apropriou pela linguagem definida por Outcault, mas lhe dando mais agilidade tanto na representação das inúmeras ações ocorridas na história, como na interação de personagens. Como se tivesse sintetizado as formas de Outcault e de Christophe em uma única só, que passaria então a ser a linguagem padrão das histórias em quadrinhos usada até hoje. Os balões de fala, por exemplo, tornaram-se imprescindíveis nos quadrinhos de Dirks de tal modo que era impossível entender a narrativa apenas pela observação das ilustrações. Ainda quanto aos balões e a representação do som, Dirks propositadamente incluía gírias do idioma alemão, bem como palavras no idioma inglês escritas com grafia errada para representar o sotaque que teria alguém cujo idioma materno fosse o alemão ao tentar falar em inglês. Também havia formatos diferentes de balões para indicar tipos diferentes de emissão de som e balões de fala contendo caracteres exóticos ou ilustrações para representar xingamentos ou falas agressivas de maneira visual que sugerisse o estado emocional do personagem. Possivelmente também uma influência de Busch, surgiram as onomatopéias. Um dos

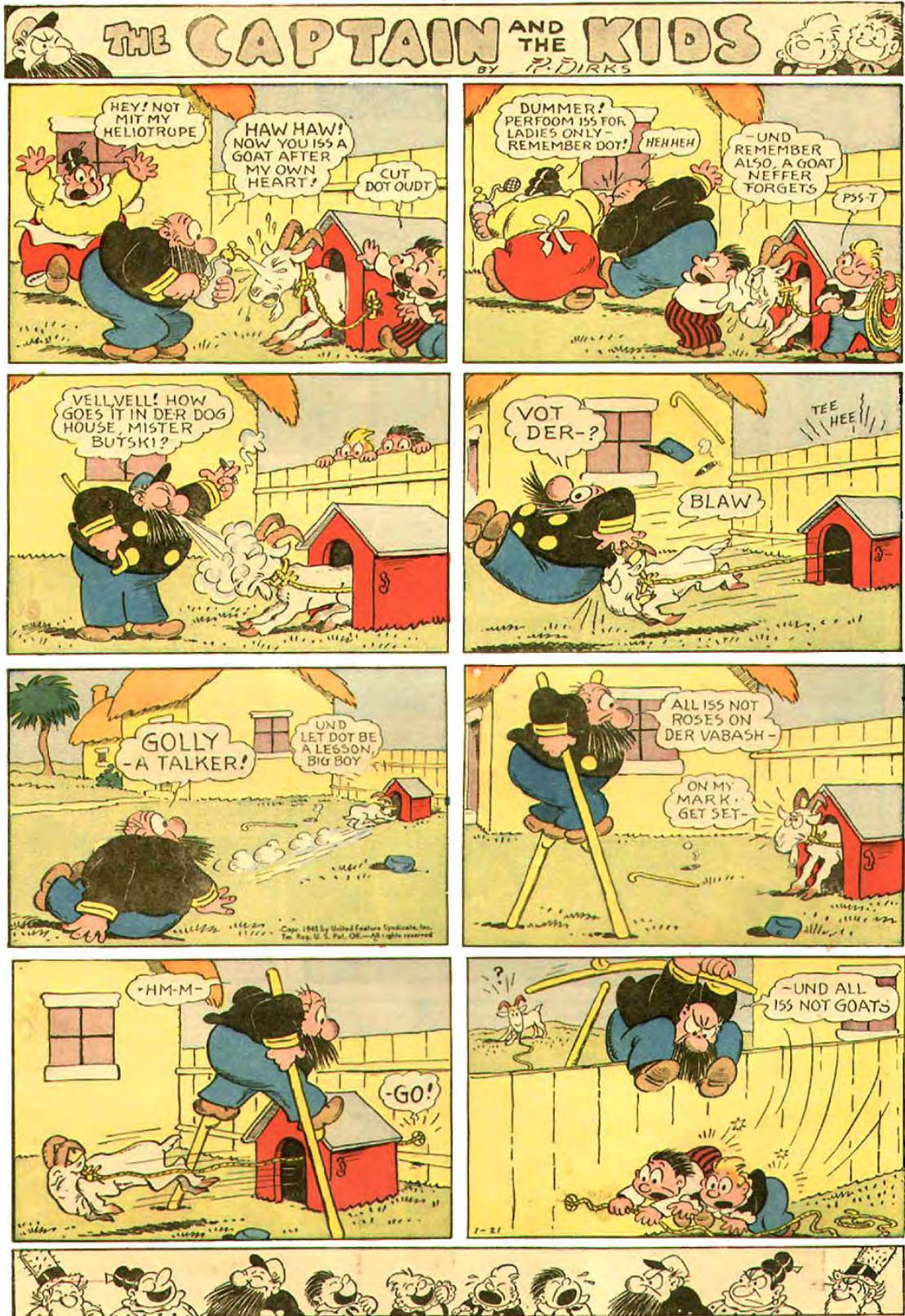
¹² GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 362. E também: MOYA, 1994, p. 20. E ainda: MOYA, 1977, p. 38.

diferencias nos trabalhos de Busch, em suas histórias em quadrinhos como continuidade da literatura ilustrada, era a presença de onomatopéias junto ao texto, palavras que representassem sons ocorridos na história. Dirks, tendo já Outcault integrado o texto e a ilustração pelo meio das falas e dos estados internos dos personagens, passou a integrar também o som do ambiente e representá-lo com texto e imagem, fez isso inserindo onomatopéias e linhas na ilustração para representar estes sons. De Cristophe, parece-me que Dirks apropriou-se e refinou a representação intensa dos movimentos. Não só intensificou a dinâmica dos diferentes deslocamentos e ocorrências acontecidos na história, como passou a empregar as linhas de movimento, linhas negras simples que, traçadas sobre o cenário a partir de parte dos personagens ou objetos e que não representavam algo material que estava presente na cena, mas sim a movimentação desses elementos desenhados. Outra técnica usada por Dirks foi se apropriar do artifício de representação de movimento através da sobreposição de imagens — que seria também usado pelo Futurismo —, que consistia em desenhar várias vezes o mesmo objeto em posições levemente diferentes, mas sobrepondo-se, em um mesmo quadro para indicar seu deslocamento no espaço — técnica já usada antes por Marie Duval em *Ally Sloper*.

THE EDUCATION OF A MONKEY — BY THE KATZENJAMMER KIDS.



Rudolph DIRKS (1877-1968)
The Education of a Monkey [aqui em posição "paisagem"]
The Katzenjammer Kids, c. 1900



Rudolph DIRKS (1877-1968)
The Captain and the Kids [detalhe], 21 de janeiro de 1945
 United Feature Syndicate

O que aproxima ainda mais *The Katzenjammer Kids* de *La Famille Fenouillard* de Christophe, além da intensidade na representação do movimento, é a temática de colocar uma família, ou um grupo de “pessoas comuns” da burguesia européia — mas com quem o leitor da cultura ocidental em geral pudesse se identificar — diante de situações exóticas e engraçadas que se davam mais pelos desenrolar dos eventos e situações do que por humor político. Fritz e Hans eram críticos, mas às instituições e regras de conduta, representadas pela autoridade dos adultos e pelas punições e castigos a que estavam submetidos caso se comportassem de maneira não convencional para crianças de bons modos, mas não havia uma crítica à sociedade americana mais diretamente ou à política de sua época. Talvez por este tom “neutro”, foi mais bem tolerado pelos críticos de Outcault, que insistia em mostrar os guetos, becos sujos e a população pobre de Nova York em suas histórias em quadrinhos.

Em 1912, Dirks voltou à Europa, e William Randolph Hearst encarregou Herold Hering Knner (1882/1883-1949) de continuar as histórias de *The Katzenjammer Kids* para o *New York Journal*. Dirks continuou a escrever e desenhar a série e passou a publicá-la através do United Feature Syndicate. Um processo judicial foi iniciado, e o precedente do caso *Hogan’s Alley* foi aplicado: Hearst poderia continuar publicando a série contratando o artista que preferisse para produzi-la, mas Dirks também poderia explorar os personagens que criara desde que sob um diferente nome. Assim, o United Feature Syndicate passou a distribuir os quadrinhos de Dirks primeiro sob o título *Hans und Fritz* e depois como *The Captain and the Kids*¹³, que manteve até 1958, ano que passou sua produção para seu filho, John Dirks (1917-2010). As séries existiram concomitantemente, uma nos jornais de Hearst e outra nos jornais concorrentes, da mesma forma que ocorreu com Mickey Dugan de Outcault.

Aqui cabe ser destacado dois pontos importantes. O primeiro quanto à forma. Os trabalhos em histórias em quadrinhos dos artistas ligados à Era de Cobre, como Töpffer e Busch, se davam na forma de livros próprios impressos através de técnicas de impressão de gravuras. Outros, como Agostini e o casal Ross e Duval, tinham sua produção vinculada a jornais ou revistas, entretanto nenhuma delas tivera o alcance que a produção de Outcault e Dirks teve. Isso se deu justamente ao meio em que estavam: a

¹³ No Brasil, tanto *The Katzenjammer Kids* quanto *The Captain and the Kids* foram publicadas indistintamente e por diferentes editoras com o título *Os Sobrinhos do Capitão*. O segundo título também foi publicado como *O Capitão e Os Garotos*.

guerra entre Pulitzer e Hearst pela liderança na imprensa de massas nascente nos EUA naquele momento histórico. Os dois editores empenhavam-se para ter sempre à disposição os meios de impressão e edição mais avançados da época, bem como técnicos do nível de Benjamin Henry Jr., sempre com o objetivo de impressões de qualidade e em larga escala que pudessem colocá-los na liderança do mercado editorial. Também sabiam do sucesso junto ao público das também nascentes histórias em quadrinhos estadunidenses e da sua relevância na disputa pelos leitores a ponto de iniciarem processos judiciais para manter o controle sobre seus títulos de sucesso. Esta forma de publicação, nos cadernos coloridos de domingo dos grandes jornais, foi decisiva no estabelecimento do formato dessas histórias em quadrinhos: os painéis e as tiras. Consistiam em painéis — grandes quadros que poderiam ter até uma página inteira contendo vários quadros — ou as tiras, que neste momento ainda não haviam se constituído, mas surgiram em poucos anos, — um pequeno grupo de quadros alinhados horizontalmente. Seu conteúdo, em um primeiro momento, se dava em pequenas histórias completas com os personagens fixos de cada título. Depois com os arcs, uma história mais longa que se dava através de vários capítulos publicados em sequência a cada edição e instigava o leitor a adquirir a próxima edição para acompanhar o desenrolar da história.



Leon BARRITT

Joseph Pulitzer versus William Randolph Hearst

In: *Vim Magazine*, 29 de junho de 1898

O segundo fato relevante a criação dos *syndicates*. Após os processos judiciais por *Hogan's Alley*, surgiram os primeiros grupos empresariais com o objetivo de manter e licenciar os direitos autorais relacionados às histórias em quadrinhos. Hearst, a partir de 1895, passou a reunir direitos autorais referentes a títulos de histórias em quadrinhos e em 1915 criou uma empresa específica para lidar com essas propriedades intelectuais, o King Features Syndicate — KFS— e fez com que, através dos contratos que realizava com os artistas, estes cedessem os direitos autorais sobre suas histórias, títulos, e personagens ao KFS, permitindo que as explorasse em todos os seus jornais no país e que mantivesse o controle sobre as obras mesmo caso os autores rompessem contrato com o KFS. Além do KFS de Hearst, o outro grande grupo era o United Feature Syndicate — responsável pela distribuição de *The Captain and the Kids*, por exemplo¹⁴ — pertencente a Edward Willis Scripps (1854-1926), mas logo vários outros *syndicates* surgiram. Este modo de contratação, em que os artistas eram forçados a entregar os direitos autorais das histórias e personagens às editoras, vigorou absoluto até a década de 1990, quando vários artistas ligados às histórias em quadrinhos se manifestaram contra esta situação.

Em 4 de maio de 1902, Outcault voltou a obter grande sucesso com o público com a história em quadrinhos *Buster Brown*¹⁵ no *New York Herald*, mesmo jornal em que publicara *Poor Li'l Moose*. Outcault, patrocinado pela empresa de sapatos Brown Shoe Company, criou o personagem inspirado em um garoto de sua vizinhança e no ator — na época, ator mirim — Buster Keaton (1895-1966). Personagem que já aparecera anteriormente como figurante em *The Yellow Kid*¹⁶, Buster Brown era um garoto filho de uma família burguesa. Vestia um terno de marinheiro impecável e andava pela grande casa e jardim de seus pais, ou outros ambientes economicamente mais favorecidos do que era o Hogan's Alley. Mas, apesar de toda a pompa e aparência superior de Buster Brown, ele tinha um comportamento proporcional ao de Hans e Fritz. Além de sua mãe, que vivia a sofrer com as travessuras do garoto, entre os personagens principais do título estavam o buldogue Tige — que, como o papagaio companheiro de Mickey Dugan, também auxiliava e conversava com o garoto — e Mary Jane — a companheira de travessuras de Buster, que possuía o mesmo nome da esposa de

¹⁴ MOYA, 1977, p. 38.

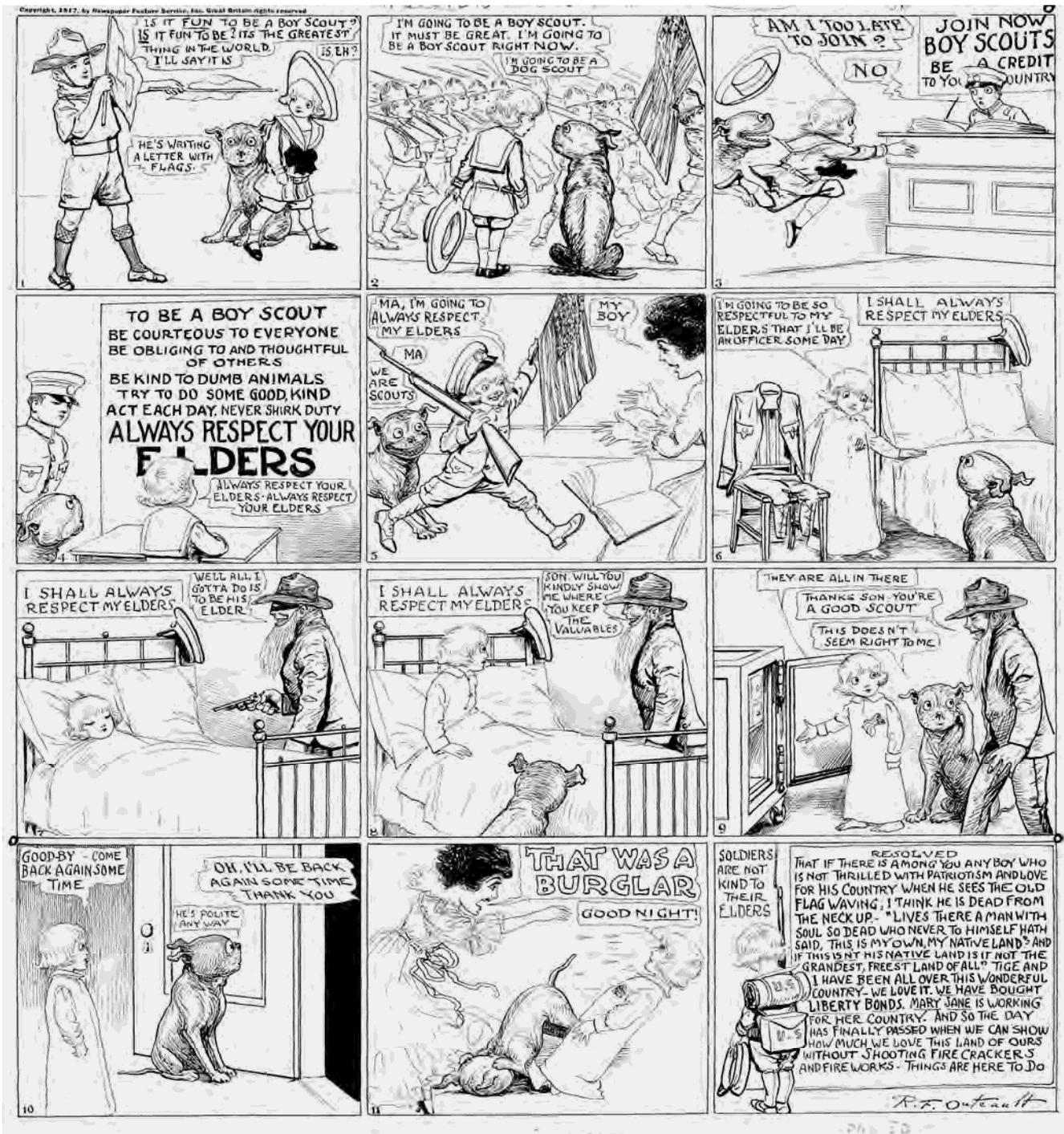
¹⁵ Que no Brasil ganhou o nome *Chiquinho*.

¹⁶ MOYA, 1994, p. 21.

Outcault.¹⁷ Possivelmente Outcault fora influenciado por aquele que influenciara, Dirks, ao criar uma história em quadrinhos cujo tema eram as travessuras de um garoto burguês. Buster era incrivelmente mais levado e perigoso para o mundo em que vivia do que Mickey Dugan, mas a crítica moralista não recaiu com peso sobre este trabalho, muito provavelmente porque o que incomodava esta fatia do público leitor não era a possibilidade dos personagens constituírem um mau exemplo para o público infantil, mas a exposição de uma Nova York, e de uns EUA, suja, pobre, repleta de guetos como acontecera em *Hogan's Alley/The Yellow Kid*, que não eram vistos nas mansões, jardins e escolas de *Buster Brown*. Mas Buster quase sempre acabava sendo punido por suas ações e encerrava suas histórias tendo de escrever em uma lousa no último quadro da história a “resolução” que aprendera com todos os acontecimentos. E ainda, ocasionalmente, Mickey Dugan fazia participações especiais nas histórias, lembrando que, mesmo Buster vivendo em sua grande casa com jardim, lá fora uma população menos favorecida economicamente continuava a existir.

Em 1904, Outcault foi novamente contratado por Hearst, e levou consigo *Buster Brown* para seus jornais, mas sem o nome da série, visto que uma decisão judicial similar aos casos *Hogan's Alley* e *The Katzenjammer Kids* foi aplicada, deixando o nome com o *New York Herald*. Outcault trabalhou nas suas histórias de Buster até 1911, e o título foi publicado no *Herald* até 1921.

¹⁷ MOYA, 1994, p. 23.



R. F. OUTCAULT (1863-1928)

Buster Brown

Formalmente, Buster Brown seguia os mesmos princípios de *The Yellow Kid*, sendo que Outcault não incorporou as onomatopéias e raramente usava as linhas de movimento, e quando se valia delas, era de uma forma mais contida. Economicamente, Buster teve sua própria linha de sapatos fabricados pela Brown Shoe Company até

1940¹⁸, e Outcault criou a The Outcault Advertising Company¹⁹, uma empresa específica para administrar os lucros obtidos pela cessão de direitos autorais para que Buster fosse utilizado em propagandas e produtos licenciados. O que tornou Outcault rico e permitiu que dedicasse o resto de sua vida à pintura.

A partir das regras e do público formados pelos trabalhos de Outcault e Dirks, uma nova geração de quadrinhistas surgiu nos EUA ao redor da guerra pela liderança da mídia jornalística entre Pulitzer e Hearst. Acredito que essa produção possui um conjunto de características similares e próprias do período e contexto em que se encontravam. Entre essas características, estavam a já citada autonomia das histórias em quadrinhos em relação à literatura ilustrada devido à maior co-dependência do texto e ilustração para compor seu significado, a relação entre essa produção e aos grandes grupos editoriais jornalísticos, o desenvolvimento da representação do som e do movimento como uma das principais preocupações estilísticas, o conteúdo de natureza cômica ou infantil. Toda essa série de características compartilhadas por essa geração de autores e que não existiram antes deles e que seriam modificadas após sua época me levam a crer que estes artistas poderiam ser agrupados para uma questão e melhor compreensão do seu contexto artístico e cultural e em contraste com outros períodos. Robert L. Beerbohm e Richard D. Olson, em um artigo publicado no *Overstreet Comic Book Price Guide* em 1997, usam a expressão “*Platinum Age*” para definir a produção dos quadrinhistas estadunidenses entre os anos de 1883 e 1938.²⁰ Apesar e discordar quanto aos marcos temporais utilizados por eles, vou me valer de sua nomenclatura e me referir a este conjunto de artistas e sua produção como Era de Platina.

Gustave Verbeek²¹ (1867-1937) nasceu em Nagasaki, filho do missionário e educador holandês Guido Herman Fridolin Verbeek (1830-1898), mas veio a se naturalizar estadunidense. Educado no Japão até os dezoito anos, foi para Paris estudar pintura e ilustração e trabalhou em jornais europeus, como o *Le Chat Noir*. Por volta de 1900, migrou para os EUA onde passou a produzir ilustrações para a *McClure's Magazine*, *Harper's American Magazine* e *The Saturday Evening Post*. Posteriormente, foi contratado pelo *New York Herald*, no qual publicou seus três títulos de histórias em

¹⁸ MOYA, 1994, p. 22.

¹⁹ GOIDANICH; KLEINERT, L&PM, 2011, p. 363.

²⁰ DUNCAN; SMITH, 2009, p. 273.

²¹ Devido a um erro do agente de imigração que recebeu Verbeek nos EUA e executou seu registro, também é possível encontrar seu nome com a grafia Gustave Verbeek. Na verdade, é nessa forma que assinava sua produção em histórias em quadrinhos, que foram executadas nos EUA.

quadrinhos: *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo* (1903-1905), *The Terrors of the Tiny Tads* (1905-1914) e *The Loony Lyrics of Lulu* (1910).²²

The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo contava aventuras da garota Lovekins e do velho Muffaroo que se iniciavam e encerravam em uma única história semanal de seis quadros. Tendo uma temática bem simples, com personagens pouco complexos e quase sem personalidade, a grande engenhosidade neste título de Verbeek se dava devido às questões formais de seu trabalho. Aparentemente seguia um padrão pouco ousado, já que mantinha o formato fixo de seis quadros com uma mesma diagramação em todas as histórias e dispoendo os textos abaixo dos quadros — contendo alguns diálogos, mas em sua maioria de narração onisciente em terceira pessoa — e não utilizando os recursos específicos do meio desenvolvidos por Outcault e Dirks como o uso dos balões de fala, onomatopéias e linhas de movimento. Apesar de não apresentar tanta preocupação com as questões da representação do movimento e do som, Verbeek foi o primeiro quadrinhista a fazer experimentos formais conscientes que procuravam explorar os elementos específicos da História em Quadrinhos como mídia. Quando a página de *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo* era virada de cabeça para baixo, cada um dos quadros era ressignificado tornando-se mais seis quadros diferentes do que eram anteriormente e dando a continuidade à narrativa desenvolvida pela sua leitura anterior. Os textos externos abaixo dos quadros agora ficavam invertidos, e textos inseridos originalmente de cabeça para baixo no interior dos quadros agora assumiam a função de formar os seus significados em combinação com suas ilustrações. Lovekins, de cabeça para baixo, virava Muffaroo, e vice-versa. Durante sessenta e quatro histórias, Verbeek se manteve semanalmente criando essas narrativas formadas por dois significados presentes no conjunto de quadros, dependendo da forma como eram vistos.

²² GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 488. Também: MOYA, 1994, p. 26.

THE UPSIDE-DOWNS OF LITTLE



12. Then he gets Lovekins, and home ward they go, talking about their exciting rides.

LADY LOVEKINS AND OLD MAN MUFFAROO

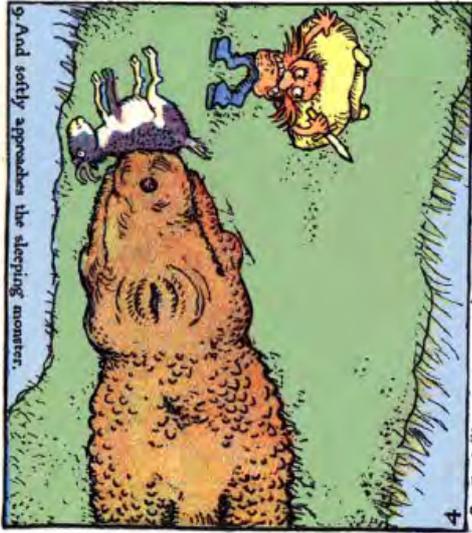


11. The Dragon gets dead, and Muffaroo comes down on the soft marsh, unhurt.

THE THRILLING ADVENTURE OF THE DRAGON



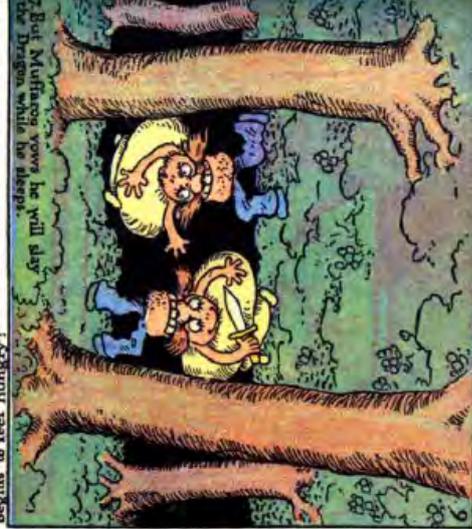
10. He jumps on his back, the Dragon rises up in the air. Then with one stroke, Muffaroo sticks the dagger into his neck.



9. And softly approaches the sleeping monster. So he kills some goats that are grazing in a field, and eats them, watching Lovekins all the while. But he eats too much and with one goat still in his mouth he falls asleep.



8. She takes Lovekins's knife and creeps through the woods. Then Lovekins steals quietly away and hides herself in some woods. Suddenly she hears something tramping over the leaves toward her.



6. But Muffaroo was asleep while he sleeps. He will stay. It turns out to be Old Man Muffaroo who has been following along the ground in the direction taken by the big Dragon. Lovekins wants to go home with him at once.

5. It is a terrible Dragon that comes swooping down on them. Muffaroo escapes, but little Lady Lovekins gets caught.

Gustave VERBEEK (1867-1937)

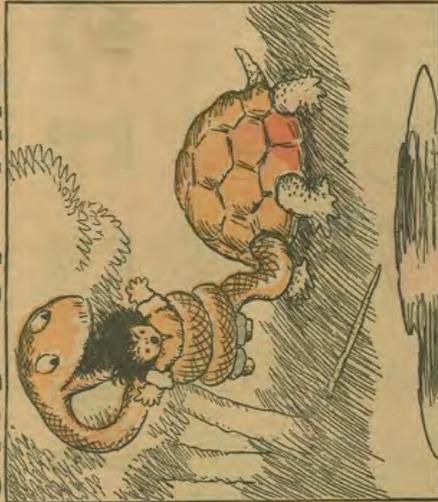
The Thrilling Adventure of the Dragon [aqui em posição "paisagem"]
The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo #29

In: *New York Herald*, 8 de maio de 1904

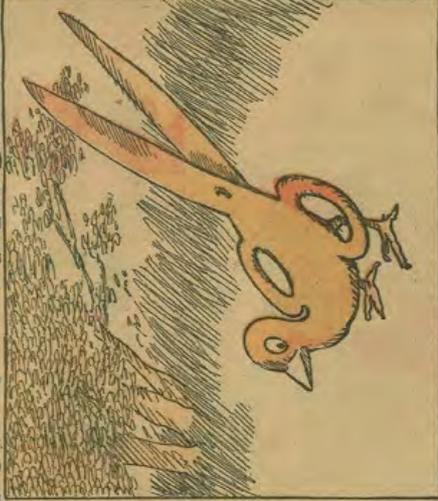
THE TERRORS OF THE TINY TADS



1—Oh, run away, you tiny Tad! You must not follow here. That is a Box Constructor, and it might bite you, dear!



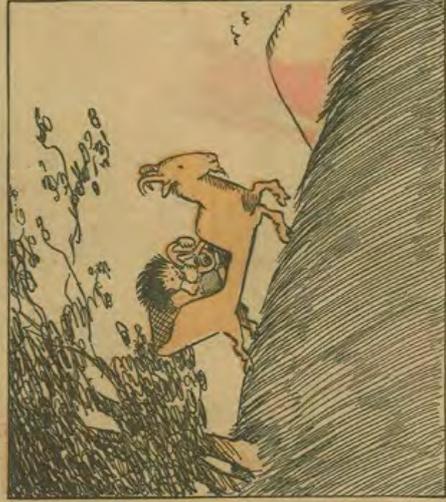
2—Ah, see, the Tad has poked it with a shrimpy pointed stick. And now you hear him yelling "help! Oh, some one help me, quick!"



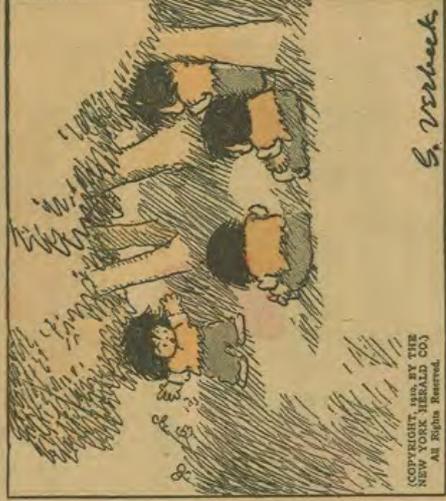
3—But here's a bird, a funny bird. "I'll save that Tad," says he. "I'll kill that horrid reptile and I'll set his captive free."



4—And then the brave Scizzorole cuts off the monster's head. And liberates the Tiny Tad, who's glad he isn't dead.



5—His auto-mobility-good is near, and he jumps into it. And urges it at greatest speed to where the comrade sits.



6—"He was a funny bird," says he. "His tail was very foolish. But somehow he saved my life, that brave Scizzorole."

G. Verbeek

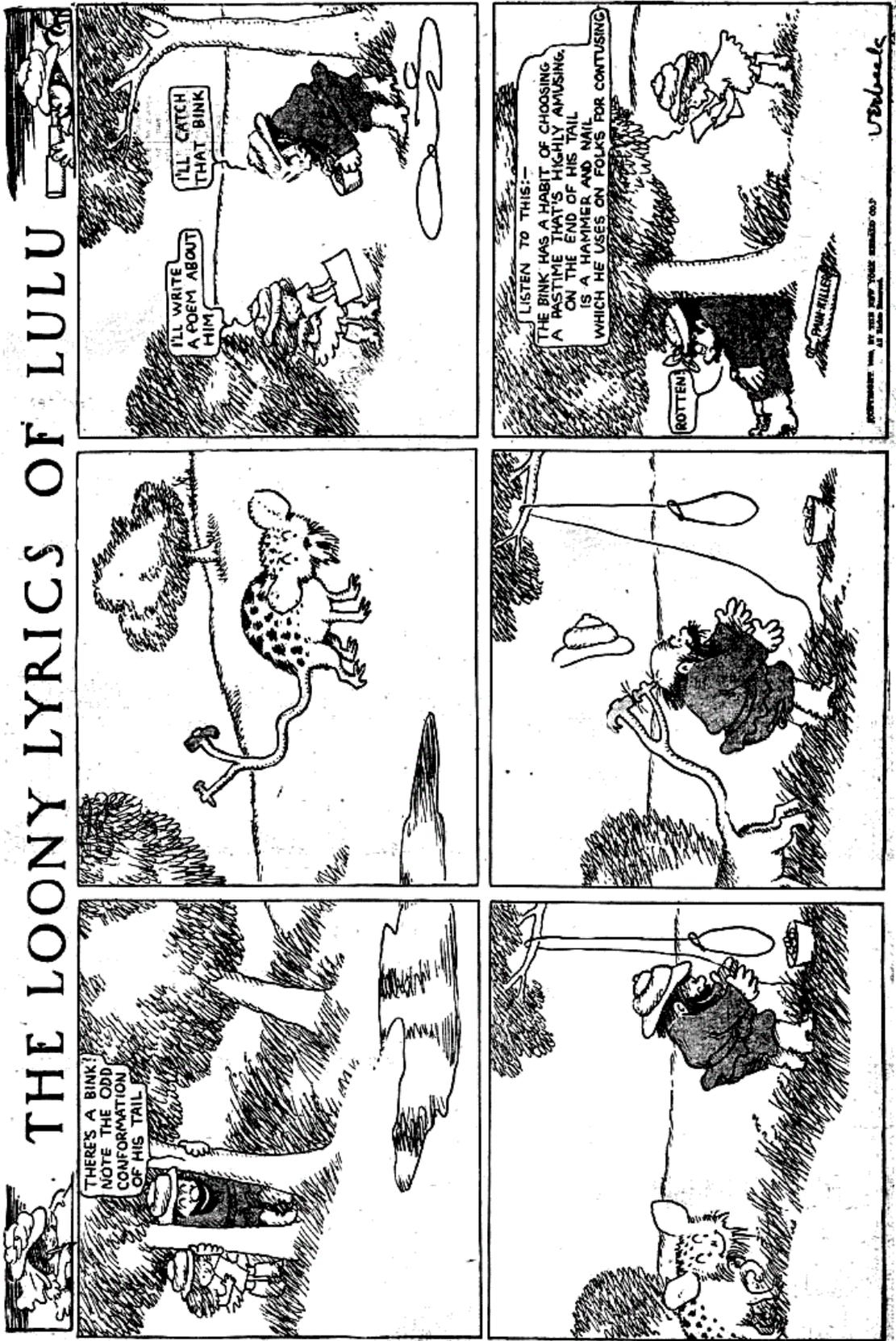
COPYRIGHT, 1910, BY THE NEW YORK HERALD CO. All Rights Reserved.

Gustave VERBEEK (1867-1937)
The Terrors of the Tiny Tads [aqui em posição "paisagem"]
In: New York Herald, 1 de maio de 1910

Em *The Terrors of the Tiny Tads*, o título de maior duração de Verbeek, ele contava as histórias de um grupo de garotos chamados coletivamente de Tiny Tads. Esses personagens não tinham nomes próprios e nem eram em um número constante nas histórias, alternando-se conforme a conveniência do artista, mas tendo todos a mesma aparência e sem características distintivas, em narrativas que não estabeleciam continuidade ou cronologia alguma. Esses garotos encontravam, em ambientes oníricos, criaturas estranhas formadas pela combinação de dois conceitos que pela lógica eram distintos e com nomes que formavam brincadeiras de linguagem a partir da combinação dos nomes desses dois elementos. Formalmente, era parecido com a diagramação de *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*, seis quadros dispostos em duas linhas de três elementos com os textos externos aos quadros, abaixo deles. Entretanto esses textos — também contendo diálogos, mas de domínio de narração onisciente em terceira pessoa — eram elaborados na forma de rimas e com jogos de palavras, estabelecendo um efeito com a narrativa onírica composta pelo tema e ilustrações.

Verbeek publicou também o título de curta duração *The Loony Lyrics of Lulu*. Ainda valendo-se do mesmo padrão de diagramação de seus trabalhos anteriores, incorporou de seus colegas de geração o uso dos balões de fala, o que o levaram a abrir mão da função da narração em terceira pessoa. Nesse título, eram contadas as histórias de Lulu, a sobrinha de um professor louco, que acompanhava o caçador de monstros a serviço de seu tio durante suas tentativas de caçada e usava do evento como inspiração para escrever poemas no estilo *limerick*²³. O estilo de desenho “sujo”, baseado na criação de sombras e profundidade dispo de linhas não paralelas, bem como a separação entre o texto — que continha efeitos poéticos vindos da Literatura — e a ilustração me levam a crer em uma continuidade estilística em relação à produção de Busch, sendo ele sua maior influência.

²³ Estilo de poema supostamente surgido na cidade de Limerick, na Irlanda, que se compõe em uma única estrofe de cinco versos em ritmo anapéstico e com temática satírica. Seu uso mais antigo registrado se deu no livro *A Book of Nonsense* publicado em 1846 de autoria de Edwar Lear (1812-1888).



Gustave VERBEEK (1867-1937)
The Blink [aqui em posição "paisagem"]
The Loony Lyrics of Lulu
 In: *New York Herald*, 1910

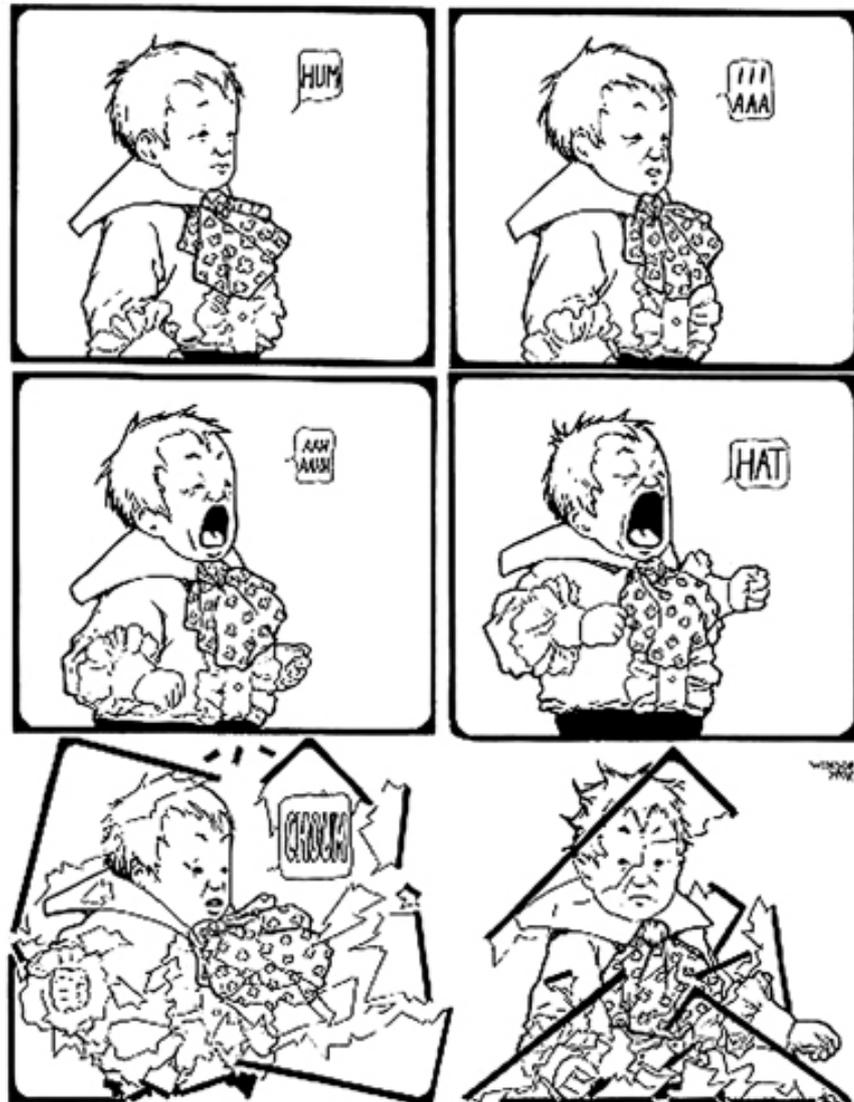
Outra novidade inserida por Verbeek nas histórias em quadrinhos, que ocorriam tanto em *The Loony Lyrics of Lulu*, quanto em *The Terrors of the Tiny Tads*, era a composição de mais de um quadro, colocados um ao lado do outro, exibindo um mesmo cenário. Como se fossem duas janelas, uma ao lado da outra, voltadas para uma mesma paisagem, conforme o exemplo dos dois primeiros quadros da história *The Blink* logo acima. Nessa composição, os quadros organizados em sequência não representavam a passagem de tempo ou o movimento dos elementos representados, mas um mesmo instante da narrativa em que o leitor teria hipoteticamente se deslocado e assim podido observar de dois ângulos diferentes de um único instante. Este recurso seria muito explorado futuramente na História em Quadrinhos²⁴.

Ainda apresenta Verbeek a inovação temática de, pela primeira vez, tratar de assuntos “fantásticos”. Clássicas criaturas lendárias colocavam-se no caminho de Lovekins e Muffaroo, como dragões, gênios e *goblins*, que demonstravam o conhecimento avançado sobre mitologia dominado por Verbeek. Atmosferas oníricas em *The Terrors of the Tiny Tads* e suas criaturas — como a flor dente-de-leão com a face de um animal leão ou a carruagem-bode — nos remetem aos bestiários medievais e aos ambientes representados por Hieronymus Bosch (c. 1450-1516) em suas pinturas. Monstros inimagináveis que eram caçados pelo companheiro de Lulu. Todos esses cenários estavam presentes na obra, sendo que, até então, as histórias em quadrinhos representavam apenas mundos que pretendiam verossimilhança realista e remetiam aos valores da sociedade burguesa e à Modernidade. A criatividade e originalidade de Verbeek eram notáveis, além de merecer ser citado aqui por ousar experimentar com as características específicas do meio de uma forma nunca tentada antes, abriu a porta para que todo um mundo da temática da fábula e da literatura fantástica pudesse inserir-se na História em Quadrinhos, e esta porta jamais pôde ser novamente fechada.

O próximo artista relevante a surgir na Era de Platina foi Zenas Winsor McCay (1869-1934). McCay nasceu em Spring Lake, Michigan. Jamais terminou o ensino formal, mas estudou arte quando foi para Chicago trabalhar desenhando cartazes quanto tinha dezessete anos. Em 1891 mudou-se para Cincinnati, onde pintou alguns murais e trabalhou fazendo ilustrações para jornais locais. Produziu em 1903, para o jornal *Enquire*, *A Tales of the Jungle Imps*, sua primeira história em quadrinhos. Essa história

²⁴ Scott McCloud refere-se a este efeito como “quadros interligados com um cenário contínuo”. Ver: McCLOUD, 2008, p. 115.

em quadrinhos fez com que fosse contratado para trabalhar no *Evening Telegram* de Nova York, ainda em 1903. Nele publicou os títulos *Dull Care* (1903), *Poor Jake* (1903) e *Dreams of the Rarebit Fiend* (1904-1911) — todos sob o pseudônimo Silas —, que foram muito bem recebidas pelo público. Diante do sucesso, foi transferido para o *New York Herald*, onde foram publicados mais alguns títulos seus, agora assinando com seu nome verdadeiro: *Little Sammy Sneeze* (1904-1906), *The Story of Hungry Henrietta* (1905), *Little Sister's Beau* (1905), *Little Nemo in Slumberland* (1905) e outros.²⁵



Winsor McCAY (1869-1934)

Little Sammy Sneeze

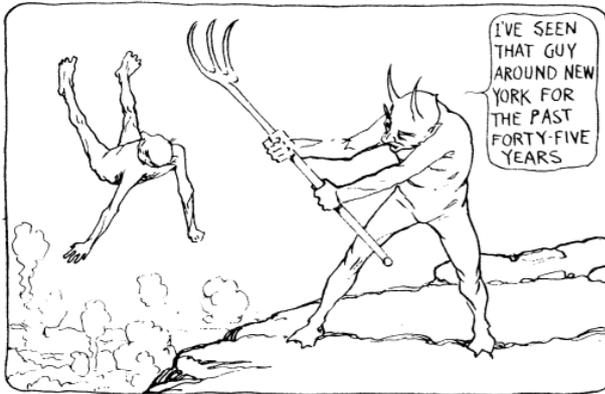
In: *New York Herald*, 24 de setembro de 1905

²⁵ *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 2. Rio de Janeiro: RGE, 197?, p. 2. E mais: GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 310-311. E também: MOYA, 1994, p. 28-29. E ainda: MOYA, 1977, p. 39. Ver também: *LiRE: Hors-Série*. N. 15. Spécial: un siècle de BD, 2013, p. 18.

Em *Little Sammy Sneeze*, McCay contava histórias do garoto Sammy, que sempre arrumava problemas ao espirrar. Na verdade, todas as histórias se desenrolavam ao redor de algum fato corriqueiro, com Sammy em silêncio em primeiro plano prestando atenção nas atividades dos demais personagens — todos centrais na história específica, mas figurantes no contexto geral do título — até que, invariavelmente, acabava espirrando no último quadro, que resultava em alguma represália, geralmente um chute no traseiro que arremessava o garoto longe. No exemplo acima há um dos aspectos que levantarei aqui presentes no trabalho de McCay que foram inovadores para a produção da História em Quadrinhos: o uso consciente das especificidades do meio. Em uma única página composta de seis quadros, McCay narra apenas um espirro de Sammy, mas o uso que faz da diagramação é sem precedentes. Os quadros estão sendo utilizados conforme o estabelecido por Dirks, contendo as ilustrações, textos e balões de representação de som constituindo cada uma das unidades narrativas e delimitando claramente cada uma dessas unidades. Entretanto as margens dos quadros são traçadas com linhas mais grossas do que as que compõem os seus elementos internos, propositadamente reforçando a ideia do quadro como unidade compositiva das histórias em quadrinhos. Mas, nos dois últimos quadros, quando Sammy não consegue mais conter o espirro e o deixa escapar, a onda de choque liberada atinge as margens do quadro, quebrando-as como se fossem uma moldura cercando um quadrilátero de vidro. A margem como sendo uma tela que, quebrada, extingue também as delimitações do quadro liberando os elementos internos e permitindo que eles criem um novo significado ao interagir com os elementos que antes estavam além das margens do quadro que os continham. McCay é um dos primeiros a fazer experimentos formais nas histórias em quadrinhos, possivelmente só precedido por Verbeek, também foi o primeiro a dar consciência aos personagens de que faziam parte de uma representação ficcional e a tratar das consequências desta consciência como elementos de desenvolvimento da própria narrativa. Cabe aqui destacar que, apesar de os experimentos formais inovadores de Verbeek e McCay acabarem se configurando a características específicas destes dois artistas e não serem incorporados pela proposta estética geral da Era de Platina, eles conceberam o germen que seria depois resgatado e desenvolvido pela Corrente Formalista.²⁶

²⁶ Para contextualização da Corrente Formalista, ver Apêndice.

~ Dream of the Rarebit Fiend. ~



SILAS [Winsor McCAY] (1869-1934)
Dream of the Rarebit Fiend, 1904

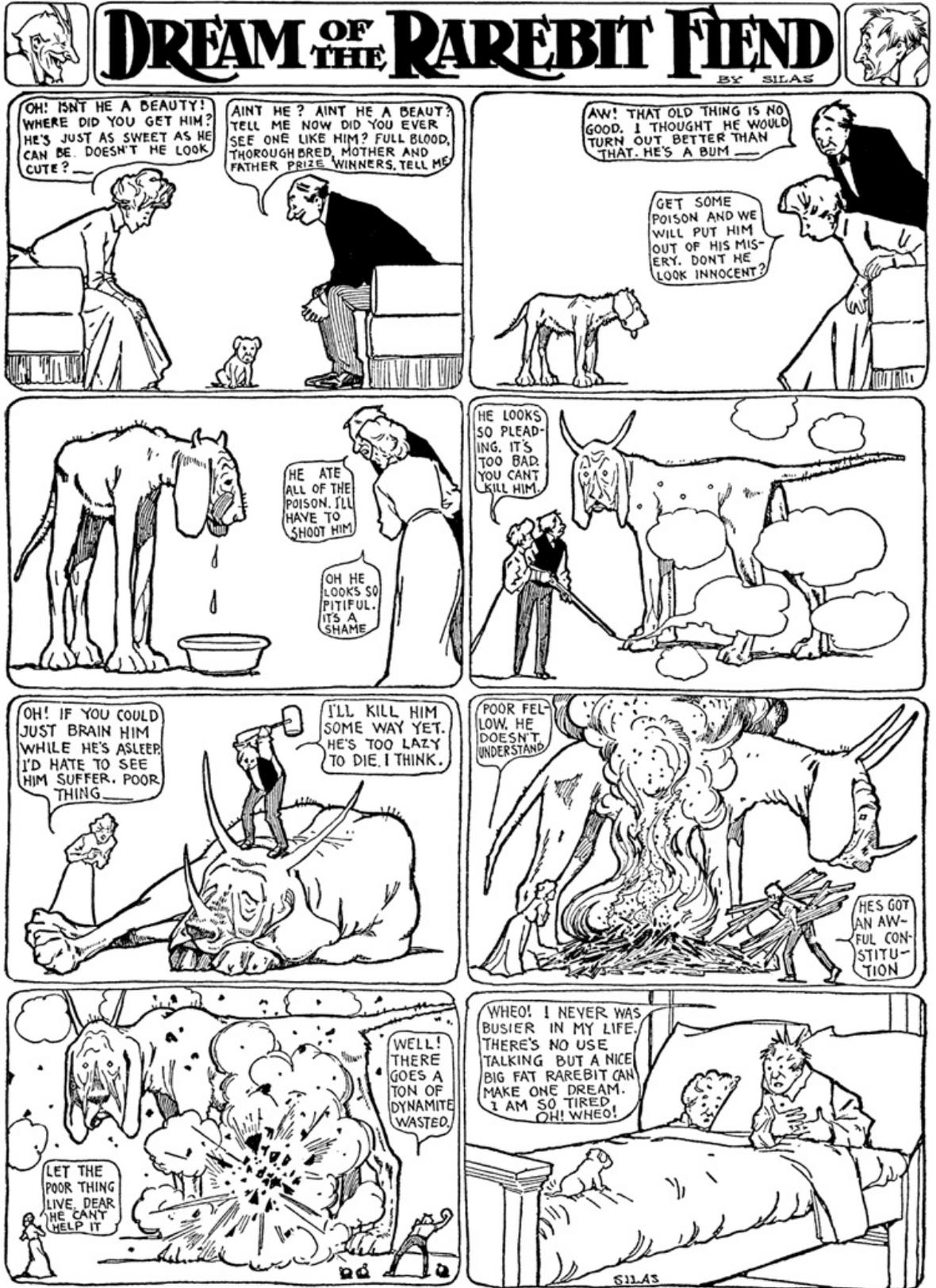
Já no título *Dream of the Rarebit Fiend*²⁷, McCay inova em dois pontos, um relacionado à forma e outro, ao discurso. O título trazia, a cada história, uma história completa em uma página contando narrativas que poderiam ser aproximadas do Surrealismo devido à aleatoriedade entre os eventos pelos quais passavam os personagens, mas que, de uma forma incomum, pareciam estar seguindo uma linha lógica, mesmo que quase incoerente, até que, no último quadro, o personagem daquela história, que não necessariamente era o mesmo da anterior ou da seguinte, acordava em sua cama e descobria que tudo não passara de um sonho. Quanto às questões formais e discursivas, McCay produzia aqui várias quebras de quarta parede em ambos os aspectos — formal e discursivo —²⁸, tentando estabelecer diálogo direto com o leitor ou atravessando de um dos quadros para outro para intervir nos elementos presentes lá como se consciente de estar dentro de uma história em quadrinhos.



SILAS [Winsor McCAY] (1869-1934)
Dream of the Rarebit Fiend, c. 1904/1911

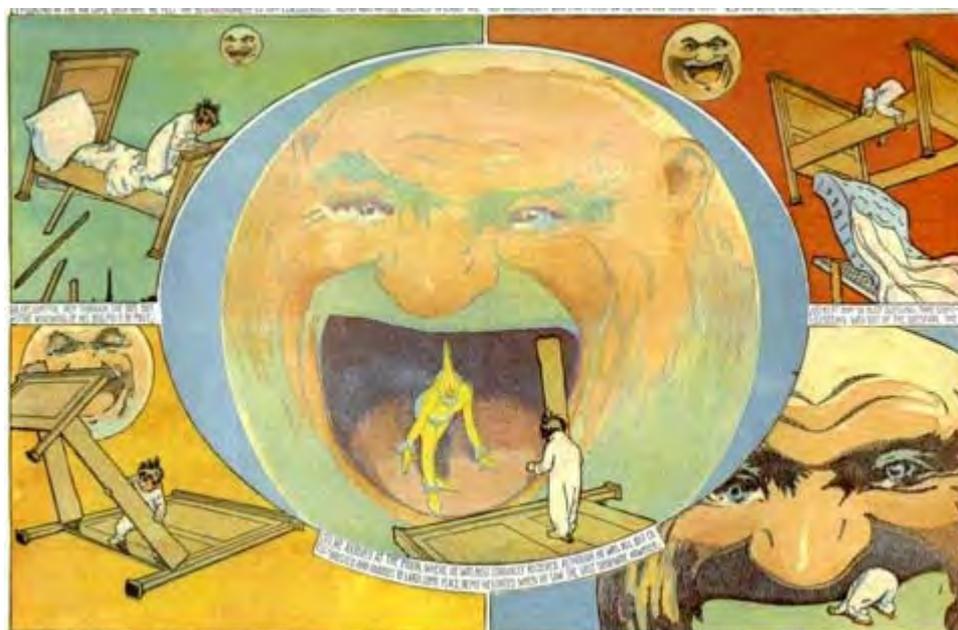
²⁷ *Dream of the Rarebit Fiend* teve algumas histórias publicadas no Brasil com o nome *Sonhos de um Comilão* em *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 3. Rio de Janeiro: RGE, 197?, p. 125-132.

²⁸ A “quebra de quarta parede” no contexto das histórias em quadrinhos ocorre, formalmente, quando os elementos internos do quadro rompem o limite de sua margem e avançam além dela, e, discursivamente, quando os personagens da história falam diretamente com o leitor como se tivessem consciência da presença deste leitor e da própria existência como personagem fictício de uma narrativa.



SILAS [Winsor McCAY] (1869-1934)
Dream of the Rarebit Fiend, c. 1904/1911

Além disso, ao representar sonhos, que continham eventos inverossímeis e fantásticos, pela primeira vez uma história em quadrinhos não busca representar o mundo real conforme é mediante um conjunto de regras objetivas, mais ou menos complexas. Em *Dream of the Rarebit Fiend*, McCay representa o imaginado, o inconsciente dos personagens, seus sonhos e impressões. O que é narrado não é uma realidade objetiva convencional e válida dentro daquele universo representacional criado na obra, e sim a imaginação, uma construção falsa e enganosa criada por um dos personagens ali representados e que engana até mesmo o próprio personagem. Pela primeira vez, uma história em quadrinhos representa o subjetivo, traz uma narrativa que não é apenas uma representação — e, portanto, enganosa, uma mimese — para os leitores, mas também é uma mimese para o próprio personagem que é uma mimese. Esta representação consciente da subjetividade também não será incorporada pela Era de Platina, mas também será resgatada posteriormente, neste caso pelos artistas ligados à Era das Trevas.²⁹

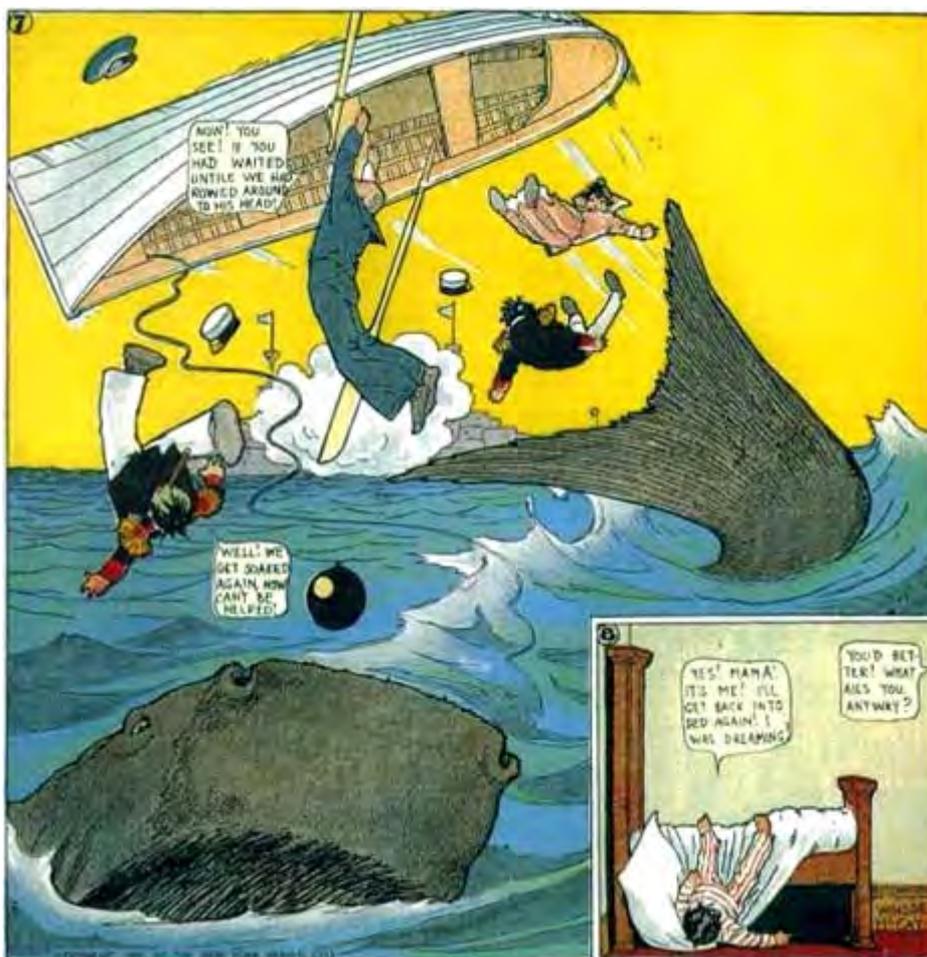


Winsor McCAY (1869-1934)
Little Nemo in Slumberland [detalhe]
 In: *New York Herald*, 3 de dezembro de 1905

²⁹ A Era das Trevas foi o movimento estilístico da História e Quadrinhos dominante durante a década de 1980 com fortes influências do Romantismo e do Pós-Modernismo. Para uma contextualização, ver Apêndice.

Em 15 de outubro de 1905, o *New York Herald* publicou a primeira história de *Little Nemo in Slumberland*, o mais renomado trabalho em história em quadrinhos de McCay. Em uma página inteira e colorida, McCay contava histórias do pequeno garoto Nemo. Parecido com o que ocorria em *Dream of the Rarebit Fiend*, também narrava eventos fantásticos e inverossímeis que não passavam de sonhos do personagem, que invariavelmente acordava em sua cama no último quadro. A diferença neste trabalho era que trazia cor, um acabamento muito mais refinado, trazia personagens fixos, não apenas Nemo, mas amigos que conhecia no mundo de seus sonhos e que tornava e encontrar em outras oportunidades, e ainda havia experimentos de diagramação que nunca ocorreram antes nas histórias em quadrinhos. Os quadros tinham diferentes áreas entre si, tanto variando em tamanho, como em forma, podendo ser quadriláteros, circulares, orgânicos. Também variavam em suas disposições, organizados em formas de escada, em alinhamentos horizontais ou diagonais, conforme as características necessárias a cada história. Essa originalidade na diagramação, variando-a conforme o conteúdo discursivo de cada história e cada quadro, também não foi assimilada pelos demais artistas da Era de Platina, mas também seria futuramente resgatada, neste caso, pelos artistas da Era de Bronze.³⁰ Assim, McCay explorou e experimentou várias questões da História em Quadrinhos de formas que nunca foram trabalhadas antes e, mesmo que não sendo uma grande influência para os quadrinhistas de sua geração, foi extremamente relevante para diversos artistas de gerações posteriores à Era de Platina, que garante sua importância para a História da História em Quadrinhos. Acredito que muitas dessas suas características únicas que o destacavam dos demais quadrinhistas de seu tempo se deram pela influência da *Art Nouveau* e do trabalho que exercia paralelamente, não apenas fazendo charges políticas, mas em outros ramos das artes gráficas, como suas ilustrações para revistas e cartazes publicitários.

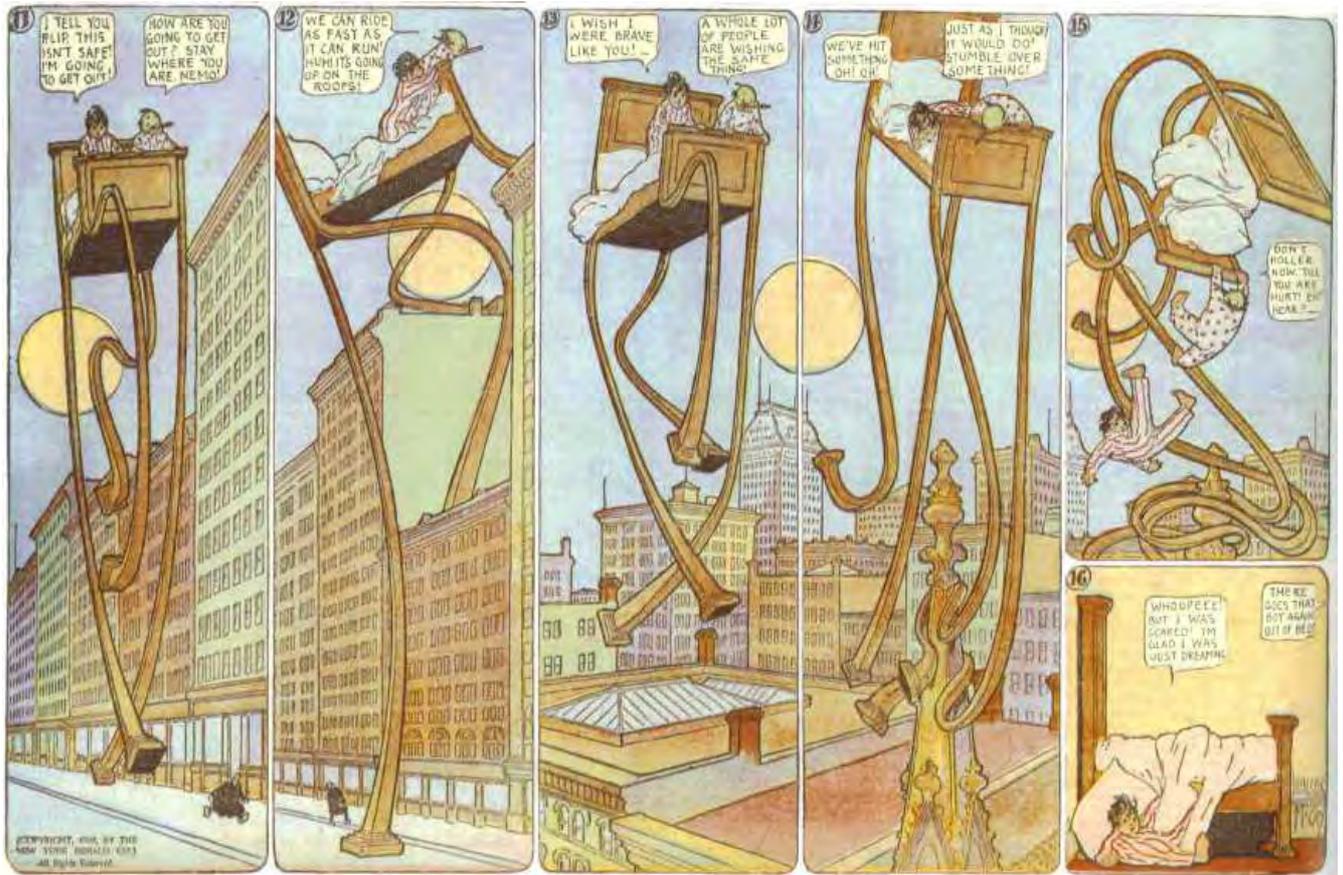
³⁰ A Era de Bronze foi o movimento estilístico da História e Quadrinhos dominante durante a década de 1970. Para uma contextualização, ver Apêndice.



Winsor McCAY (1869-1934)
Little Nemo in Slumberland [detalhe]
 In: *New York Herald*, 28 de abril de 1907

McCay publicou *Little Nemo in Slumberland* no *New York Herald* até 1911, quando assinou contrato com Hearst e passou a trabalhar no *New York Journal*. Baseado nos precedentes judiciais, o *New York Herald* ficou com o nome original, e McCay passou a publicar seu personagem sob o título *In the Land of Wonderful Dreams* no *New York Journal* até 1914. A partir daí, Hearst exigiu que McCay se concentrasse na produção de charges políticas para o seu jornal — que são trabalhos de qualidade e refinamento proporcionais aos de suas histórias em quadrinhos —, e ele não teve tempo ou espaço para continuar trabalhando nas histórias de Nemo. Quando o seu contrato com Hearst terminou, em 1924, McCay voltou para *Herald* e retomou *Nemo*, produzindo histórias até o final do ano de 1926. Ainda continuou trabalhando como ilustrador para o *New York Herald Tribune*³¹ até sua morte.³²

³¹ O *New York Herald*, em 1924, foi comprado pelo grupo concorrente *New York Tribune*, o que resultou na fusão dos dois jornais: o *New York Herald Tribune*.



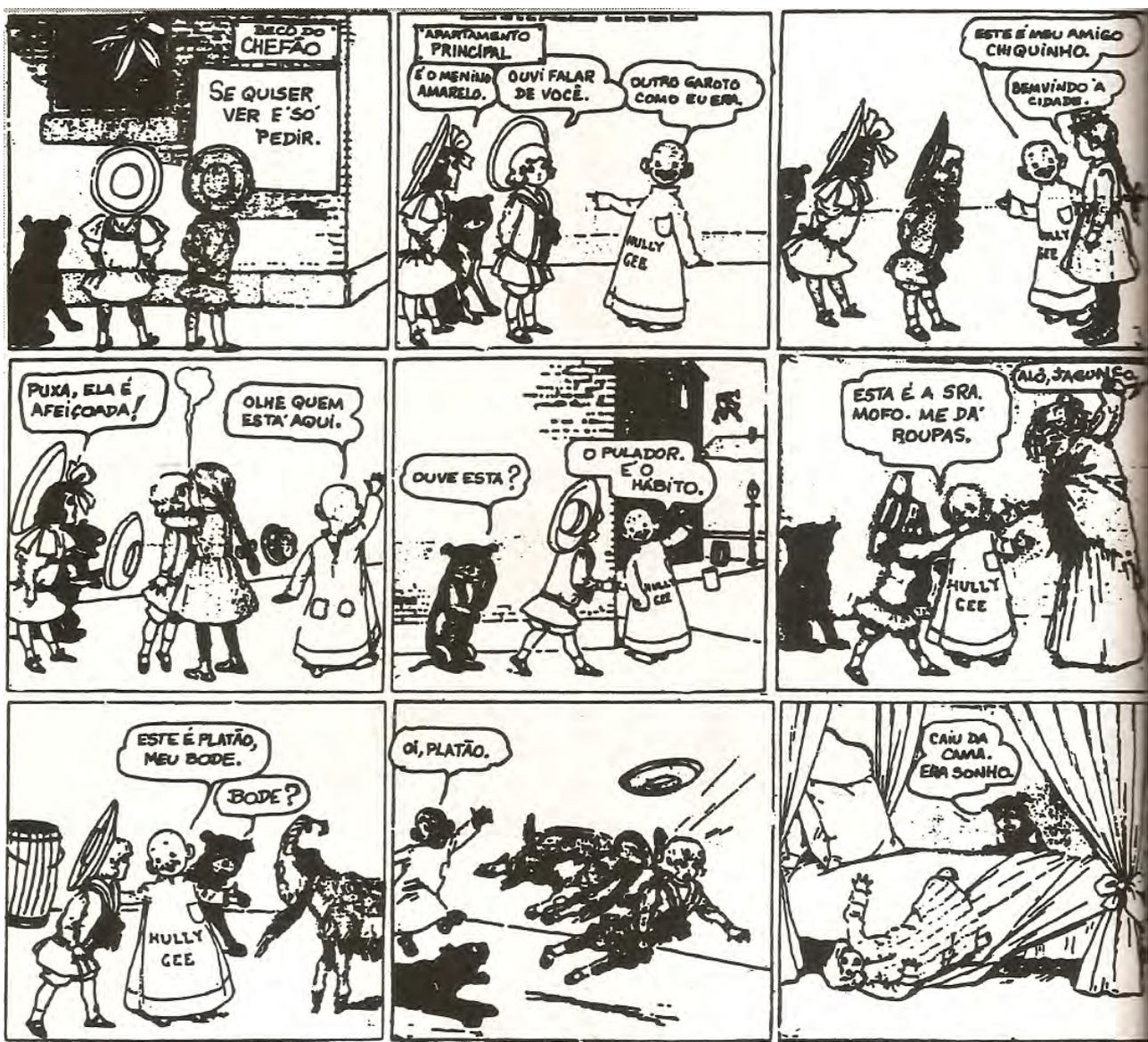
Winsor McCAY (1869-1934)
Little Nemo in Slumberland [detalhe]
 In: *New York Herald*, 26 de julho de 1908³³

McCay tinha uma incrível habilidade em criar e inovar a partir de uma mesma regra inicial estabelecida. As histórias de Nemo sempre terminando com o fim de um de seus sonhos ao acordar em sua cama, mesma temática explorada anteriormente em *Dream of the Rarebit Fiend*, mas aqui levada a outro grau de aprimoramento. Assim como também acontecia no final das histórias de *Little Sammy Sneeze* sempre terminando com o espirro de Sammy, ou ainda em *The Story of Hungry Henrietta*, que sempre se encerrava com a garotinha comendo. Apesar de uma trama pré-estabelecida, quase que convencionalmente anterior com o leitor, McCay conseguia prender seu público, impressioná-lo e surpreendê-lo e ainda faz com os leitores de hoje. Apesar de ter defendido que ele não tenha provocado uma influência formal direta em seus pares da Era de Platina, mas apenas em gerações posteriores, não significa que ele não tenha provocado outras formas de influência e impacto. Uma delas, que faço questão de

³² GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 310-311. E também: MOYA, 1994, p. 30.

³³ Reproduzido em: *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 2. Rio de Janeiro: RGE, 197?, p. 127.

mostrar aqui, e um trabalho de Outcault que claramente é uma homenagem a *Little Nemo in Slumberland*. Em uma história de *Buster Brown*, Buster percebe-se em Hogan's Alley e encontra alguns dos moradores do local, incluindo Mickey Dugan. No último quadro, Buster cai da cama e acorda como o de costume aos personagens de McCay após passarem por uma aventura improvável. Essa não foi apenas uma história que faria a referência a outro título do mesmo autor, mas a primeira referência direta a outro trabalho em história em quadrinhos de um diferente autor, e não apenas inspiração como a relação entre *The Katzenjammer Kids* e *Max und Moritz*.



R. F. OUTCAULT (1863-1928)
Buster Brown and the Yellow Kid, 1907³⁴

³⁴ Reproduzido em: MOYA, 1994, p. 32.

Em 1906, o *Chicago Tribune* contratou seis ilustradores alemães ou estadunidenses de origem alemã, entre eles estava Lyonel Feininger (1871-1956)³⁵. O futuro pintor que se associaria ao Cubismo e ao Expressionismo e também futuro professor da Bauhaus na época trabalhava produzindo ilustrações para jornais após ter realizado uma formação como artista na Europa. De volta aos EUA em 1906, sua missão era elaborar uma obra que pudesse concorrer com os sucessos de *Katzenjammer Kids* e *Little Nemo in Slumberland*. Para fazer frente a Dirks e McCay, Feininger passou a produzir duas histórias em quadrinhos que eram publicadas semanalmente em páginas coloridas do *Chicago Tribune* todos os domingos. Os títulos eram *The Kin-der-Kids* e *Wee Willie Winkie's World*. As séries foram publicadas de 29 de abril de 1906 a 18 de novembro de 1906 e de 19 de agosto de 1906 a 17 de fevereiro de 1907, respectivamente, quando Feininger entrou em contenda com seus editores por questões de direitos autorais e voltou à Europa. Diferente do que ocorreu com Dirks e outros, os títulos de Feininger foram simplesmente cancelados e não repassados a outro artista.³⁶

The Kin-der-Kids contava a história dos três irmãos Kin-der, Daniel Webster, Piemouth e Strenuous Teddy, que partem em uma viagem navegando na velha banheira da família. A viagem dos Kin-der-Kids se inicia após receberem uma carta com instruções — cujo conteúdo jamais fora revelado aos leitores — de Mysterious Pete. Pete é um personagem que, acompanhado de seu cachorro e sempre com o rosto coberto, ocasionalmente aparece para dar alguma instrução ou salvar os garotos de algum problema em aparições *deus ex machina*. Junto com os garotos Kin-der iam Sherlock Bones, seu cachorro, e Little Japansky, que aparentava ser mais um garoto, mas na verdade era um autômato perdido de um submarino japonês. Ainda mais enigmático era o fato de que Mysterious Pete também passou instruções para a Tia Jimjam alertando-a que os três garotos haviam partido de casa e sugerindo que os seguisse. Assim, acompanhada do Primo Gussie, de seu gato e, posteriormente, do Senhor Buggins, Tia Jimjam persegue os garotos Kin-der para trazê-los para casa e impedi-los que fazer qualquer coisa perigosa.

³⁵ Os demais artistas eram Lothar Meggendorfer (1847-1925), Karl Pommerhanz (1857-190), Victor Schramm (1865-1929) e Karl Staudinger (1874-1962), tendo eles produzido histórias em quadrinhos, mas dentro das regras estilísticas da Era de Cobre, com o diferencial de serem coloridas. O sexto artista era Hans Horina, mas sua produção será tratada logo a diante.

³⁶ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 157. E: MOYA, 1994, p. 28-29; 38-39. E ainda: MOYA, 1977, p. 40; 85.

PART
ELEVEN

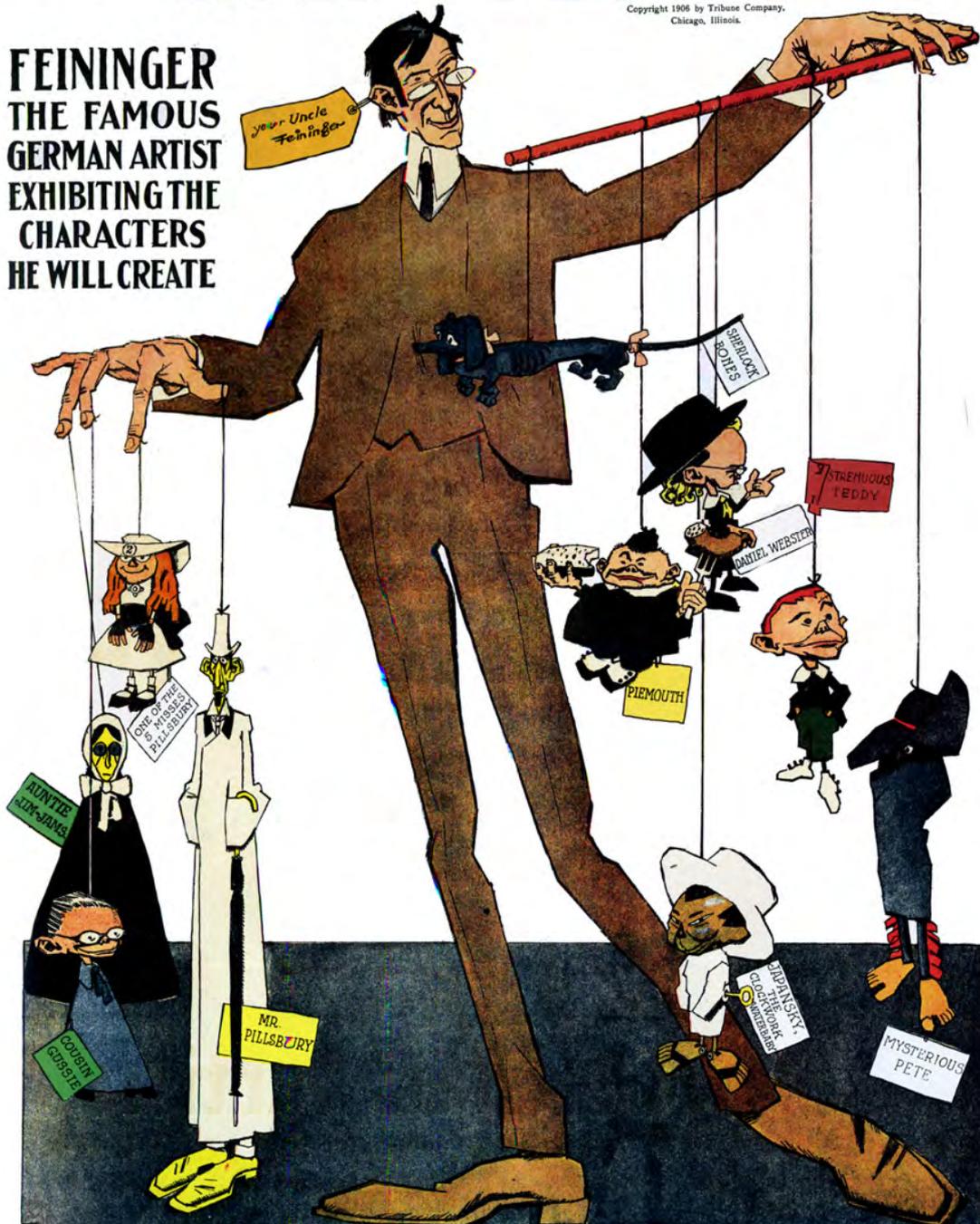
The Chicago Sunday Tribune.

APRIL 29,
1906.

ALL ABOUT THE TRIBUNE'S NEW COMIC SUPPLEMENT.

The **Kin-der-Kids**Copyright 1906 by Tribune Company,
Chicago, Illinois.

FEININGER
THE FAMOUS
GERMAN ARTIST
EXHIBITING THE
CHARACTERS
HE WILL CREATE



7

Lyonel FEININGER (1871-1956)

*The Kin-der-Kids*In: *Chicago Tribune*, 29 de abril de 1906³⁷

³⁷ Reproduzido em: FEININGER, Lyonel. *The Comic Strip Art of Lyonel Feininger: The Kin-der-Kids and Wee Willie Winkie's World*. Fantagraphics Books, 2007, p. 7.

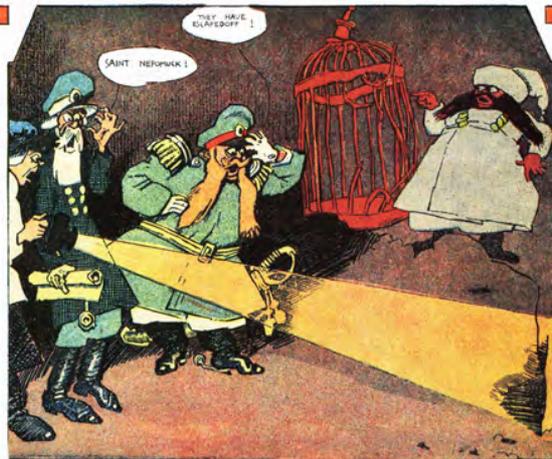
Uma inovação, ou quase, de Feininger foi a construção de uma cronologia para sua história em quadrinhos. Cada uma das histórias semanais era uma continuação direta da história anterior, e os eventos ocorridos na narrativa teriam efeitos e seriam levados em conta nas histórias seguintes, mantendo uma verossimilhança entre os acontecimentos contados. Algo assim já havia acontecido na produção de Agostini, mas não teve continuidade na produção de outros quadrinhistas e ainda não aparecera na produção de histórias em quadrinhos estadunidenses. Outro diferencial de Feininger era a construção de personagens com características de personalidade fortes e com habilidades específicas. Tão relevante era este ponto na obra, que a edição de 29 de abril de 1906 do *Chicago Tribune* cedeu três páginas inteiras e coloridas para que Feininger fizesse a apresentação dos personagens de sua história em quadrinhos. Entre os irmãos Kin-der, Daniel era um intelectual que tinha um vasto conhecimento sobre assuntos gerais e sempre estava acompanhado de livros, Teddy possuía força e vigor acima do normal, e cada um dos personagens tinha seu conjunto de atributos únicos. Diferente do que acontecia até então nos títulos com personagens fixos, cujos personagens principais geralmente se colocavam constantemente em situações padrão e conduziam a narrativa, em *The Kin-der-Kids* as diferentes características de cada personagem eram constantemente invocadas, e as situações em que se envolviam eram diferentes a cada história. A interação entre as personalidades dos personagens também era algo marcante no título.

Quanto à forma, Feininger mantinha uma diagramação em constante mudança, dependendo do conteúdo a ser narrado em cada história. O modo como usava as cores e o apurado detalhamento de suas composições demonstram que estava determinado a se tornar um quadrinlista em condições de competir com as habilidades de Dirks e McCay, e realmente se mostrou à altura.

Quando Feininger abandonou o título e voltou para a Europa, o *Chicago Tribune* não se valeu dos precedentes judiciais existentes para continuar a série com outro artista, optando por encerrá-la. Assim, *The Kin-der-Kids* jamais foi concluído, deixando em aberto o final das aventuras dos irmãos Kin-der, e Feininger jamais revelou a missão passada a eles por Mysterious Pete.

The Kin-der-Kids. Sherlock Bones Shows That He Is A Very Clever Dathshund

Copyright 1906 by Tribune Company, Chicago, Illinois.



Lyonel FEININGER (1871-1956)
Sherlock Bones Shows That He Is A Very Clever Dathshund
The Kin-der-Kids
In: *Chicago Tribune*, 1906³⁸

³⁸ Reproduzido em: FEININGER, 2007, p. 31.

Já *Wee Willie Winkie's World* algumas vezes se apresentava como uma história de uma página inteira, outras a página colorida era dividida ao meio trazendo duas histórias. Este título não trazia nenhuma dependência cronológica como o anterior. Cada uma das histórias funcionava de maneira independente e que poderia ser compreendida sem a necessidade de nenhuma outra história prévia. Também possuía uma diagramação sempre em alteração e com detalhes e acabamento de moldura refinados. Combinado com o clima onírico de seu tema com a troca da presença de balões de fala pelo uso de caixas de textos externas aos quadros, me de alguma forma em composição orgânica com a moldura, incorporava uma beleza literária ao trabalho sem precedentes

A temática de *Wee Willie Winkie's World* se dava ao redor do personagem Willie Winkie, que não possuía aquele forte conjunto de características próprias como os irmãos Kin-der, mas tentou como seu principal atributo a sua imaginação ilimitada, e que, apesar de não ter outros personagens com quem interagir e se valer disso como ponto central do título como ocorria com os Kin-der, explorava justamente esta solidão e ausência de companhia para estruturar a narrativa. Willie — fisicamente muito parecido com Daniel Webster, mas de uma introspecção fantasiosa que projetava sua imaginação sobre o ambiente e que passava longe da distração do que lhe ocorria ao redor provocada pela constante concentração na leitura de Daniel — passava a maior parte do tempo sozinho, ou observando de longe alguma forma de vida, percorrendo em silêncio cenários sublimes quando saía para explorar as vizinhanças da casa de seu avô armado apenas com uma vareta ou o guarda-chuva marrom de seu avô. A partir dessas experiências solitárias, Willie interagia com objetos inanimados, que acabavam interagindo de volta com ele, ou assim queria ele acreditar. Claramente Feininger criou uma história em quadrinhos também baseado na subjetividade e na imaginação infantil como era *Little Nemo in Slumberland* para concorrer com tal título, mas em nada isto desmerece seu trabalho, pois em *Wee Willie Winkie's World* havia uma beleza melancólica nunca antes representada na História em Quadrinhos.



Wee Willie Winkie's World

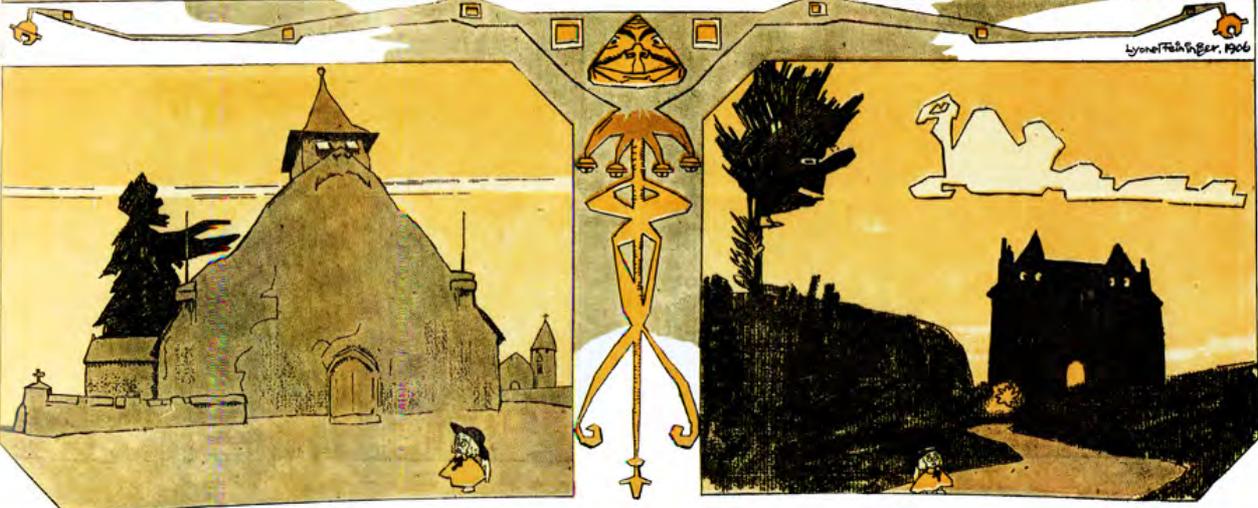
Copyright 1907 by Tribune Company - Chicago, Illinois



It was such a fine day for a parade! The soldiers were trees; rows and rows of queer knob-headed poplars. They stood so straight and still you could hardly hear a leaf rustle; and a very fat and pompous old hay-rick was the Commander-in-Chief. On one side was a small attacking party of militia, led on by a daring young sapling, and a little way off, on a hillock, was assembled a group of willow stumps as spectators, by they seemed very frightened. Up above, the clouds were having a merry automobile race and chased through the sky at a great rate.

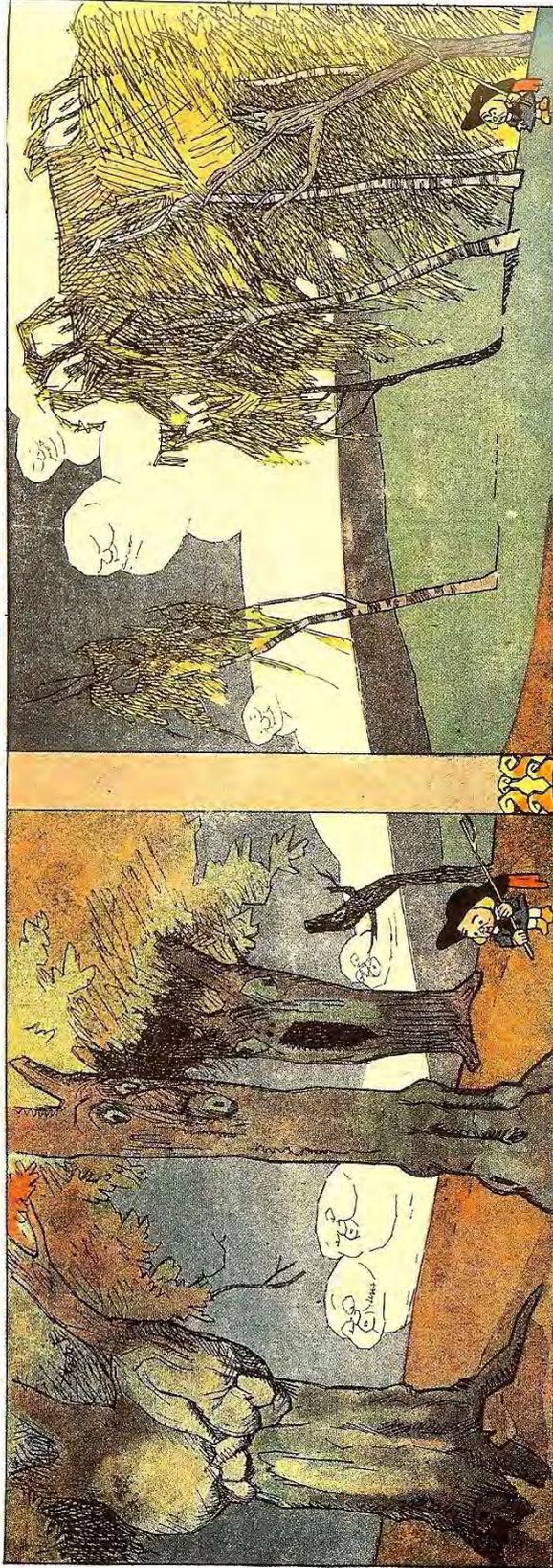
Willie Winkie saw a number of other curious things as he went along. A cyclist, scorching up a steep hill, was watched with amazement by all the houses, trees, and telegraph poles. At another place the road ran between hedges and was overshadowed by tree-giants, to whom Williewinks behaved quite naughtily, just to show he was not to be scared by mere trees, not even by the face which seemed to block up the road further on. Then there was a little old church jinking remarkably self-satisfied, as it well might! for beside it stood a fir tree who held sermons from one end of the year to the other.

At last, just before he reached home, Williewinks saw two twin-giants standing, glaring at each other with fiery round eyes, whilst above them a camel-cloud sailed along; and to one side there was a tree with a stub-nose and a head of disorderly hair that rustled in the evening breeze.



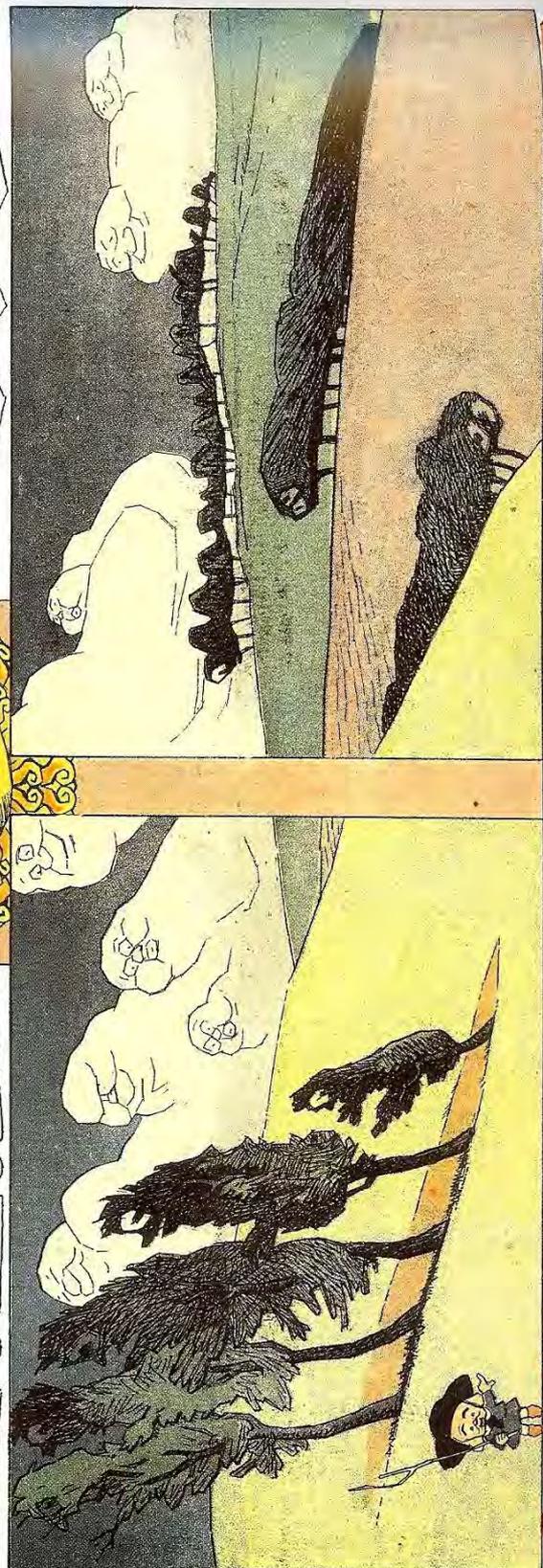
Lyonel FEININGER (1871-1956)
Wee Willie Winkie's World
 In: *Chicago Tribune*, 1906

Wee Willie Winkie's World.



It was such a fine day! Great clouds with puffy, wind-blown cheeks sailed through the sky and the sun shone warmly, and so Willie Winkie went out for a walk over the hills. "Isn't it odd?" thought Willie. "I wonder why the trees seem so *arrazar* today?" One little leafless tree waved two stumpy little branch-arms and seemed trying to warn the other trees near-by.

The farther on Willie went the stranger the trees acted. Some tower-headed birches, standing in a group, seemed to shiver with alarm as if a cloud of evil spirits were about to descend upon them. But not! The grass was *arrazar* and good natured things.



By and by, Willie came to a family of five Poplars huddled together in a row. "Why, they are running up hill!" said he, "what can they be running away from?" He turned around to see—and—behold! There, creeping up over the hills, were three great green caterpillars as big as dragons! After the first glimpse at them Willie Winkie turned to run also, but then he stopped to look again at the monsters—and what were they? Only long lines of trees planned closely together. So Willie laughed and thought it very amusing.

Lyonel FEININGER (1871-1956)
Wee Willie Winkie's World [aqui em posição "paisagem"]
 In: *Chicago Tribune*, 1906

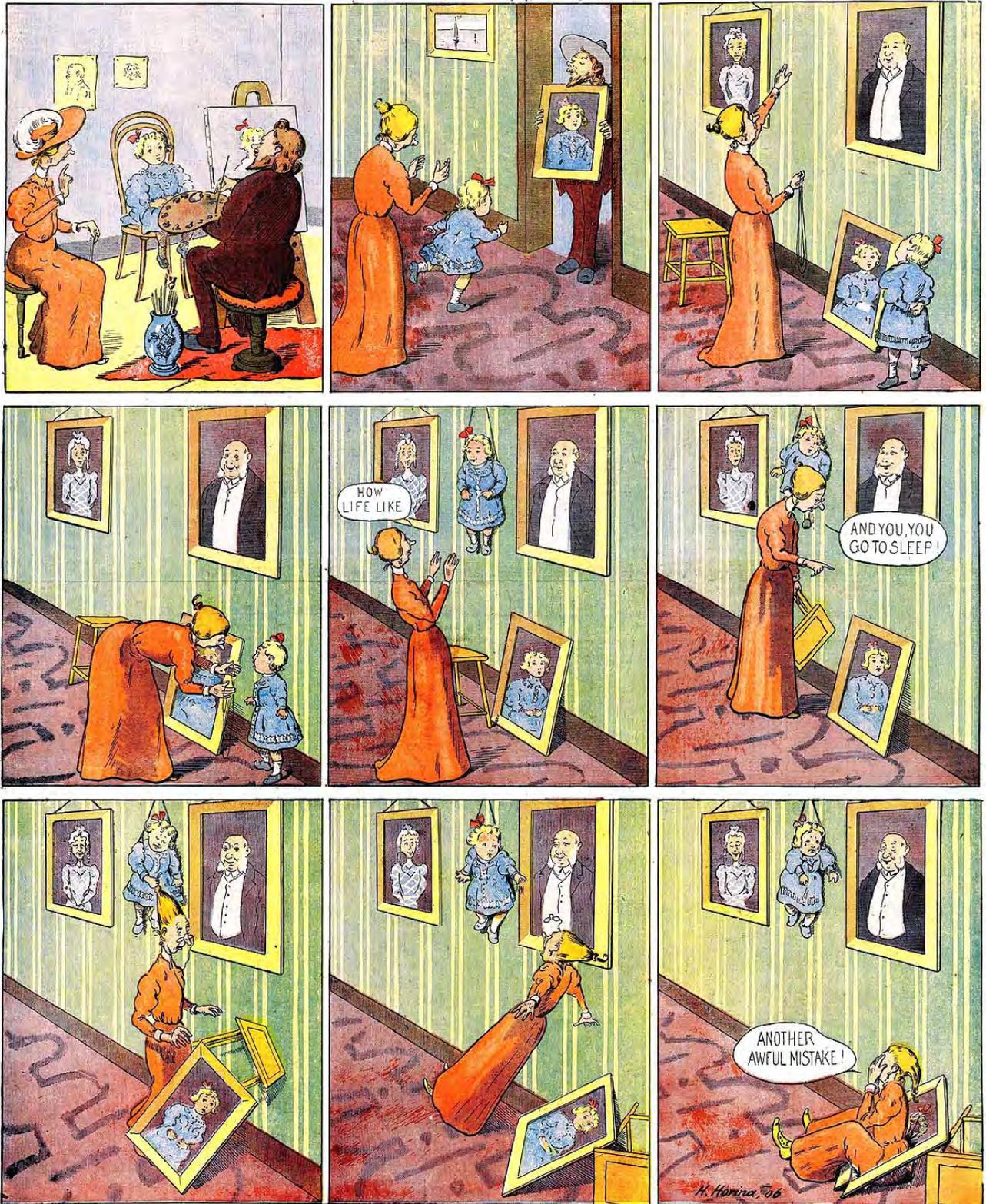
Hans Horina (c. 1865-1918) foi um dos seis ilustradores contratados pelo *Chicago Tribune* para criarem títulos para o novo caderno especial de histórias em quadrinhos do jornal, que esperava com isso concorrer com as publicações de Pulitzer e Hearst. Como as vendas não aumentaram tanto quanto os editores esperavam, o caderno de histórias em quadrinhos não teve uma longa vida, mas no período em que existiu, Horina foi o quadrinhista associado a ele que mais produziu. Criou sete títulos diferentes para o *Chicago Tribune*: *Hungry Tommy* — publicado entre 6 de maio de 1906 e 15 de setembro de 1907 —, *The Absent Minded Aunt* — publicado entre 6 de maio de 1906 e 15 de setembro de 1907 —, *The Rhinoceros Boys*, *The Elephant Family and the Lion Family*, *Mr. Foxy The Artist*, *Jungle Comics* e *The Bear Boys*, além de algumas histórias *one-shot*. Durante aproximadamente três anos, trabalhou como quadrinhista para o *Chicago Tribune*. Depois disso, naturalizado estadunidense, passou a viver definitivamente com sua família no EUA, onde adotou o nome John Horina e trabalhou como editor do jornal *Louisville Anzeiger*, que era publicado no idioma alemão.

Hungry Tommy, *The Bear Boys* e *The Rhinoceros Boys* tratavam de histórias de garotos levados que aprontavam armadilhas com os adultos ao redor para levar vantagem ou se divertir. A premissa era parecida com a de *The Katzenjammer Kids*, *Buster Brown* e outros títulos do gênero, a diferença aqui é que a produção de Horina continha certa dose de humor negro, e em várias ocasiões os garotos travessos “venciam” conseguindo atingir seus objetivos e escapar das punições. Já *The Absent Minded Aunt* narrava histórias de uma mulher muito distraída que provocava situações engraçadas devido a não prestar atenção no que fazia. A tia distraída de *The Absent Minded Aunt* e Tommy, personagem de *Hungry Tommy*, encontraram-se em algumas ocasiões, dividindo uma mesma história. Mas o destaque para a produção se cabe quanto ao que realizou em títulos como *The Bear Boys*, *The Rhinoceros Boys* e *The Elephant Family and the Lion Family*. Nesses trabalhos, Horina representava típicas famílias burguesas, como eram todos os retratados em suas histórias — e “coincidentemente” o público leitor e consumidor dos jornais —, mas essas famílias eram representadas não como humanas, mas como animais antropomórficos. Isso atualmente pode parecer comum, mas antes de Horina não havia personagens nas histórias em quadrinhos que eram representações de animais assumindo funções e papéis típicos da sociedade humana. Até então, animais eram comumente representados,

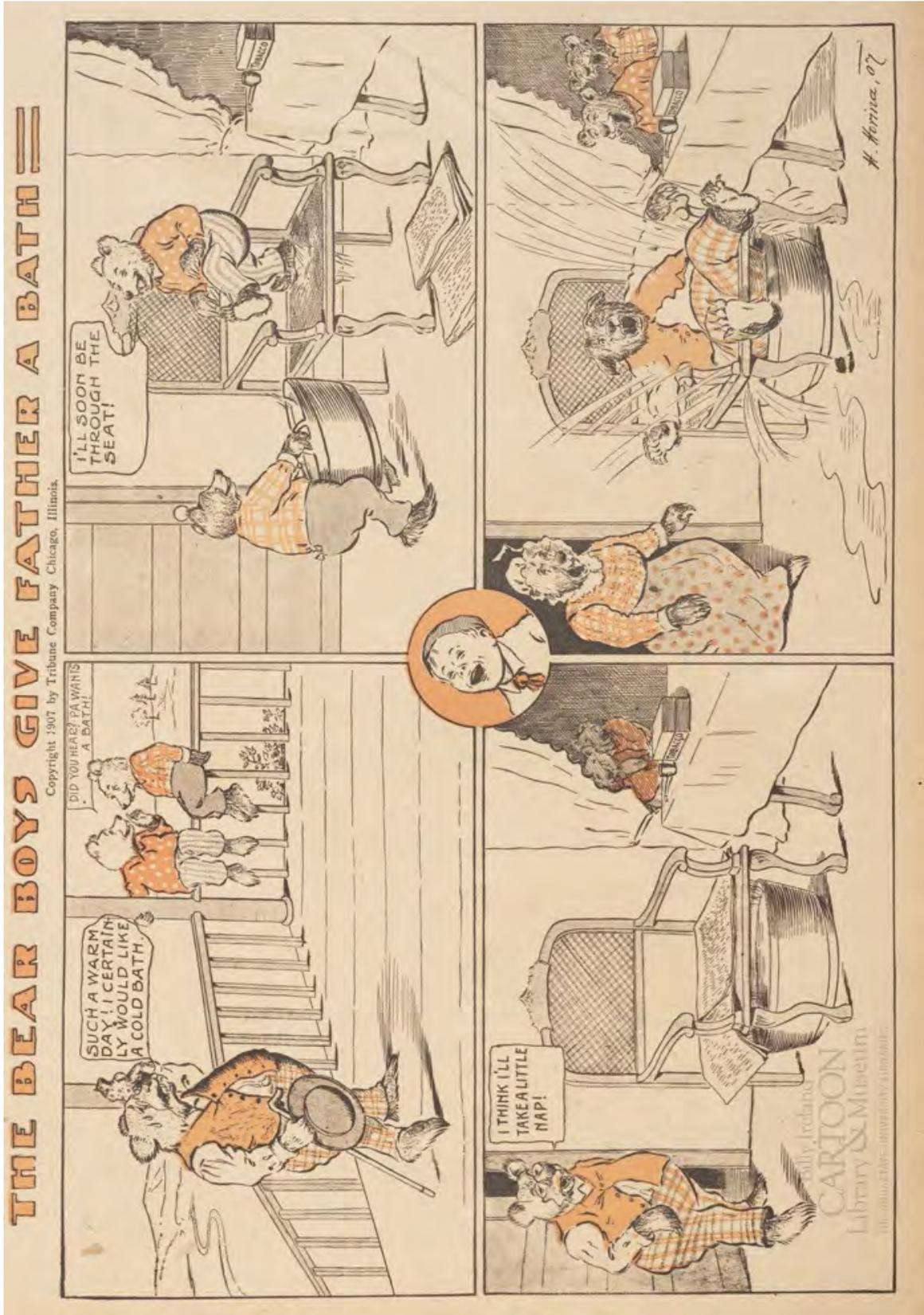
mas na posição de animas. Sherlock Bones era um dos personagens principais de seu título e, como outros cães representados em *The Kin-der-Kids*, era capaz de falar e interagir com os outros personagens, mas jamais assumiu para si um papel que não o de cachorro da família. Nos trabalhos de Horina, os animais são a própria família representada, e ao se vestirem com humanos, usarem instrumentos humanos, se comportarem de acordo com os estereótipos de uma família burguesa e, devido à grande habilidade de Horina em desenhar expressões faciais para representar estados emocionais, o leitor acabava assimilando aquelas novas regras de verossimilhança narrativa e frequentemente esquecia serem animais ali, e não burgueses como eles. Talvez fosse mais fácil para um leitor médio se reconhecer nos animas com vidas domésticas de Horina, do que nos mundos oníricos e experimentos formais de Verbeek, McCay e Feininger. Bem como era muito mais aceitável uma família de rinocerontes, leões, ursos ou elefantes vivendo de acordo com os ideais e com a moral da classe média estadunidense, do que admitir a pobreza dos guetos de *Hogan's Alley/The Yellow Kid*. Horina estava, com seu trabalho, criando uma nova forma de representar o mundo nas histórias em quadrinhos, mostrando a possibilidade de representar a condição humana sem diretamente representar o homem. Não era uma projeção de sentimentos humanos sobre algo não humano realizado por um personagem como acontecia com Little Nemo e Willie Winkie, não se tratava da representação do subjetivo. Na produção de Horina havia uma projeção subjetiva, uma construção de humanidade e de identificação no que na verdade era diferente, mas vindo do próprio autor a ponto de transferir essa projeção para os leitores e fazer com que eles construíssem vínculos com os personagens não humanos, mas humanizados. E essa nova possibilidade de representar o humano além do ser humano tornar-se-ia uma das características mais marcantes do meio da História em Quadrinhos.

THE ABSENT MINDED AUNT HANGS THE PICTURE

Copyright 1906 by Tribune Company, Chicago, Illinois.



Hans HORINA (c. 1865-1918)
The Absent Minded Aunt Hangs the Picture
The Absent Minded Aunt
In: *Chicago Tribune*, 13 de maio de 1906



Hans HORINA (c. 1865-1918)
The Bear Boys Give Father a Bath [aqui em posição “paisagem”]
The Bear Boys
 In: *Chicago Tribune*, 1907

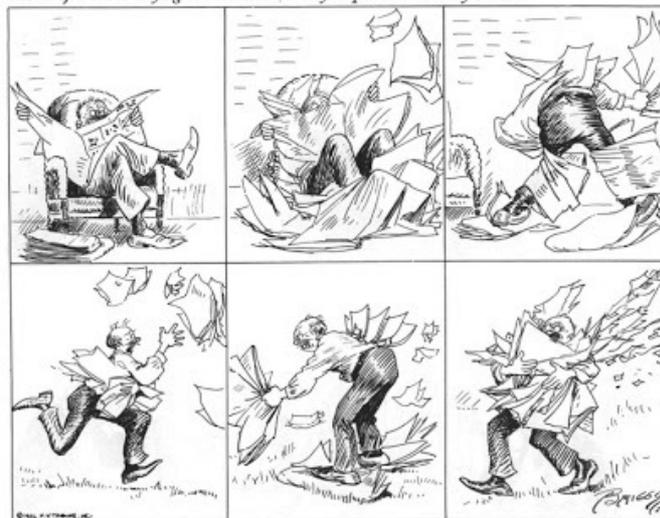
Harry Conway Fisher (1885-1954), conhecido pelo apelido Bud, nasceu em Chicago, cursou a faculdade de Jornalismo por algum tempo, até que em 1905 começou desenhar para o caderno de esportes — função chamada de “cartunista esportivo” — do jornal *San Francisco Chronicle*. Em 1907 convenceu seu editor a lhe autorizar a produzir uma história em quadrinhos para ser publicada nesse caderno. Mas o mais ousado nesta empreitada de Bud Fisher foi o desafio que se autoimpôs a partir da produção anterior de outro artista.



Clare BRIGGS (1875-1930)
Autorretrato

Antes de Fisher, o quadrinhista Clare Briggs (1875-1930) criara o título *A. Piker Clerk* (c. 1903/1904), que narrava as histórias de um apostador compulsivo e, diferente do que se fazia até então — publicações semanais —, tinha uma história inédita publicada diariamente. Briggs era autor de vários outros títulos, sob contratado do *syndicate* de Hearst, que eram publicados no jornal *Chicago American*. O título foi cancelado prematuramente — diz a lenda que devido ao conteúdo de *A. Piker Clerk* ter sido considerado “vulgar” por Hearst —, mas a possibilidade de uma história em quadrinhos de publicação diária havia se mostrado viável.³⁹

Movie of a Man Trying to Handle a Sunday Paper on a Windy Porch



Clare BRIGGS (1875-1930)
Movie of a Man Trying to Handle a Sunday Paper on a Windy Porch
Movie of a Man
King Features Syndicate
In: *Chicago American*

³⁹ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 68; 161. Também: MOYA, 1994, p. 40.

Entre os títulos de autoria de Briggs, dentro da tradição de publicação de histórias em quadrinhos em cadernos esportivo, estão *When a Feller Needs a Friend*, *Movie of a Man*, *Somone's Always Taking the Joy Out of Life*, *There's at Least One in Every Office*, *Real Folks at Home* e *Danny Dreamer*. Ainda, sua série de maior sucesso foi *Mr. and Mrs.*, que tratava dos entendimentos e desentendimentos de um casal de classe média, Vi Green e Joe Green.



Clare BRIGGS (1875-1930)

A. Piker Clerk

King Features Syndicate

In: *Chicago American*, 1907



Bud FISHER (1885-1954)
Autorretrato

Inspirado no feito de Briggs, Bud Fisher passou a produzir sua série diária para as páginas do caderno de esportes do jornal onde trabalhava aproveitando o espaço vazio horizontal no topo da página, que acabou condicionando o formato do seu trabalho — a tira — e estabeleceu um padrão de publicação a partir de então. O formato de tira não foi criado por Fisher, Briggs já se valia dele algumas vezes — mais uma vez

evidenciando a inspiração que o trabalho de Briggs deu a Fisher —, mas foi Fisher quem adotou o formato em definitivo o consagrando e induzindo os jornais concorrentes a imitarem na disputa pelos leitores. Essa “construção da forma” deu-se de maneira gradativa e pode-se dizer que foi condicionada pelo ambiente. Primeiramente Fisher apenas inseria os elementos no espaço horizontal disponível, sem se importar com definir margens para os quadros, ou inserindo as margens apenas parcialmente ou totalmente, mas não em todos os quadros da história. O Texto também combinava balões de fala com textos de narração em terceira pessoa soltos abaixo ou dentro do quadro, ou no espaço que seria considerado dentro do quadro se houvesse um quadro definido. Essa ausência de rigidez formal também era presente no trabalho de Briggs, mas, devido ao espaço que ele tinha disponível na edição do dia, poderia construir sua história em quadrinhos alinhada horizontalmente ou em painéis maiores e com diferentes diagramações. Com o passar do tempo e das elaborações diárias de Fisher, o espaço horizontal do topo da página do jornal foi ordenando sua forma de criar e sendo ordenado. Nas histórias posteriores, já não há mais os textos narrativos em terceira

peessoa, e as margens dos quadros se tornam rígidas, de uma metodologia científica e padronizada. Essa forma estabelecida por Fisher para seu trabalho claramente era uma continuidade do padrão da Era de Platina estabelecido por Dirks, mas agora endurecido pelo próprio Fisher.

O título criado por Fisher, que foi o único no qual trabalhou durante sua vida, chamava-se originalmente *A. Mutt* e contava as aventuras de um homem magro e alto chamado Augustus Mutt e suas tentativas em conciliar sua atividade preferida, a aposta em corridas de cavalo, com a desaprovação de sua esposa em relação a seu divertimento. Ambos os temas, as apostas e os atritos conjugais, estavam presentes no trabalho de Briggs, em *A. Piker Clerk* — como pode ser conferido na imagem acima — e em *Mr. and Mrs.*, respectivamente. Mutt tinha muito de parecido com o personagem principal de *A. Piker Clerk*, semelhanças físicas, no gosto por apostas, na construção do próprio nome do título. Uma dos elementos mais divertidos de *A. Mutt*, era como Fisher representava as apostas, ou melhor, “não representava”. Diariamente, Augustus Mutt apostava seu dinheiro em cavalos reais que realmente participariam do páreo do dia. No dia seguinte, tanto os leitores, quanto o próprio autor, tinham de lidar com as consequências dos resultados das corridas do dia anterior, estabelecendo uma cronologia para o título na qual o sucesso ou fracasso das apostas de Augustus Mutt dependiam de fatores externos ao autor e vindos do mundo real.

Mr. A. Mutt Starts in to Play the Races



Bud FISHER (1885-1954)

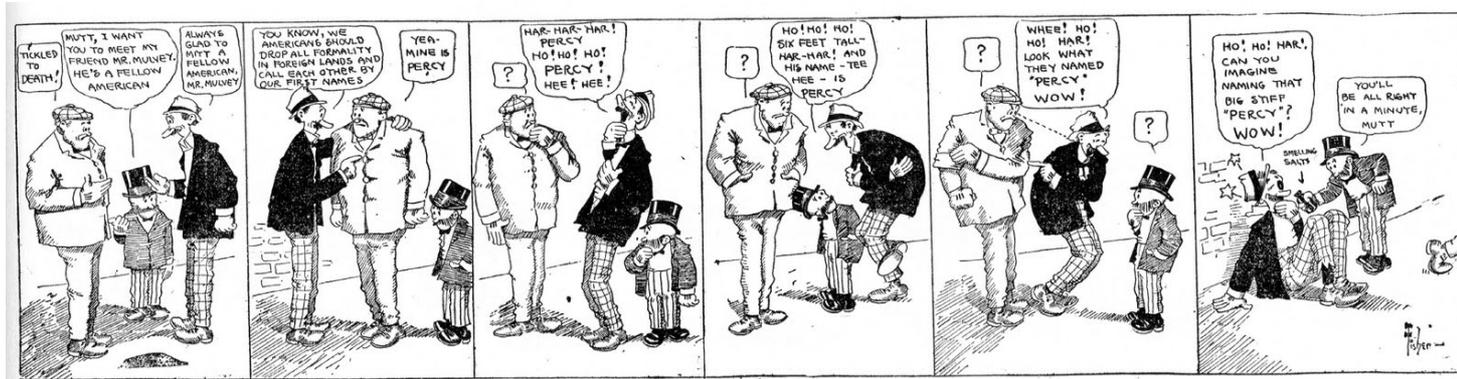
Mr. A. Mutt Starts in to Play the Racers

A. Mutt #1

In: *San Francisco Chronicles*, 1907

O título se manteve neste formato até que, em março de 1908, Augustus Mutt encontrou-se com um novo personagem, um baixinho gordo fugitivo de um hospital para doentes mentais que acreditava veementemente ser o campeão de boxe James Jackson Jeffries (1875-1953). A partir desta premissa, o centro narrativo do título foi reestruturado, e a aceitação do público tornou-se ainda maior. Em 1911, o nome da série mudou para *Mutt and Jeff* e ela passou a contar as engraçadas aventuras da dupla e foi a inspiração para toda uma legião de duplas cômicas formadas por um homem gordo e baixo e outro magro que surgiram nas histórias em quadrinhos, cinema e televisão.⁴⁰

O que colocou Fisher em uma condição especial em relação aos demais quadrinhistas de seu tempo foi que sua situação contratual com o *San Francisco Chronicle* e o registro de propriedade intelectual que providenciou garantiram-lhe todos os direitos autorais sobre suas histórias em quadrinhos, desvinculando-o da submissão aos *syndicates*. Assim, mesmo quando mudou de empregador juntando-se ao *San Francisco Examiner*, de propriedade de Hearst, continuou com os direitos sobre sua criação e passou a ganhar extremas quantias de dinheiro que lhe permitiram viver em excelentes condições e sustentar sua vida excêntrica. A partir de 1932, passou a viver apenas dos lucros relacionados aos direitos autorais de *Mutt and Jeff*, deixando a produção e controle criativo da história em quadrinhos com Ed Mack (?-1932), depois para o assistente de Fisher chamado Albert “Al” Smith (1902-1986), que foi posteriormente sucedido por George Breisacher (1939-2004), permitindo que o título fosse publicado até 1983.⁴¹



Bud FISHER (1885-1954)
Mutt & Jeff

⁴⁰ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 161. Também: MOYA, 1994, p. 40. E ainda: MOYA, 1977, p. 36; 39.

⁴¹ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 441. E ainda: MOYA, 1977, p. 39.

Se Verbeek e Horina abriram o portão para a construção de representações verossímeis não realistas nas histórias em quadrinhos, George Joseph Herriman (1880-1944) colocou a cerca abaixo. Herriman nasceu em New Orleans, mas sua família mudou-se para Los Angeles quando ele era criança. Começou a trabalhar no *Los Angeles Herald* como *office-boy*, mas aos dezessete anos já estava vendendo seus desenhos para o jornal, e aos vinte tinha ilustrações publicadas nas revistas *Life*, *Judge* e *New York News*. Em 1901 mudou para Nova York e



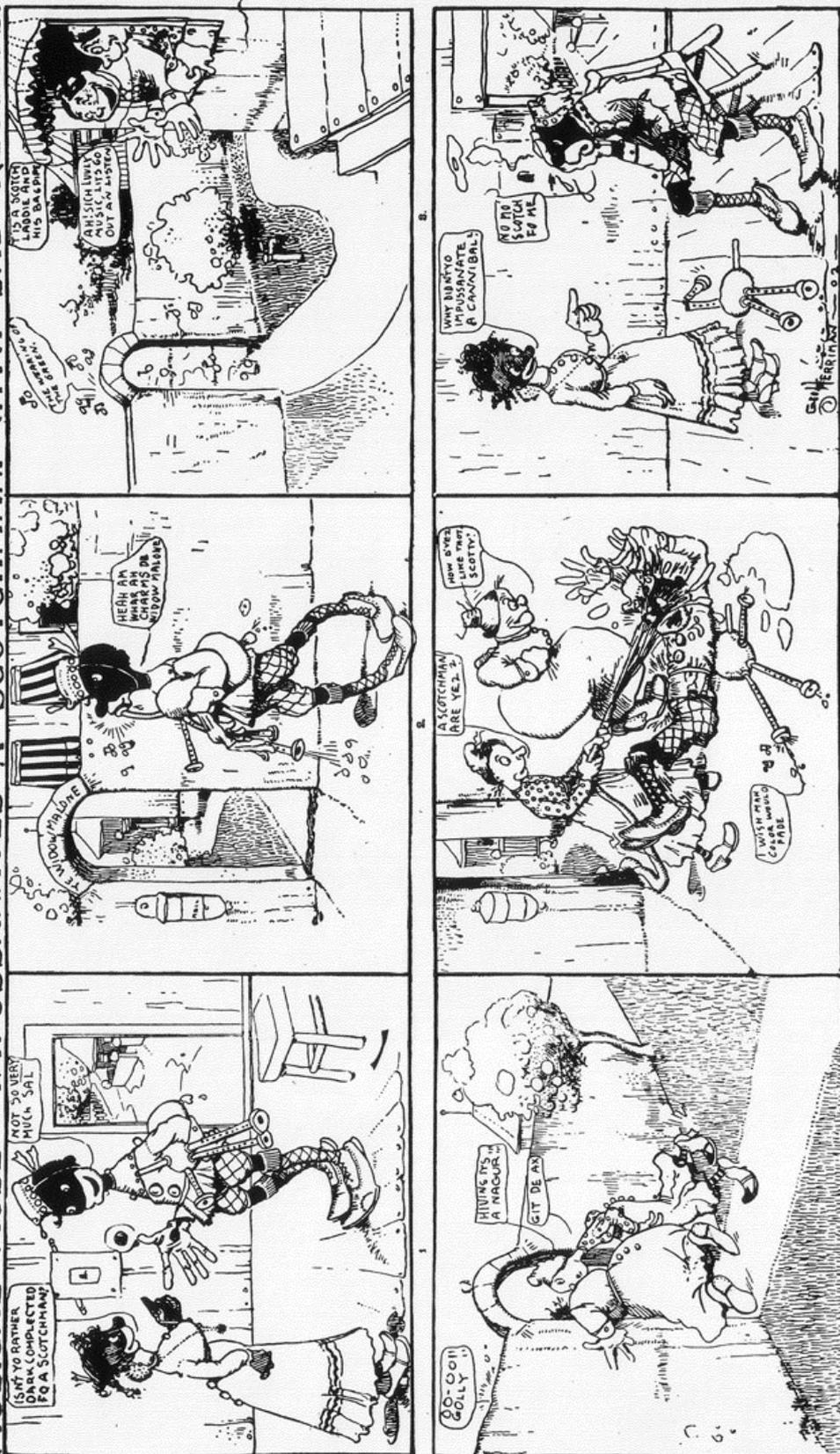
George Herriman (1880-1944)
Autorretrato
Judge, 21 de outubro de 1922

passou a desenhar para o *New York World* de Pulitzer, onde publicou suas primeiras histórias em quadrinhos: *Musical Moose* (1902) — sobre personagens negros em que o autor, de origem mulata, tratava de questões de racismo —, *Professor Otto and his Auto* (1902), *Acrobatic Archie* (1902-1903), *Two Jolly Jackies* (1903), *Lariat Pete* (1903) e *He Got His Man*. Então Herriman foi contratado pelo *New York Journal* de Hearst, no qual trabalhou como desenhista fantasma⁴² assistente do quadrinhista e cartunista esportivo Thomas Aloysius Dorgan (1877-1929). Herriman voltou para a Califórnia em 1906 e, em 1910, retornou a Nova York. Neste período de idas e vindas, Herriman publicou várias histórias em quadrinhos em diferentes jornais, incluindo *Mr. Proones the Plunger* em 1906 em tiras diárias em um caderno esportivo, nos moldes de *A. Mutt* de Briggs, mas sem conseguir o mesmo sucesso.⁴³

⁴² As expressões “escritor fantasma” e “desenhista fantasma” são empregadas para denominar as funções em que os artistas participam de uma produção e são pagos por ela, mas não têm seus nomes creditados como criadores ou colaboradores, geralmente dando-se o crédito para outra pessoa que na realidade foi apenas co-autora ou que não participou da criação ou produção.

⁴³ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 218. Ainda: *LiRE: Hors-Série*. N. 15. Spécial: un siècle de BD, 2013, p. 50. Também: MOYA, 1994, p. 44. E ainda: MOYA, 1977, p. 37; 40.

MUSICAL MOSE "IMPUSSANATES" A SCOTCHMAN. WITH SAD RESULTS.

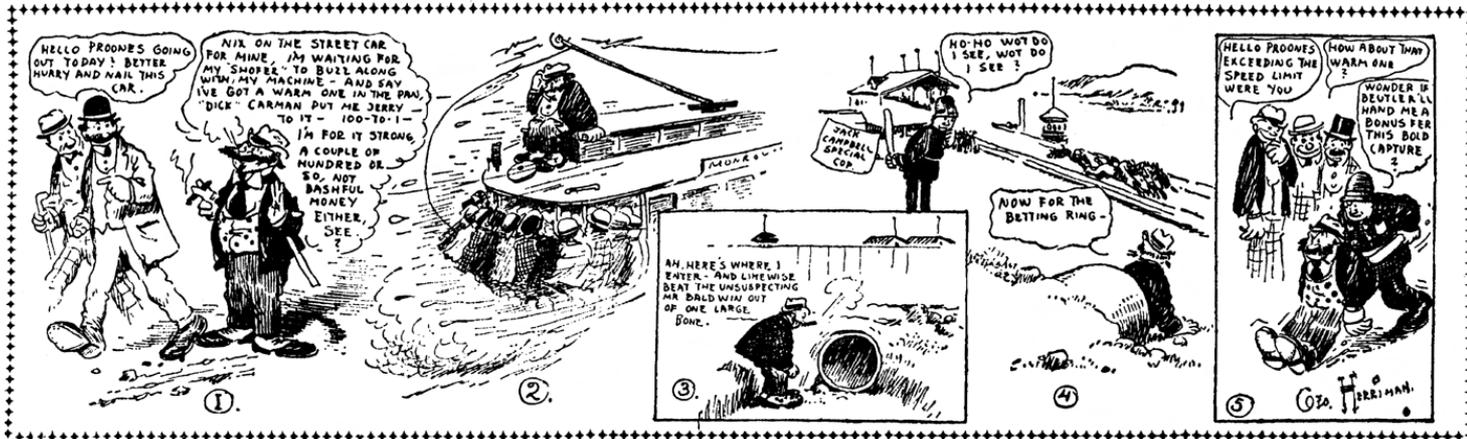


George HERRIMAN (1880-1944)

Musical Mose "Impussanates" A Scotchman. With Sad Results. [posição "paisagem"]
Musical Mose

In: *New York World*, 16 de fevereiro de 1902

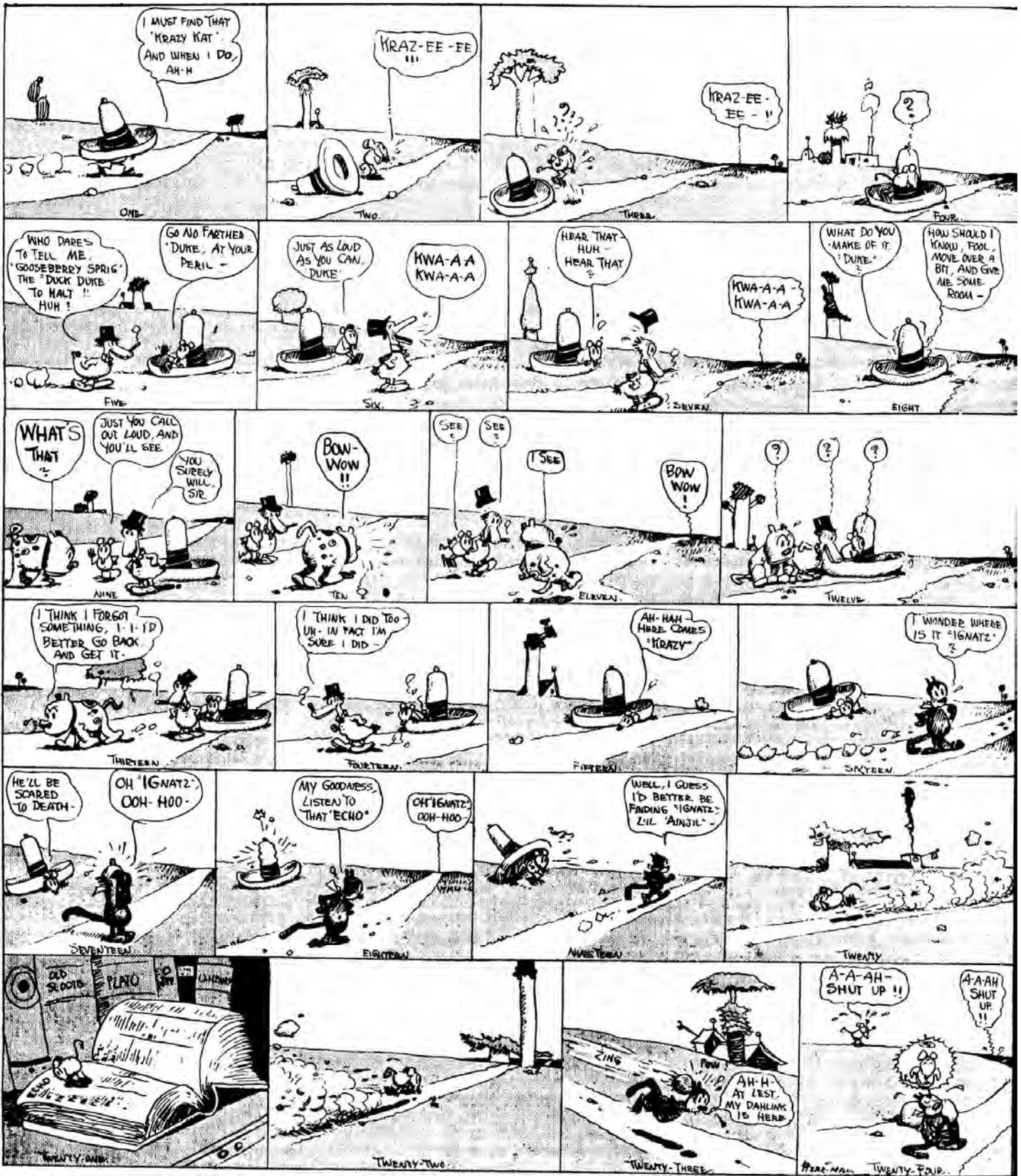
Carman's 3-Year-Old Rifleman, by Strong Finish Wins Handicap 3 Lengths Ahead of Botanist, and Cartoonist Herriman Sees Queer Sights at Races.



George HERRIMAN (1880-1944)
Uma tira publicada em caderno esportivo

Entre 1910 e 1916, publicou *The Dingbat Family*, que depois teve o nome alterado para *The Family Upstairs*. Esta série, por volta de 1911, passou a ter uma sub-história incluída. No espaço mais inferior da página, havia um espaço delimitado onde eram apresentados um gato e um rato interagindo. Com o passar do tempo, os personagens desse espaço paralelo começaram a competir em popularidade com os personagens principais do título, estabelecendo uma história em quadrinhos que na verdade eram duas. Em torno de 1913, o gato e o rato ganharam autonomia e passaram a estrelar seu título próprio: *Krazy Kat*.

Krazy Kat começou como um título semanal, mas logo passou a seguir a regra da tira diária, criada pela tradição dos cartunistas esportivos da qual Herriman era descendente. Os personagens principais eram o sempre gentil gato *Krazy Kat* e, sua paixão e rival, o rato *Ignatz Mouse*, que viviam em uma eterna relação de amor e ódio, sendo que, desde a época em que eram uma tira secundária de *The Family Upstairs*, *Krazy* tentava declarar seu amor a *Ignatz*, que, por sua vez, arremessava tijolos na cabeça do felino sempre que tinha oportunidade. Entre os personagens secundários havia *Offissa Pupp*, um cão policial que frequentemente perseguia *Krazy* e *Ignatz*, e outros animais.

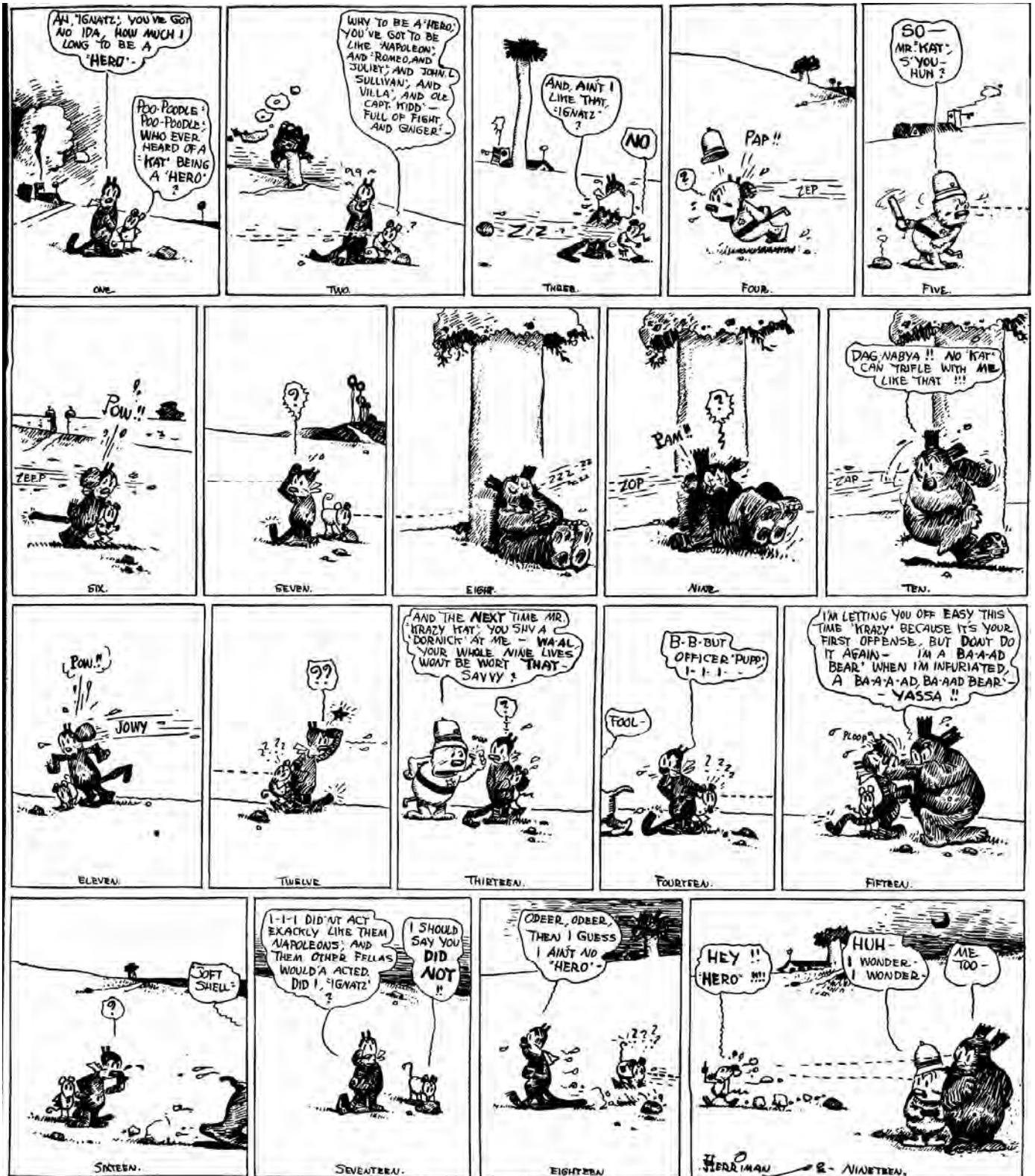


George HERRIMAN (1880-1944)
Krazy Kat, 7 de maio de 1916

Herriman, em *Krazy Kat*, trouxe uma série de inovações para a História em Quadrinhos. Formalmente *Krazy Kat* tinha um traço “sujo”, rabiscado, que muitas vezes lembrava o traçado das primeiras histórias da Era de Cobre. Também era “sujo” o seu linguajar, ao ser o primeiro a empregar gírias das ruas de Nova York em suas histórias em quadrinhos. Sua diagramação era instável, podendo se alterar completamente de uma história para outra.

Entretanto o mais destacável em *Krazy Kat* é a representação do tema tratado. Horina já avia trabalhado com animais assumindo papéis humanos — o próprio Herriman fizera isso antes em *Daniel and Pansy* (1909) —, mas nos trabalhos de Horina os animais que possuíam características humanas também sempre desempenhavam papéis sociais humanos, mais precisamente, da classe média estadunidense. Em *Krazy Kat* não acontecia o mesmo, os animais de Herriman sim possuíam uma série de atributos humanos, personalidades e sentimentos em que o leitor poderia se reconhecer e projetar, mas de forma alguma assumiam funções sociais humanas. Offissa Pupp era um cachorro que representava um oficial de polícia, mas nem por isso deixava de carregar um grande osso na boca e enterrá-lo da forma que faria um cachorro comum, assim como os outros personagens, apesar de muitas vezes interagirem entre si como humanos, simultânea e paradoxalmente, se comportavam como um grupo heterogêneo de animais faria. Além de um traço que representava objetos e cenários possíveis, mas com um estilo confuso e de estranhamento, todo o universo temático de *Krazy Kat* parecia composto de uma colagem de vários componentes que até poderiam ser verossímeis por si só e isoladamente, mas que reunidos causavam uma sensação de impossibilidade que remetia na direção do que viria a ser o Dadaísmo. Herriman não estava preocupado em representar a sociedade estadunidense, burguesa ou seja lá qual era a qual viviam ele ou seus leitores. Muitas vezes parecia ter como principal objetivo negar as regras de representação usadas até então na História em Quadrinhos negando a representação de um mundo real e possível por um construído a partir de sobreposição de elementos variados e que não necessitava seguir a lógica ou natureza esperada. *Krazy Kat* criou um padrão, novas regras para a História em Quadrinhos, não só estabelecendo o hoje consagrado modelo de rivalidade “gato e rato” — que passou por várias citações, apropriações e releituras até os dias de hoje —, como foi o quadrinhista que concedeu imortalidade aos personagens das histórias em quadrinhos. Foi no universo de *Krazy Kat* que se tornou possível um personagem receber um tijolo arremessado na nuca, cair no chão com o impacto do golpe e se levantar no quadro seguinte como se nada tivesse

acontecido. A representação da violência e a consciência dessa representação como sendo tal foi uma criação de Herriman, permitindo que surras, atropelamentos e quedas



George HERRIMAN (1880-1944)
Krazy Kat, 28 de maio de 1916

de grandes alturas deixassem de ser eventos fatais para tornarem-se motivos de humor. Também quebrava regras ao manter uma indefinição de gênero em relação a Krazy. Em alguns momentos usava palavras com definições masculinas para se referir ao personagem, em outros, ele tinha um comportamento pré-concebido como “feminino”, além de declarar constantemente seu amor por Ignatz, que claramente era um personagem masculino. Esta indefinição de gênero e o comportamento que poderia ser considerado ambíguo de Krazy foram construídos intencionalmente pelo autor e mantidos ao longo de toda a duração do título, que se encerrou apenas com a morte de Herriman em 1944.

Krazy Kat é não apenas a mais importante obra de Herriman, como uma das que estabeleceu alguns dos elementos básicos para a produção da Era de Platina. Como o trabalho de McCay é a origem do que seria posteriormente resgatado e desenvolvido na forma da Corrente Formalista, também é *Krazy Kat* uma das fontes originais de inspiração da qual se originaria futuramente a Corrente Iconoclasta⁴⁴.



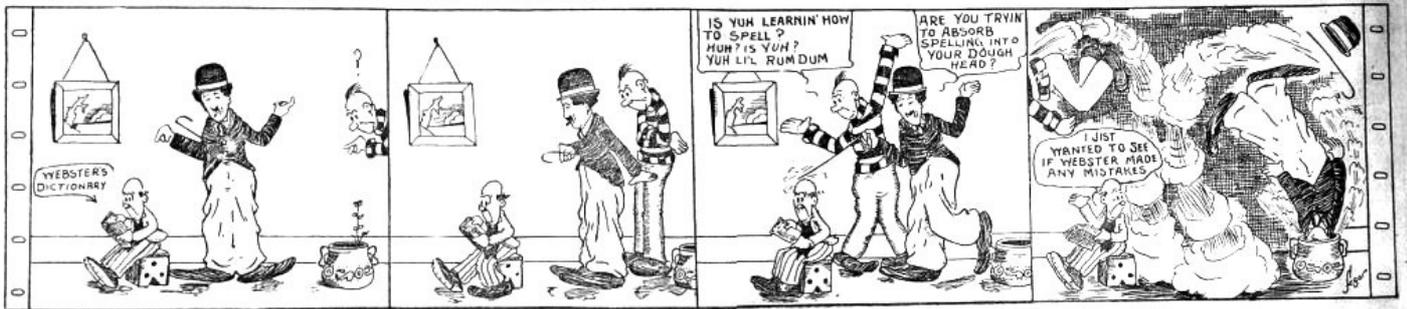
E. C. Segar (1894-1938)
Autorretrato

Elzie Crisler Segar (1894-1938) nasceu em Chester, Illinois. Na adolescência trabalhou como assistente de seu pai — um pintor de casas —, depois como percussionista e projetista cinematográfico na sala de cinema da Chester Opera House. Por volta de 1912, quando tinha dezoito anos, enviou algumas tiras que havia feito inspirado em filmes de Charlie Chaplin (1889-1977) e obteve algumas respostas positivas. Foi para Chicago conhecer

Outcault, que conseguiu para ele um contrato com o *Chicago Herald*, para qual produziu sua história em quadrinhos *Charlie Chaplin's Comic Capers*, publicada entre 1916 e 1917. Depois publicou ainda, entre abril de 1917 e abril de 1918, *Barry the Boob*. Em 1918, conseguiu um contrato com o *Chicago Evening American* de Hearst, no qual publicou *Looping the Loop* (junho de 1918 a dezembro de 1919) e trabalhou como cartunista esportivo com o título *World's Series Sidelights*. Incentivado por seu editor, Segar foi para Nova York, onde assinou contrato com o KFS de Hearst e passou a ser

⁴⁴ Para uma contextualização da Corrente Iconoclasta, ver Apêndice.

CHARLIE CHAPLIN'S COMIC CAPERS—Luke Had a Modest Idea of His Knowledge



E. C. SEGAR (1894-1938)
Luke Had a Modest Idea of His Knowledge
Charlie Chaplin's Comic Capers
 In: *Chicago Herald*, 1916

World's Series Sidelights

By **E. C. SEGAR**



E. C. SEGAR (1894-1938)
World's Series Sidelights
 In: *Chicago Evening American*, outubro de 1919

publicado em seu principal jornal, o *New York Journal*. Pelo KFS, Segar publicou seus dois títulos mais famosos: *Thimble Theatre* a partir de dezembro de 1919 — que sofreria uma mudança de rumo no decorrer de sua existência — e *The Five Fifteen*,

publicado de dezembro de 1920 a outubro de 1938, que posteriormente teria seu título alterado para *Sappo*.⁴⁵



E. C. SEGAR (1894-1938)
Thimble Theater
 King Features Syndicate
 In: *New York Journal*, 1920

O título com publicação diária *Thimble Theater* focava-se no personagem Castor Oyl, um baixinho que se colocava em situações engraçadas. Além dele havia como personagens de apoio a irmã de Castor, Olive Oyl, seus pais Nana e Cole Oyl e seu amigo e namorado de sua irmã, Ham Gravy. Os personagens de apoio alternavam-se em suas participações dependendo da trama, mas o alto e magro Ham era um dos mais frequentes acompanhando Castor em seus planos e seguindo a tradição da dupla cômica formado por um personagem baixo e um magro e alto vinda de *Mutt e Jeff* de Bud Fisher. As tramas de Segar aqui estavam em eterna modificação, causando constantes reviravoltas e guinadas inesperadas na narrativa. Segar iniciou em 10 de setembro de 1928 um arco que durou até 25 de junho de 1929 que mudou o rumo do título e serve

⁴⁵ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 429. Também: MOYA, 1994, p. 63-65.

como marcante exemplo da criatividade de Segar. Neste arco, um tio de Castor aparece na casa da família vindo da África e trazendo consigo um misterioso e raro pássaro que não pode ser capturado ou morto. Durante vários capítulos, Castor tenta sem sucesso matar o animal para ganhar uma aposta que fizera com o tio, resultando em situações cômicas. Quando o seu tio finalmente retorna à África, o pássaro fica com Castor, e ele se envolve em uma série de negociações, perseguições, sequestros e tentativas de assassinato cometidas contra ele por pessoas que desejam a posse da ave. Quando Castor descobre que o motivo por tantos homens desejarem sua ave, agora um animal de estimação, é que ela tem o dom de conceder sorte, decide viajar com Ham e Olive para uma ilha-cassino e lá usar as habilidades da ave para enriquecer. Em sua jornada, acaba contratando um marinheiro para tripular o barco que compra para realizar a empreitada. A partir daí o marinheiro acaba se tornando um dos personagens principais do título e a acompanhar Castor até o final do arco. O título continua em constante alteração, tanto no decorrer dos arcos, como de um arco para o outro, sempre apresentando novos personagens que se alternam. Com o passar do tempo, o marinheiro passa gradualmente a ser o personagem principal desbancando Castor, e o nome do título muda para o do marinheiro: *Popeye*.

Thimble Theater, e depois como *Popeye*, foi produzido e publicado diariamente por Segar até sua morte em 1938, e depois continuado por uma série de outros autores até os dias de hoje. Entre as características mais marcantes desse trabalho estão as complexas e refinadas tramas de Segar e sua capacidade de trabalhar com um enorme número de personagens simultâneos em um mesmo arco, sem contar a presença da provável cronologia mais complexa da sua época, com longos arcos envolvendo estes vários personagens já referidos e uma série de eventos que se sucediam na dependência narrativa dos anteriores e que se desenrolavam em novos e inesperados acontecimentos. Segar pode ainda levar o mérito pela criação de histórias em quadrinhos de ação, pois em *Thimble Theater/Popeye*, linhas de movimento e linhas de representação de impacto eram usadas para a representação de lutas e combates físicos entre os personagens. A representação de violência não era tão exagerada e fantasiosa como a de *Krazy Kat*, apesar de se originar deste trabalho de Herriman, mas também de forma nenhuma era uma representação realista da violência. A representação do fantástico também estava presente aqui, mas também de uma forma nova. Se existiam a concepção tradicional das histórias em quadrinhos até então de representar o mundo de acordo com as regras realistas e, principalmente tratando de questões da sociedade burguesa, em oposição da

representação de mundos de fantasia, que queriam evitar as regras realistas, como os de *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo* e *Krazy Kat*, Segar criou algo que pode ser considerado um meio termo ou um encontro destes dois mundos. Em *Thimble Theater/Popeye*, as narrativas, a princípio, seguiam uma lógica realista e com representações de eventos e papéis típicos da sociedade estadunidense da época, mas, uma vez ou outra, os personagens se deparavam com algo inexplicável. E justamente desse encontro entre o ordinário e o extraordinário, do choque entre mundos, estava um dos grandes efeitos do título que o diferenciava dos demais. Os animais fantásticos de bestiários, como a “galinha inconstante” que não poderia ser capturada ou morta, Eugene the Jeep — o animal misterioso que podia desaparecer e se teletransportar sem nunca ser detido ou capturado e que inspirou o nome do veículo militar que podia superar qualquer terreno —, bruxas e outros eventos sobrenaturais aconteciam ao longo das histórias, mas eram interpretados de forma cética pelos personagens, que duvidavam, questionavam e tentavam explicá-los de forma racional e dentro da lógica realista antes de cogitarem que pudessem ter se sucedido de maneira fora do normal. Vale ressaltar que o próprio Popeye possuía características extraordinárias, como a sua superforça acima da média humana que era intensificada quando comia espinafre. Segar foi o responsável pela possibilidade de um mundo ser como o nosso e, ao mesmo tempo, ser habitado por criaturas incríveis e elementos fantásticos e criou uma nova espécie de verossimilhança que estabelecia a possibilidade de coexistência entre a realidade e fantasia. Surgiu assim a possibilidade dos combates físicos entre heróis e vilões, da presença de monstros caminhando pelo mundo real e dos homens com superpoderes que lhes concediam capacidades especiais, e esta foi mais uma porta aberta na História em Quadrinhos que nunca mais pode ser fechada e que influenciaria vários autores que viriam após ele.

THIMBLE THEATER
 NOW SHOWING—"GOBS" OF WORK.
 Tomorrow—Money Talks.



E. C. SEGAR (1894-1938)

"Gobs" of Work.

Thimble Theater

King Features Syndicate

In: *New York Journal*, 17 de janeiro de 1929⁴⁶

Diante desta profusão de histórias, autores e personagens e aceitação do público, a História em Quadrinhos não pôde conter a si própria, e várias das criações artísticas originárias de seu meio foram adaptadas para outras mídias, o que acabou fazendo com

⁴⁶ Reproduzido parcialmente em: MOYA, 1994, p. 63.

que características de linguagem e estética da História em Quadrinhos também fossem apropriadas. Vieram programas radiofônicos, peças de teatro, musicais, mas o que nos interessa principalmente aqui é sua interação com a Animação. Já em 1989 e 1900, a obra de Dirks foi adaptada em duas animações mudas *The Katzenjammer Kids in School* e *The Katzenjammer Kids in Love* realizadas pela Biograph Company. Entre 1916 e 1918, o estúdio de animação pertencente a o próprio Hearst, o International Film Service, produziu uma série de trinta e sete episódios baseado na obra de Dirks. Em 1938, foi vez da Metro-Goldwyn-Mayer produzir uma nova série sobre a direção de William Denby Hanna (1910-2001) — um dos futuros fundadores da Hanna-Barbera —, agora como *The Captain and the Kids*. Winsor McCay se dedicou à Animação entre 1911 e 1921, produzindo dez obras. Entre a produção de McCay está a animação muda de seis minutos de duração *How a Mosquito Operates* de 1912, baseada em uma das histórias de *Dream of the Rarebit Fiend*, e *Gertie the Dinosaur* de 1914, considerada um clássico e que influenciou os grandes nomes da Animação da geração seguinte. O Barré Studio fez uma adaptação de *Mutt & Jeff* de Bud Fisher a partir de 1916. *Popeye* também ganhou algumas séries animadas a partir de 1932.

Diante de todas essas adaptações, a Animação se apropriou de um conjunto de características da Era de Platina. William Hanna, Joseph Roland “Joe” Barbera (1911-2006), Walter Benjamin Lantz (1899-1994) — criador de *Woody Woodpecker* (*Pica-Pau*, no Brasil) — e outros animadores desta geração ou estiveram envolvidos nestas adaptações ou sofreram influências delas. A clássica perseguição de gato e rato — depois transposta para outros animais —, os animais assumindo funções sociais humanas, a violência representada de forma exagerada, mas sem causar danos permanentes, tudo isso são apropriações de características ou efeitos surgidos na História em Quadrinhos nos trabalhos de artistas como Hans Horina e George Herriman. Não me cabe entrar aqui em detalhes e especificidades referentes à Animação, basta a consciência de que houve apropriações da História em Quadrinhos. Mas essas apropriações não foram em um único sentido. Assim, algumas dessas características e questões “herdadas” pela Animação ganharam novos desdobramentos, passaram por artistas que não teriam se envolvido com elas de outra forma, e voltaram para a História em Quadrinhos enriquecidas e aprimoradas.

Patrick Sullivan (1887-1933) nasceu na Austrália e ainda lá fez suas primeiras caricaturas e enviou desenhos para jornais. Mudou-se para a Inglaterra em 1909 onde foi lutador de boxe, dançarino de musicais e chegou a assumir durante algum tempo o

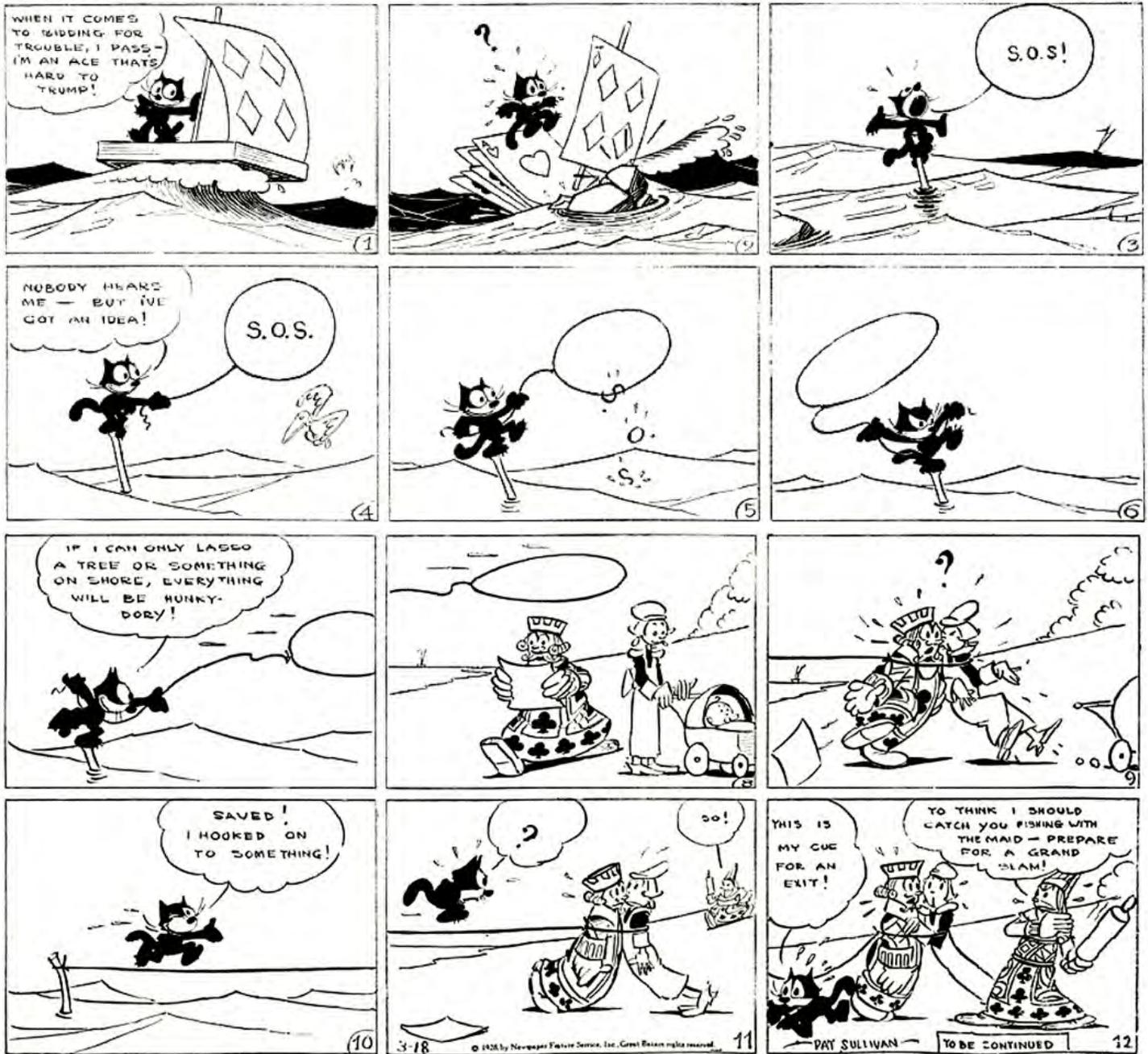
título *Ally Sloper* criado por Charles Ross e Marie Duval. Em 1914 mudou-se para os EUA e virou assistente do desenhista de pôsteres cinematográficos e quadrinhista William Marriner (1873-1914). No mesmo ano Marriner morreu, e Pat Sullivan passou a trabalhar em um estúdio de animação. Em 1916, vários animadores foram contratados por Hearst para a fundação de seu próprio estúdio de animação, e isto teria incentivado Sullivan a também criar seu próprio estúdio. Sua primeira animação foi *Sammy Johnsin*, inspirada na história em quadrinhos *Sambo and his Funny Noises* de Marriner, na qual trabalhou como assistente. Daí em diante, Sullivan passou a produzir animações, incluindo *The Tail of Thomas Kat* de 1917. Esta animação desenvolveu-se posteriormente em *Feline Follies* de 1919, em que o gato negro passou a se chamar Felix. Logo o gato negro ganhou uma série de animações mudas, mas com caixas de texto sobre a imagem representando as falas dos personagens, sob o título *Felix the Cat*. Diante do sucesso do personagem, em 1923 o KFS convidou Sullivan para produzir histórias em quadrinhos para as páginas dominicais coloridas dos jornais de Hearst, e em 1927 tornaram-se tiras diárias. Após a morte de Sullivan, o animador-chefe de seu estúdio, Otto Messmer (1894-1983), reivindicou a autoria de Felix e alegou ter sido um desenhista fantasma de Sullivan. Apesar de todas as controvérsias que surgiram e de presunções de que Messmer realmente fora o criador não creditado de Felix, o fato de Messmer ter iniciado seu trabalho com Sullivan apenas em *Feline Follies*, sendo que *The Tail of Thomas Kat* fora criada anteriormente a isto, e ainda tendo exames de grafoscopia reconhecido a letra de Sullivan nos rascunhos de *Feline Follies*, torna-se difícil reconhecer as alegações de Messmer.⁴⁷ Otto Messmer assumiu também as tiras de Felix após a morte de Sullivan. Ainda, Joseph Oriolo (1913-1985) — um dos criadores de *Casper, the Friendly Ghost* (*Gasparzinho, O Fatasminha Camarada*, no Brasil) — assumiu tanto as histórias em quadrinhos quanto as animações de *Felix the Cat* entre 1954 e 1969. É de Joe Oriolo a concepção visual de Felix hoje conhecida e popularizada, bem como a maioria dos personagens de apoio do título — como Poindexter, o garoto gênio amigo de Felix, bem como seu tio, o vilão The Professor, e seu capanga, o buldogue Rock Bottom — e a bolsa mágica capaz de assumir inúmeras formas e funções.⁴⁸

⁴⁷ Para a contradição e disputa em relação à criação de Felix, ver *Pat Sullivan* em: <http://www.vixenmagazine.com/News.html>

⁴⁸ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 317-318; 359; 453. Também: MOYA, 1994, p. 51-53. E ainda: MOYA, 1977, p. 40-41.

Felix

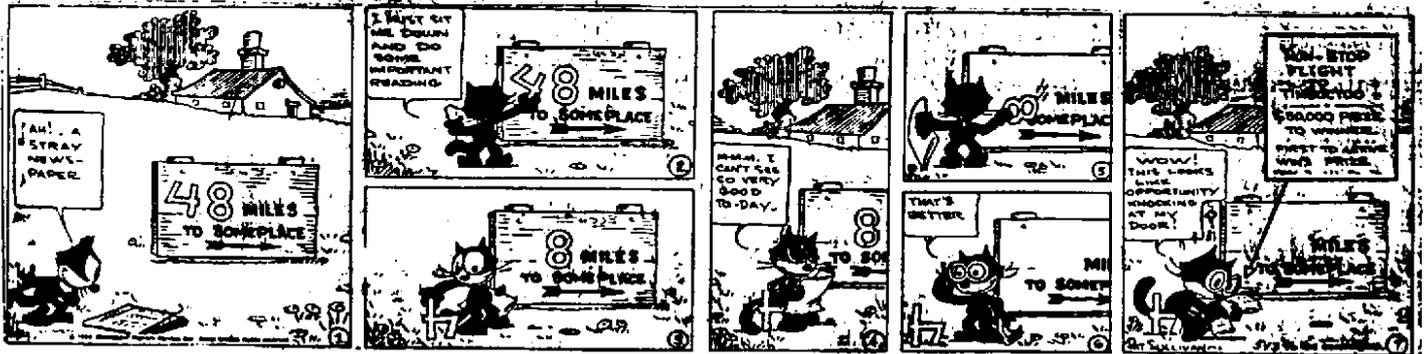
by Pat Sullivan



Pat SULLIVAN (1887-1933)
Felix the Cat, 18 de março de 1928
 King Features Syndicate

O mais especial em *Felix the Cat* era como Sullivan combinava as experiências formais de McCay e o rompimento da quarta parede com a representação não realista de Herriman em *Krazy Kat*. Em um mundo em que animais viviam entre humanos e poderiam assumir papéis sociais humanos, ou não, ou ainda algumas vezes sim e outras não, Felix tinha de lidar com situações burguesas como arrumar um emprego e

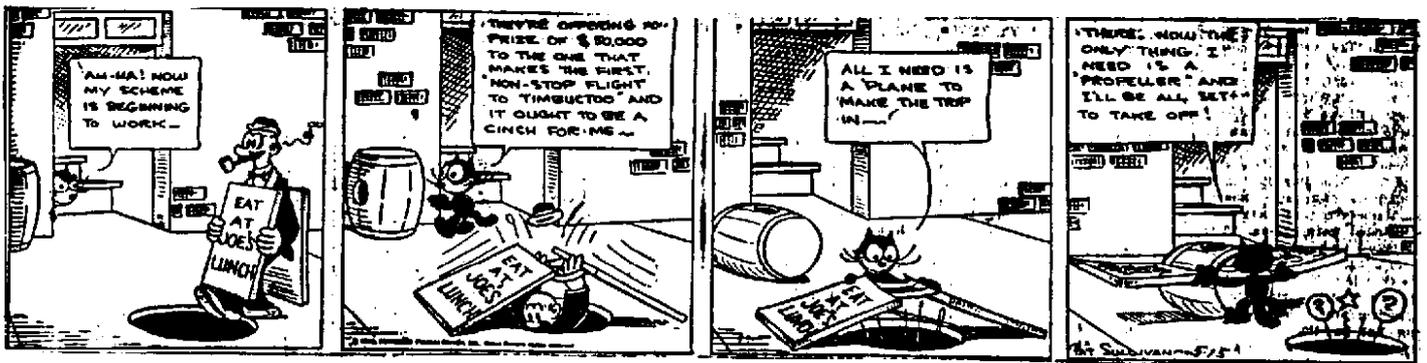
conseguir alimento para sobreviver mais um dia, bem como podia viajar para outro planeta ou algum reino surrealista. O irreal e o ilógico eram o mais lógico a se esperar em uma história de Felix, e a violência inconsequente de Herriman poderia ser empregada a qualquer instante, mesmo não sendo invocada tão corriqueiramente como era em *Krazy Kat*. Nesse mundo onde o aleatório e a apropriação eram regras científicas verossímeis e engraçadas de tão óbvias, desde que se aceitasse a história em quadrinhos como sendo o que ela é: uma representação e uma história em quadrinhos. Felix também demonstrava várias vezes ter consciência de sua bidimensionalidade, dos elementos de representação que convertiam para a ordem do visual o que no mundo real era som, movimento ou estava associado a algum dos outros sentidos. Com essa consciência, tinha liberdade para se apropriar desses elementos, como um balão de fala, uma linha, ponto ou sinal gráfico, e usá-lo como instrumento para interferir no desenvolvimento da narrativa. Forma se tornava conteúdo, e vice-versa. Talvez essa consciência da representação e o desejo de manifestar estar consciente de Sullivan tenham sido amadurecidos em suas experiências em outras formas de arte, como a atuação em musicais e a produção de animações e suas constantes necessidades de adaptar-se a essas novas mídias. Quando passou a produzir animações, elas eram mudas, e não podia usar os recursos sonoros com os quais havia interagido nos musicais. Quando surgiu a tecnologia da animação sonorizada, perdeu seu contrato para a produção de mais episódios de *Felix the Cat* justamente por se recusar a usar efeitos sonoros, talvez por acreditar que som não fosse um dos elementos próprios e específicos do Cinema. Também quando começou a trabalhar com animações, logo se apropriou de alguns dos recursos típicos das histórias em quadrinhos e os adaptou para a nova mídia. Então retornou às histórias em quadrinhos trazendo de volta elementos dos quais tinha se apropriado, mas consciente disso e após realizar novos empregos e experimentos com eles. O que me leva a crer que a produção de Sullivan era uma continuidade do pensamento das vanguardas modernas na busca das características específicas de cada arte e nos seus desenvolvimentos em busca da autonomia destas áreas.



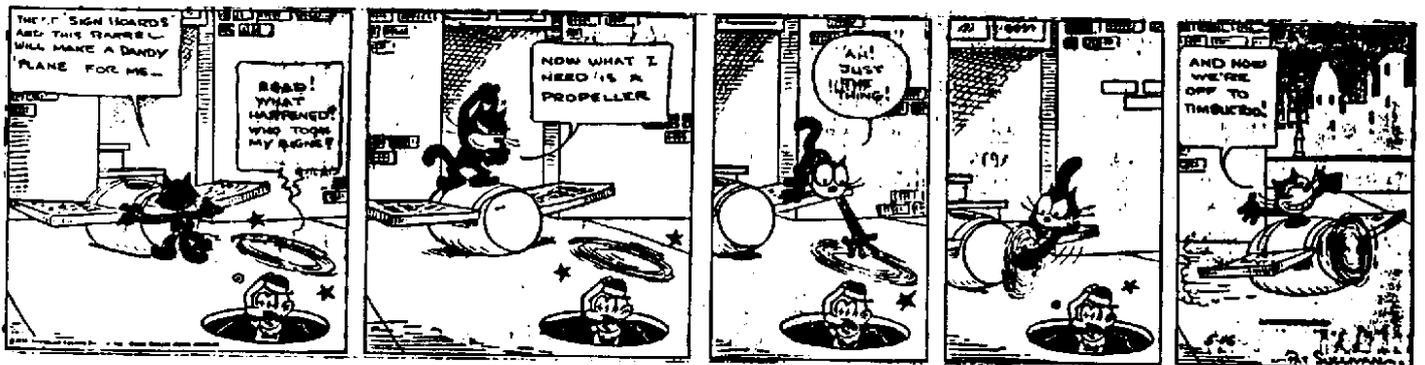
MAY 13, 1931



MAY 14, 1931



MAY 15, 1931



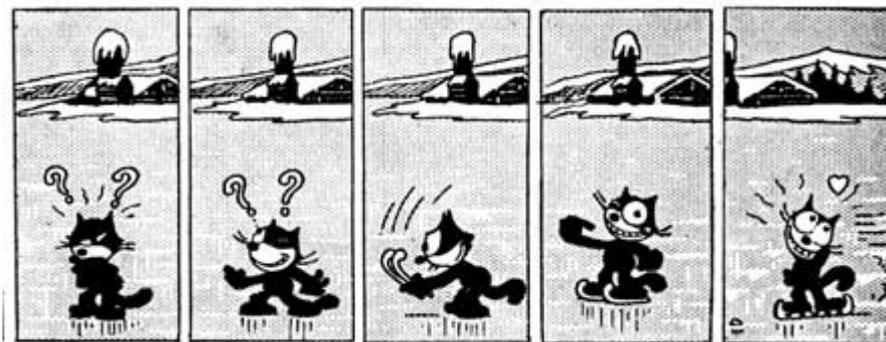
MAY 16, 1931

Otto MESSMER (1894-1983) [argumento e desenho]; Jack BOGLE [roteiro e arte-final]

Felix the Cat, 13, 14, 15 e 16 de maio de 1931

King Features Syndicate

Felix the Cat é um continuidade ao trabalho de McCay e Herriman e provavelmente o auge do desenvolvimento experimental durante a Era de Platina, que resultaria posteriormente no surgimento das Correntes Formalista e Iconoclasta.



Pat SULLIVAN (1887-1933)
Felix the Cat

Um dos maiores nomes da Animação e da indústria cultural, Walter Elias Disney (1901-1966) também foi uma das maiores mentiras da História em Quadrinhos. Tendo passado por uma formação artística institucionalizada no Kansas City Art Institute e no Chicago Art Institute, após o fim de seu serviço na Cruz Vermelha durante a Primeira Guerra Mundial e o contato com algumas das revistas ilustradas do período, a partir de 1919 Walt Disney dedicou-se à carreira de ilustrador e criou sua primeira história em quadrinhos *Mr. George's Wife*, do qual foi roteirista. Posteriormente fundou junto com seu irmão Roy Oliver Disney (1893-1971) um estúdio para a produção de animações. Para o Disney Brother's Studio levou seu colega Ubbe Ert Iwwerks (1901-1971) e juntos — Disney responsável pelos conceitos e roteiros, e Ub Iwerks a cargo da concepção visual — criaram em 1927 seu primeiro personagem de sucesso: *Oswald the Lucky Rabbit*. Depois da derrota em uma disputa pelos direitos autorais do personagem com o Universal Studios, o Disney Brother's Studio teve de criar um substituto para Oswald. Da mesma forma como antes, Walt Disney e Ub Iwerks criaram *Mickey Mouse*. O Disney Brother's Studio foi responsável por uma grande produção de animações, sendo que o próprio Disney esteve à frente no desenvolvimento do meio e empregou uma série de importantes animadores. Com o sucesso, o KFS estabeleceu um contrato com o Disney Brother's Studio, e em 30 de janeiro de 1930 estrearam as histórias em quadrinhos *Mickey Mouse*. Inicialmente, o título contou com roteiros de Walt Disney, desenhos de Ub Iwerks e arte-final de Win Smith (1887-1941?). Durante

os meses de fevereiro e março, Smith também realizou os desenhos. Em maio de 1930, Arthur Floyd Gottfredson (1905-1986) passa a ser o único responsável pelo desenvolvimento das histórias em quadrinhos de Mickey e assim seguiu até 1975. A partir de então, Disney jamais voltou a trabalhar em uma história em quadrinhos, mas seu nome continuou a aparecer como autor de todas as produções do Disney Brother's Studio com distribuição pelo KFS. Não apenas com Mickey Mouse, mas todos os demais títulos eram produzidos por uma legião de artistas fantasmas que só passaram a ser creditados a partir de 1970, após a morte de Disney.⁴⁹

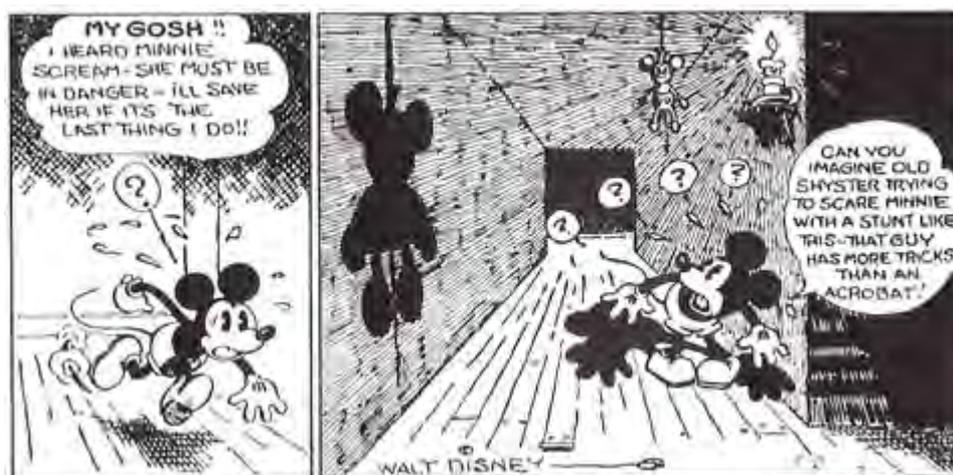


Walt DISNEY (1901-1966) [roteiro]; Pesman-Rubin Art Studio [ilustração]
Mr. George's Wife, c. 1920



Walt DISNEY (1901-1966) [roteiro]; Ub IWERKS (1901-1971) [desenho]; Win SMITH (1887-1941?) [arte-final]
Lost on a Desert Island, [detalhe]
Mickey Mouse #1, 30 de janeiro de 1930
King Features Syndicate

⁴⁹ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 131; 194. Também: MOYA, 1994, p. 66. E ainda: MOYA, 1977, p. 40.



Win SMITH (1887-1941?)
Mickey Mouse, 3 de maio de 1930
 King Features Syndicate

Inicialmente, *Mickey Mouse* trazia muito de *Felix the Cat*, tanto nas animações, como nas histórias em quadrinhos. O mundo não-realista habitado por animais em papéis humanos ou mesmo em sua condição de animais vivendo conjuntamente, a representação da violência sem efeitos traumáticos, a sempre presente possibilidade de resolver os problemas através da improvisação. Entretanto os experimentos formais de Pat Sullivan não estavam presentes em *Mickey Mouse*. Talvez para escapar de ser uma cópia de Felix e que acabou resultando na superação do sucesso do gato negro de Sullivan, foi uma mudança em sua temática já nos trabalhos desenhados por Smith, mas principalmente após Floyd Gottfredson assumir o título. Enquanto nas animações — sob o controle criativo de Disney — Mickey continuava em situações divertidas e inventava soluções improvisadas para resolver os conflitos, nas histórias em quadrinhos — orquestradas por Gottfredson — o camundongo passava por aventuras sérias e cheias de ação, resolvia mistérios policiais, enfrentava criminosos como Peg-Leg Pete⁵⁰ — que agora não era mais apenas um rival como nas animações, mas um chefe de quadrilha — e um novo vilão criado por Gottfredson, Phantom Blot⁵¹. Sem contar que a violência inconsequente fora relativizada por Gottfredson; alguns golpes e ataques físicos poderiam ser tolerados, mas Mickey passou a considerar e temer a possibilidade de acabar morrendo.

⁵⁰ João Bafo de Onça, na tradução brasileira.

⁵¹ Mancha Negra, na tradução brasileira.



Floyd GOTTFREDSON (1905-1986)
Mickey Mouse [detalhe], 8 de março de 1932
 King Features Syndicate

Possivelmente, esse clima de aventura policial presente em *Mickey Mouse* nesse instante já era um dos efeitos da chegada da nova estética da Era de Ouro. Entretanto é indiscutível que foi Gottfredson quem definiu os eixos formais e temáticos das histórias em quadrinhos de Mickey, que são seguidos até hoje, e fez dela uma forma artística autônoma em relação às animações do personagem e às concepções temáticas de Disney. O maior mérito de Disney, quando se tratando de sua contribuição para a História em Quadrinhos, foi reunir um grande grupo de quadrinhistas qualificados e dar a eles condições e meios para produzirem sem um controle rigoroso sobre esta produção a ponto de limitar ou condicionar suas criatividade. Aparentemente, para Disney as histórias em quadrinhos criadas pelo Disney Brother's Studio com distribuição pelo KFS eram uma produção complementar ao trabalho principal do grupo, ao qual ele se dedicava com esmero, as animações, e isto fez com que permitisse uma maior autonomia dos quadrinhistas sob seu comando, possibilitando a criação de trabalhos autorais de qualidade, mesmo que estes artistas tenham ficado décadas sem serem creditados. *Mickey Mouse* influenciou toda uma geração de quadrinhistas que

continuaram a produzir — e ainda continuam⁵² — sob as regras da Era de Platina ou como uma continuidade dela.



Floyd GOTTFREDSON (1905-1986)
Mickey Mouse Outwits The Phantom Blot
Mickey Mouse, 17, 18 e 19 de agosto de 1939

A Era de Platina constituiu-se de um período e de um grupo de artistas vinculados direta ou indiretamente à produção de histórias em quadrinhos existente e predominante do final do século XIX até a década de 1930 e tendo como centro os EUA. As obras e os autores apresentados neste capítulo de forma nenhuma constituem uma lista fechada, mas sim um conjunto de nomes e trabalhos relevantes para o desenvolvimento do meio de acordo com critérios por mim estabelecidos e na proporção que este trabalho permitiu. Existiram inúmeros outros quadrinhistas vinculados à Era de Platina e que criaram sua produção dentro dos mesmos valores estéticos, temáticos e

⁵² Para uma contextualização do que eu chamo de Movimento Pós-Platina, ver Apêndice.

que foram influenciados por e influenciaram os artistas aqui apresentados. Entre as características desse grupo, estavam as preocupações em desenvolver e estabelecer os elementos próprios da História em Quadrinhos e instituir a autonomia desta linguagem em relação às demais formas de arte. Esses artistas preocuparam-se com questões como a representação gráfica do som e do movimento, a representação da sociedade burguesa estadunidense, a comédia infantil, a sátira social e, posteriormente, a representação de mundos irrealis e imaginados compostos da junção e sobreposição de elementos para a criação de regras próprias de verossimilhança. Assim, a geração da Era de Platina criou as bases para toda a produção mundial de histórias em quadrinhos e concebeu algumas propostas que no período não foram tão difundidas, mas que seriam revisitadas e funcionariam como gatilho para o desenvolvimento das estéticas das gerações futuras. Dessa maneira, com a maturidade dessa forma artística, criou-se a possibilidade do desenvolvimento de estilos refinados e complexos que se apropriariam de valores tradicionais de formas de arte já estabelecidas e legitimadas.

As “normas” básicas do fazer história em quadrinhos foram erigidas. Entretanto o mundo estava mudando, e a chegada inesperada da crise econômica mudaria a condição social dos EUA. A bolsa de valores de Nova York ruiu em 1929 e levou a História em Quadrinhos consigo por novos rumos.

4 NA GRANDE DEPRESSÃO: A ERA DE OURO

A Grande Depressão chegou aos EUA com a quebra de bolsa em 1929, e com ela veio uma nova realidade social. A instabilidade econômica, o desemprego, o aumento dos índices de criminalidade, tudo isto afetou o modo de vida da população estadunidense e, conseqüentemente, suas formas de expressão cultural, incluindo a História em Quadrinhos. Mas antes de entrarmos no novo estilo surgido a partir deste contexto, cabe-se apresentar alguns precedentes.

Um dos exemplos do efeito que a Grande Depressão teve sobre a História em Quadrinhos e que serve como modelo da transição da Era de Platina para uma nova forma de pensar e fazer histórias em quadrinhos é o trabalho de Murat Bernard Young (1901-1973) — conhecido como Chic Young devido ao seu apelido de escola ser Chicken —, que foi autor de uma série de títulos estrelados por personagens femininas. Em 1930, Chic Young criou o título *Blondie*, que, após sua morte, foi assumido por seu filho Dean Young (1938-), por Jim Raymond (1917-1981), irmão de



Chic YOUNG (1901-1973)
Autorretrato

Alex Raymond — que será tratado mais adiante neste capítulo —, e John Marshall. Chic Young trabalhou com a proposta de criar histórias em quadrinhos que fossem interessantes para um público de jovens mulheres, assim, a maioria de seus títulos estrelavam personagens femininas com temáticas que misturavam o tom romântico-sentimental da *soap opera* com o da comédia. Alguns dos seus trabalhos foram *The Affairs of Jane* de 1920 — Newspaper Enterprise Syndicate —, *Beautiful Bab* de 1922 — Bell Syndicate — e *Dumb Dora* de 1924 — KFS.¹

Blondie começou a ser publicada em 8 de setembro de 1930 com distribuição do KFS. Nesse título, Chic Young contava as histórias de Blondie Boopadoop, uma mulher

¹ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 516. Também: MOYA, 1994, p. 71-72. E ainda: MOYA, 1977, p. 48.

que trabalhava fora de casa, mas no mesmo estilo de “história para jovens garotas” que Young fizera antes. Então, em 1933, Blondie casa-se com seu namorado Dagwood Bumstead, o galã filho de um rico dono de indústria. O que parecia ser um final feliz clichê muda o rumo do título. Ao se casar com uma mulher pobre, a família de Dagwood o deserda, e o casal, e posteriormente seu filho recém nascido, tem de se adaptar à vida da classe média em crise durante a Grande Depressão. Apesar de estar estilisticamente vinculada à Era de Platina, a temática desse título começa a se apropriar dos problemas sociais e econômicos da transição entre as décadas de 1920 e 1930. *Blondie* foi um grande sucesso durante décadas, o que se deu muito pelo reconhecimento das famílias de classe média burguesa do período, que podiam rir de sua própria condição ao mesmo tempo em que se sentiam compreendidas e representadas.



Chic YOUNG (1901-1973)
Blondie, 17 de fevereiro de 1933²
 King Features Syndicate

² Reproduzido em: MOYA, 1994, p. 71.



Roy CRANE (1901-1977)
Autorretrato

Outro precedente foi Royston Campbell Crane (1901-1977), que nasceu em Abeline, Texas, e com quatorze anos fez um curso de desenho por correspondência da Landon School of Illustration and Cartooning fundado por Charles N. Landon (1878-1937). Mais tarde, cursou a Chicago Academy of Fine Arts por um semestre e depois se transferiu para a University of Texas. Depois de se formar e viajar como andarilho pelo sudeste dos EUA e passar um tempo viajando pela Europa, estabeleceu-se em Nova York em 1922 e passou a trabalhar como assistente de H. T. Webster (1885-1953) no jornal *New York World*. Também fez desenhos para a revista *Judge* e, em 1924, publicou sua primeira história em quadrinhos própria,

Music to the Ear, com distribuição pelo United Feature Syndicate.

O sucesso de Roy Crane veio com sua tira *Washington Tubbs II* — posteriormente tendo o título simplificado para *Wash Tubbs* —, iniciada em 21 de abril de 1924 com distribuição pelo *syndicate* Newspaper Enterprise Association — NEA. Wash Tubbs era um personagem baixinho, caricato de óculos que se envolvia em histórias com tramas cômicas. Com o passar do tempo, o título se tornou mais voltado para a ventura. Primeiro, Crane passou um tempo vivendo em um circo, de onde tirou inspiração para fazer o personagem também se juntar e viajar com um circo. Depois, Wash Tubbs passou a fazer mais viagens, provavelmente influenciado pelas viagens ao México e Cuba feitas por Crane em 1927. Depois de um arco em que Wash sai em busca de um tesouro na Polinésia, em 1929 encontra Captain Easy, um personagem que era justamente o seu oposto: alto, forte, esportivo e heroico. O título se tornou cada vez mais voltado para o tema da viagem de aventuras, e Easy foi se moldando como um personagem chave da tira até que, em 30 de julho de 1933 — como aconteceu com Popeye de E. C. Segar —, assumiu oficialmente a função de personagem principal quando ganhou um painel dominical com o nome *Captain Easy, Soldier of Fortune*, deixando a Wash a função de coadjuvante. Crane trabalhou no painel dominical até 1937, quando, devido a normas do NEA que exigiam que os painéis fossem concebidos de forma que pudessem ter os quadros reorganizados de diferentes formas caso fosse de

interesse do editor, limitando assim a sua diagramação, deixou-os a cargo de seu assistente Leslie Turner (1899-1988). Crane continuou responsável apenas pelas tiras diárias até 1943, quando se desligou do NEA.³

8



Roy CRANE (1901-1977)

Wash Tubbs, 26, 28 e 29 de novembro de 1932

Newspaper Enterprise Association

O título de Crane apresentava já alguns diferenciais formais em relação às histórias em quadrinhos produzidas no período, como um maior uso de efeitos de luz e sombra e um enquadramento que não se mantinha constante ao longo da tira, podendo aproximar-se a afastar-se dos personagens e objetos de uma unidade narrativa para

³ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 108-109. E também: MOYA, 1994, p. 57. E ainda: MOYA, 1977, p. 61.

outra, mesmo estas unidades constituindo uma continuidade da mesma cena ou sequência narrativa imediata, podendo até mesmo dar closes eventuais em objetos indicados pelos personagens ou inverter sua posição em relação aos elementos mostrados. Crane também é reconhecido pelo forte uso que fez de onomatopéias, e por ser pioneiro no uso de efeitos nos caracteres do texto, como a fonte em negrito — para dar ênfase a alguma fala de personagem ou indicar uma variação no seu tom ou intensidade de voz — e letras capitulares.



Roy CRANE (1901-1977)
Captain Easy, Soldier of Fortune, c. 1933-1937
 Newspaper Enterprise Association

Já nos painéis dominicais, Crane passou a executar composições também ousadas quanto à diagramação e uso de cores comparáveis antes apenas aos trabalhos de Winsor McCay e Lyonel Feininger. Entretanto apesar de, em vários aspectos, ainda estar vinculada aos padrões estéticos e à narrativa humorística da Era de Platina, *Washington Tubbs III/Captain Easy* foi o título responsável por introduzir a aventura heroica nas histórias em quadrinhos, que, inovadora na década de 1920, logo se disseminaria como um dos grandes temas da História em Quadrinhos.

Lyman W. Young (1893-1984), como seu irmão Chic, entrou no meio artístico através do incentivo de sua mãe pintora, realizando sua formação no Chicago Art Institute, mas de início seguiu a carreira de artista publicitário. Após insistência de Chic, passou a também trabalhar desenhando histórias em quadrinhos. Iniciou sua carreira no meio em 1924 como desenhista do título *The Kelley Kids*, criado por C. W. Kahles (1878-1931). Destacando-se pelo seu trabalho, foi contratado pelo KFS e mudou-se para Nova York onde passou a produzir seu primeiro título próprio, *The Kid Sister*, de 1927. Em 1928, criou o título *Tim Tyler's Luck*, em que contava as aventuras de dois amigos pobres, os órfãos Timothy Tyler, fascinados por aviação, e seu amigo Spud embarcam em uma viagem pelo mundo, em que o autor também inseria elementos de aventura em suas histórias em quadrinhos. Lyman Young teve ainda vários assistentes que executavam suas histórias em quadrinhos — segundo a lenda, enquanto ele jogava golfe — como desenhistas fantasmas, sendo que vários deles se tornaram quadrinhistas renomados, como Burne Hogarth, Alex Raymond — ambos tratados mais à frente neste capítulo —, Tony DiPreta (1921-2010), Nat Edson (1909-2001), Clark Hass (1919-1978) e Tom Massey.⁴

⁴ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 517.

Tim Tyler's Adventures

TIM TYLER and his chum Spud have been for many months lost in the jungles of Central Africa. Fang, a black panther, is their constant companion. Two men, Dexter and Bradford, arrive with a message for Tim that his father is dead. They bring a metal chest in which Tim's father has left a letter giving instructions for reaching a place where there is a magic cave which contains the secret of everlasting life. Tim and his companions set out for the cave.

APPROACHING PERIL!



A SHIP THAT PASSED IN THE NIGHT



BY THE LIGHT OF THE MOON



TROPICAL TELEGRAPHY



BON VOYAGE!



The journey down the river and into the ocean brings some startling experiences in the next issue.

Lyman YOUNG (1893-1984)
Tim Tyler's Luck, 12, 13, 14, 15 e 16 de novembro de 1934
King Features Syndicate



Hal FOSTER (1892-1982)
Autorretrato

A Era de Ouro tem como marco inicial oficial o trabalho de Harold Rudolf Foster (1892-1982). Hal Foster nasceu no Canadá e chegou a trabalhar como entregador de jornais, guia florestal, garimpeiro de ouro e lutador de boxe. Mudou-se para os EUA em 1921, quando fez uma viagem de bicicleta de mil milhas até Chicago para estudar no Chicago Art Institute e na Chicago Academy of Fine Arts. Tornou-se um artista gráfico do ramo da

publicidade, tendo como maior influência em seu trabalho a produção de J. C. Leyendecker (1874-1951). Durante a crise econômica, não havia procura para sua produção publicitária, e a maior parte de suas economias, que estavam investidas no mercado de ações, se perderam. Sem opções de trabalho, aceitou uma oferta que não teria aceitado em outras condições, pois acreditava ser uma manifestação cultural inferior: produzir trezentas ilustrações adaptando o livro de Edgar Rice Burroughs (1875-1950), *Tarzan of the Apes* de 1912. Publicadas a partir de 7 de janeiro de 1929 como tiras diárias distribuídas pelo United Feature Syndicate, *Tarzan* de Hal Foster foi um sucesso. Após a publicação dos trezentos quadros de Foster, Rex Maxon (1892-1973) assumiu os desenhos da tira em março de 1929 e nelas trabalhou até 1947. Em 15 de março de 1931 *Tarzan* também passou a ser publicado em páginas coloridas

dominicais ainda com desenhos de Maxon até 20 de setembro de 1931. Foster foi convidado para assumir a produção das páginas dominicais e a princípio recusou, pois acreditou que estaria rebaixando sua produção artística ao elaborar páginas de história em quadrinhos. Entretanto a necessidade econômica o forçou a aceitar a tarefa. Inicialmente a contragosto, Foster passou a apreciar o trabalho diante das críticas favoráveis e reconhecimento do público. Hal Foster foi o responsável pelas ilustrações de *Tarzan* até 1937, quando o KFS de Hearst lhe fez uma proposta irrecusável.⁵



Rex MAXON (1892-1973)
Autorretrato

Depois de Foster e Maxon, Burne Hogarth (1911-1996) assumiu *Tarzan*. Hogarth entrou no Chicago Art Institute quando tinha doze anos e estudou em várias outras instituições tradicionais destinadas à formação artística, tornando-se professor de artes e especializando-se e publicando vários livros sobre desenho de anatomia humana e animal. Em 1929 criou as histórias em quadrinhos *Ivy Hemmanhaw* e, em 1930, *Odd*



Burne HOGARTH (1911-1996)
Autorretrato

Occupations and Strange Accidents. Ainda, em 1935, foi o ilustrador do título com roteiros de Charles Driscoll (1885-1951), *Pieces of Eight*, distribuído pelo KFS. Foi responsável por *Tarzan* de 1937 a 1945 e 1947 a 1950. Hogarth, posteriormente, se tornou escritor e, durante o hiato de 1945 a 1947 em que se afastou de *Tarzan*, trabalhou em uma história em quadrinhos própria, um *western* passado nos pampas

argentinos chamado *Drago*.⁶

⁵ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 166-167; 309. Também: MOYA, 1994, p. 67-70; 116-117. E ainda: MOYA, 1977, p. 41.

⁶ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 220-221. E também: *LiRE: Hors-Série*. N. 15. Spécial: un siècle de BD, 2013, p. 66. Também: MOYA, 1994, p. 70; 146. E ainda: MOYA, 1977, p. 41-42.

TARZAN OF THE APES No. 36

(Metropolitan Newspaper Feature Service, Inc.)

By Edgar Rice Burroughs



In the cabin by the beach two thoroughly terrified women crouched. The white girl, dry-eyed, was torn by fears and forebodings. They heard the almost incessant roars from the savage jungle. And now there came the sound of a heavy body brushing against the cabin's side!

Silence—then she distinctly heard an animal outside, sniffing at the door. They shuddered instinctively. A gentle scratching—the beast was trying to force an entrance. Now, silhouetted against the moonlit sky beyond, Jane saw the head of a huge lioness, its gleaming eyes fastened upon her in intent ferocity.

For twenty minutes the huge brute alternately snifed and tore at the door. Then she launched her great weight against the timeworn window lattice. They saw a portion of it give way. Esmeralda fainted. The horrified prisoners within beheld one great paw . . . then its head thrust within the room.

Slowly the powerful neck and shoulders spread the bars apart. . . . The girl rose as in a trance, seeking with ever increasing terror some loophole of escape. . . . Suddenly her hand, tight pressed against her bosom, felt the outline of Clayton's revolver. Quickly she leveled it . . . and pulled the trigger.

There was a flash of flame, a roar of pain. This was the shot heard by Tarzan and Clayton. Then Jane, too, fainted. But Sabor was not killed. She saw her prey resistless. Slowly she forced her great bulk through the opening. On this sight Jane again opened her eyes!

TARZAN OF THE APES No. 37

(Metropolitan Newspaper Feature Service, Inc.)

By Edgar Rice Burroughs



When Clayton heard the shot, he became agonized with fear and apprehension. He knew Jane was threatened with some danger. Tarzan heard also and quickened his pace. Soon Clayton was left hopelessly behind. He called aloud to the ape-man. Tarzan dropped lightly to his side from the branches above.

Stooping down before Clayton, Tarzan motioned him to grasp him about the neck, and with the white man upon his back, took to the trees. The next few minutes were such as the Englishman never forgot. High into swaying branches he was borne with what to him was incredible swiftness.

From one lofty branch the agile creature swung with Clayton through a dizzy arc to a neighboring tree; then for a hundred yards, maybe, the sure feet threaded a maze of interwoven limbs, balancing like a tight-rope-walker high above the black depths. How Clayton admired those giant muscles!

Clayton fairly caught his breath at the sight of the horrid depths below them. Yet, with all his seeming speed, Tarzan was actually feeling his way with comparative slowness, searching constantly for limbs of adequate strength to hold this double weight. Presently they came to the clearing before the beach.

Tarzan's quick ears had heard the strange sounds of the lioness's efforts to force the cabin. They dropped a hundred feet—landing with scarcely a jar. The ape-man dashed ahead, just in time to see the huge lioness's tawny body slowly disappearing through the window of the cabin!

Edgar Rice BURROUGHS (1875-1950) [argumento]; Hal FOSTER (1892-1982) [ilustração]
 Tarzan # 36 e 37 [aqui em posição "paisagem"], 1929
 United Feature Syndicate

Qual a relevância de *Tarzan* para a História em Quadrinhos? Bem, o título trouxe um novo padrão para a forma como as histórias em quadrinhos eram feitas. Foster vinha da tradição da ilustração publicitária realista, Hogarth era um artista acadêmico que seguia regras tradicionais de composição, e *Tarzan of the Apes* era um romance já reconhecido e legitimado após sua segunda publicação de 1914 — agora no formato livro, e não em revistas como a primeira —, e essa tradição foi transportada para a história em quadrinhos.

Foster ignorou várias das antigas convenções da Era de Platina, possivelmente por sua preocupação inicial de não se vincular a uma arte considerada inferior. Nesse novo mundo surgido após a crise econômica, existiam perigos reais e fatais. Em *Tarzan* não havia lugar para a violência inconsequente. A violência era representada, mas era definitiva. O Senhor de Greystoke, abandonado com a família na África selvagem, vivia em constante tensão para evitar a morte, e quando ela chegou, por meio dos grandes macacos, foi inescapável e definitiva. O próprio Tarzan várias vezes tinha de escapar da morte e matar. Matava para sobreviver, por uma melhor posição na sua sociedade ou por vingança, e isto era mostrado explicitamente com textos que descreviam sua faca perfurando o coração do inimigo. Não havia espaço para situações engraçadas nem para moralismo, Tarzan não era o herói por seguir uma conduta moral heroica — isto só apareceria nas histórias em quadrinhos da geração seguinte —, ele era herói por enfrentar perigos e derrotar todos os adversários, um heroísmo conquistado em combate e contado por aquele que sobrevive. E essa ambiguidade estava presente em todo o mundo de *Tarzan*, seja no marujo que liderou o motim que assassinou todos os oficiais de seu navio, mas poupou o Senhor Greystoke e sua esposa em um gesto de compaixão; seja nos macacos que assassinaram Greystoke, mas criaram seu filho como se fosse um deles; ou ainda no membro da tribo assassinado a sangue frio por um Tarzan em busca de vingança logo após ter abatido Kala — a macaca que criou o herói — e se tornado um vilão não com intenções vis, mas porque via a personagem como alimento.

Formalmente, Foster buscava, nos termos de McCloud⁷, representar de forma menos icônica, ou de abstração simplificada, como eram os desenhos da Era de Platina, e sim em formas mais realistas e de detalhamentos com função de mimetizar de forma mais próxima do real o objeto simulado nos desenhos. E para fazer isso, Foster se valia

⁷ McCLOUD, 2005, p. 46.

dos efeitos de luz e sombra que criava a partir do contraste no negro do nanquim e dos espaços brancos do papel não recoberto. Se a Era de Platina tinha suas ilustrações baseadas na linha, agora o principal recurso era os preenchimentos e a alternâncias entre massas negras e brancas. As linhas de representação de movimento, convenções formais da Era de Platina, também sumiram, mas o movimento estava presente, aqui ele era representado pelos alongamentos das sombras e as torções dos corpos humanos de proporções naturais. Posições e torções anatômicas eram elaboradas para conceber estados emocionais, como atores de teatro representando seus papéis através da linguagem corporal. Os textos — aqui adaptados de uma novela, ou seja, da Literatura — eram mantidos fora dos quadros, como na Era de Cobre, mais uma vez provavelmente, a princípio, por Foster querer evitar uma linguagem “menor”, mas que depois se tornou seu estilo pessoal.

Com Hogarth, também se manteve essa forma de representação. Talvez o efeito de claro-escuro tenha mitigado, mas intensificou-se a primazia das representações anatômicas, tanto de homens quando dos animais, com o detalhamento muscular e, por conseguinte, a das torções corporais e movimentação. Hogarth mantinha o texto narrativo e a ausência dos balões de fala e outras técnicas de representação de som, mas passou a incluí-los dentro das margens dos quadros, integrando a unidade narrativa formada pelo texto e ilustração.



Edgar Rice BURROUGHS (1875-1950) [argumento]; Rex MAXON (1892-1973)
[ilustração]
Tarzan, 1934
United Feature Syndicate



Edgar Rice BURROUGHS (1875-1950) [argumento]; Burne HOGARTH (1911-1996)

[ilustração]

Dangerous Way

Tarzan, 7 de fevereiro de 1943

United Feature Syndicate

Otra característica formal relevante surgida em *Tarzan* é a incapacidade reconhecida do quadro de conter todos os elementos que ocorrem na narrativa. Na Era de Platina, geralmente os personagens relevantes à narrativa estão posicionados no centro do quadro, ou esta posição é ocupada por algum elemento que atraia o interesse dos personagens, estando estes logo ao lado. Em *Tarzan*, os elementos da narrativa podem não caber todas no enquadramento das margens. Um dos macacos da tribo de *Tarzan*, por exemplo, poderia ter seu cotovelo não aparecendo na imagem, não porque havia um objeto representado na sua frente ou como convenção para representar o movimento de estar chegando ou se retirando do espaço representado pelo quadro, mas simplesmente porque todos os elementos que o autor desejava representar no quadro não cabiam naquele espaço e eram “cortados” pela margem. Esse corte de elementos pelas margens do quadro significava que haveria uma continuidade daquele espaço que não era comportado pela representação, poderia não existir como traço, mas estava representado como conceito. E um dos motivos para essa “falta de espaço” para todos os elementos da narrativa era a profusão deles presentes em cada quadro. Uma característica nova era essa, de trazer muitos personagens para o mesmo quadro, representados com os corpos torcidos para significar seus movimentos, com cenários também carregados de elementos, às vezes dispostos em linhas diagonais que se projetavam a um fundo, e não na dimensão plana paralela que era bem comum à Era de Platina.

No mesmo 7 de janeiro de 1929 em que fora publicada a primeira história de *Tarzan*, outro título memorável fez sua estréia. Richard Calkins (1895-1962) foi mais um dos formados no Chicago Art Institute a entrar para o mundo das histórias em quadrinhos. Primeiro trabalhou como desenhista para o jornal *Detroit Free Press*, posteriormente embarcou no projeto que, podendo empregar conhecimentos adquiridos em sua experiência como aviador durante a Primeira Guerra Mundial, lhe garantiu renome: ser responsável por uma adaptação para as histórias em quadrinhos do personagem da novela *Armageddon 2419 A.D.* de Philip Francis Nowlan (1888-1940). Assim, no exato mesmo dia, *Tarzan* fez sua estréia ao lado de *Buck Rogers 2430 A.D.* O título tinha roteiros do próprio Nowlan — depois com roteiros também de John F. Dille, Ray Russell (1924-1999), Fritz Leiber (1910-1992) e outros reconhecidos escritores dos gêneros de fantasia e ficção científica — e com consultoria técnica de especialista, como o meteorologista Professor Selby Maxwell. Depois que Calkins

abandonou o título em 1947 tornando-se apenas roteirista de história em quadrinhos, ainda trabalhariam como desenhistas o seu assistente, Richard Yager (1909-1995), além de Murphy Anderson (1926-) e George Tuska (1916-2009), que manteriam o título em publicação até 1967.⁸

A tira diária *Buck Rogers* narrava histórias de um piloto de avião que, ao investigar uma mina, inala um gás que faz com que hiberne só despertando no ano de 2429 em um mundo em guerra. Não apenas a Terra estava em guerra, como outros planetas do Sistema Solar. Logo em seguida surgiram histórias paralelas publicadas em páginas dominicais coloridas. Nessas páginas de domingo, um arco diferente do mostrado nas tiras diárias era publicado, aqui estrelando Buddy Deering, o jovem amigo de Buck Rogers. As histórias traziam uma série de elementos da ficção científica para as histórias em quadrinhos, como a exploração espacial, a concepção de tecnologias avançadas que davam continuidade a projeções como as do escritor Jules Verne (1828-1905), mesclados com tramas políticas e espionagem. Formalmente, *Buck Rogers* não trazia representações tão detalhadas anatomicamente como as de *Tarzan*, mas ainda assim buscava representações mais realistas do que o comum à Era de Platina. Quanto à representação do mundo real, ainda tomava certas liberdades poéticas, visto que era um título de ficção científica, mas ainda sim nas tecnologias inexistentes imaginadas que representava, tentava sempre trazer sinais de verossimilhança científica para que parecessem o mais críveis possíveis, bem como representações de tensões políticas entre as nações da Terra e entre a Terra e as nações dos outros planetas do Sistema Solar para criar uma atmosfera que fizesse com que esse futuro imaginado parecesse mais com o da realidade presente. Calkins usava dos balões de fala e das linhas de movimento já consagradas nos quadrinhos, mas fazia isso de uma forma que parecessem representar situações sérias e de tensão. Valia-se das hachuras para criar efeitos de luz e sombra e profundidade como acontecia em *Tarzan*, mas seu sombreamento heterogêneo composto de muitas linhas que não chegavam a cobrir as superfícies de maneira uniforme compunha uma estética de aparência mais “suja” do que era das ilustrações de Foster e Hogarth. O enquadramento também era parecido com os feitos por Hal Foster, posicionando o quadro de uma forma que fizesse com que todos os elementos relevantes para a unidade narrativa aparecessem no enquadramento, mas não se importando com

⁸ AUGUSTO, Sérgio. *Space-comics: um esboço histórico*. In: MOYA, 1977, p. 188-189. E mais: GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 80-81; 309. Também: MOYA, 1994, p. 68-69. E ainda: MOYA, 1977, p. 42.

que aparecessem por completos ou centralizados. O importante nesses enquadramentos era a constatação dos elementos necessários através de indícios parciais deles, e o restante destes elementos ficava a critério da imaginação do leitor completar, diferente do que era o quadro centrado nos personagens da Era de Platina.

Duas novidades interessantes em *Buck Rogers* eram, primeiro, que em cada uma das páginas dominicais — acompanhando o nome do título, mas antes do nome específico da história — havia um primeiro grande quadro com uma ilustração e algum texto. Este quadro não fazia parte direta dos eventos narrados na história, mas sim seu texto continha um resumo dos eventos ocorridos até ali e uma prévia do que iria ainda acontecer para instigar curiosidade no leitor. A ilustração deste mesmo quadro era uma alegoria dos eventos da história em questão, tendo alguns elementos que remetesse a ela ou ao seu nome, mas que não compunham a sequência de evento a evento da narrativa. Esse primeiro quadro alegórico seria a origem das futuras ilustrações de capa que se tornariam corriqueiras nos títulos publicados em revistas autônomas da editoração dos jornais. Ainda, no final de cada arco, havia, em um último quadro, uma imagem similar anunciando quais seriam as aventuras a decorrer no arco seguinte. A segunda novidade é que, mesmo mantendo os balões de fala, Nowlan e Calkins ainda se valiam de narração, esta em caixas de texto incluídas no interior dos quadros, mas, diferente do costume até então, estas narrações não eram feitas na forma onisciente e em terceira pessoa, e sim na forma de primeira pessoa, representando a voz do personagem principal, tendo conhecimento apenas do que o personagem soubera até então e se deparando com os eventos na medida em que aconteciam. Assim surge uma subjetivação das informações narradas na História em Quadrinhos, buscando uma aproximação com o leitor ao colocar a narrativa em um nível de proximidade em que o personagem conversava diretamente com o leitor e dividia com ele suas descobertas de uma forma que representava estar fazendo isso em tempo real.

Tarzan e Buck Rogers romperam com a estética da Era de Platina e apresentaram uma série de novas propostas que influenciaram toda a sua geração de quadrinhistas. Essa geração e estética ficaram conhecidas como Era de Ouro, e seu desenvolvimento será o objeto deste capítulo.

BUCK ROGERS By PHIL NOWLAN DICK CALKINS
2430 A.D.

THE FLYING ROBOT

WE HAD INVADDED THE LAIR OF THE AGENT OF QUEEN VULASTI OF SATURN. HE HAD COME TO EARTH TO GET BOBAR, MY FRIEND, A SATURNIAN WHO HAD WRECKED THE AGENT'S PLANS. BUT THE AGENT ESCAPED IN OUR ROCKET SHIP BEFORE WE COULD FIND OUT WHETHER HE WAS THE SUPPOSED DRINKE AMMUL OF HIMALAYA, HABBIB, WHO DODES AS HIS BROTHER, OR KIZZAT, THE MYSTERIOUS "SECRETARY".
Buddy Steering

SAY SLIM! YOU'RE A WOW!

SAY SLIM! YOU'RE A WOW!

WITH LALLA IN HIS CLUTCHES, THE MYSTERIOUS SATURNIAN SPED ON, OVER LAND AND SEA.

IS THERE NO HOPE? CAN NOBODY SAVE ME?

NO! - WHEN I HAVE SETTLED BOBAR, YOU SHALL BE MY BRIDE ON FAR SATURN!

MEANWHILE WE RETURNED TO THE CITY, WHERE WE HELD A "COUNCIL OF WAR".

WELL, WE KNOW THE SATURNIAN IS ONE OF THREE MEN ANHOW.

YES - BUT HE'S GOTTEN AWAY!

AND KIDNAPPED THAT LITTLE HINDU GIRL, LALLA - YOU KNOW - I-I-KIND OF LIKE HER!

WELL, IF I KNOW BUDDY - HE'LL FIND A WAY TO STOP HIM!

IDID HAVE A PLAN FOR A LONG TIME I HAD BEEN THINKING OF A FLYING ROBOT - RADIO-CONTROLLED, WITH ATTRACTOR-BEAM PROPULSION. I HAD IT BUILT AND SHOWED IT TO ALLURA AND MARY.

WONDERFUL!

OH! I THINK IT'S JUST TOO CLICK!

WITH THIS CONTROL BOX I CAN MAKE IT DO ANYTHING, AND TALK THROUGH IT!

THEY WERE SCRAPPING AN OLD ROCKET SHIP, HOVERING ABOVE ON MY FLYING BELT, I PUT THE ROBOT TO WORK.

IT AIN'T SO - - BUT THERE IT IS!

FELLER! FROM NOW ON I'M GONNA BE A ROBOT OPERATOR!

I EXPLAINED MY PLAN TO BOBAR.

THE SATURNIAN WILL NEVER DREAM WE'VE GONE TO HIMALAYA - AND BESIDES IF WE CAN GET HIS SPACE SHIP -

SO I HOPPED OFF - SENDING ROBOT ON AHEAD OF ME.

WHEN I WAS OUT OF SIGHT BOBAR AND DAV DALL FOLLOWED, GUIDED BY MY AUTOMATIC RADIO BEACON!

IF HE'S AMBUSHED WE'LL SURPRISE THE AM-BUSHERS!

AND OOFAN FOR THEM!

BEAR BEHIND BOBAR AND DAV CAME ALLURA AND MARY IN A LITTLE ROCKETABOUT!

BUDDY'S SO RECKLESS!!

SO IS BOBAR!

ON - - ON WE SPED - OVER THE ATLANTIC.

IF BUCK ROGERS COULD ONLY SEE US NOW!

IF BUCK ROGERS COULD ONLY SEE US NOW!

BUT ONCE OVER HIMALAYA, I HID BEHIND A CLOUD, AND SENT ROBOT DIVING DOWN.

AMMUL! HABBIB! KIZZAT! LALLA!!

SOME CREATURE FROM ANOTHER PLANET!

ALLAH PRESERVE US!

AN INSTANT LATER -

HELP - HELP! - BY THE BEARD OF THE PROPHET - HELP! - LEGGO MY LEG!

DON'T BE LIKE THAT! - COME BACK HERE - I WANT TO TALK TO YOU!

TO BE CONTINUED!

Phil NOWLAN (1888-1940) [roteiro]; Dick CALKINS (1895-1962) [ilustração]
The Flying Robot
Buck Rogers 2430 A.D., 2 de novembro de 1930

Tanto *Tarzan* quando *Buck Rogers* foram criadas a partir de adaptações de textos literários. Mais precisamente, essas histórias em quadrinhos foram adaptações de novelas publicadas nas revistas conhecidas como *pulp fiction* — revista de publicação em massa com papel barato de baixa qualidade que trazia obras literárias relacionadas às temáticas da investigação policial, ficção científica, fantasia e terror muito comuns nos EUA a partir do início do século XX. Nas *pulps*, vários escritores estadunidenses renomados tiveram seu início de carreira, e delas também vieram ou a elas tinham como referências vários roteiristas de histórias em quadrinhos a partir da década de 1930. Assim, a literatura *pulp fiction* exerceu uma forte influência sobre a geração da Era de Ouro. Além disso, toda essa primeira geração da Era de Ouro foi formada nas instituições de ensino artístico da cidade de Chicago, cujo período imediatamente anterior à Grande Depressão passou por um estágio de crescimento econômico e urbano, recebeu imigrantes de várias nacionalidades e foi conhecido como a Era Gangster — período em que o crime organizado passou por uma disputa entre os grupos mafiosos de origem italiana liderados por Al Capone (1899-1947) e os grupos de origem irlandesa comandados por Bugs Moran (1911-1957) pelo controle dos jogos de azar e do contrabando de bebidas alcoólicas que teve entre seus resultados o Massacre do Dia de São Valentim em 14 de fevereiro de 1929. Com a Grande Depressão e os problemas econômicos gerados por ela, os EUA como todo tiveram aumento nos índices de criminalidade e queda nos de qualidade de vida. A violência agora era algo real e cotidiana, e isto acabaria influenciando essa geração de quadrinhistas. Vale-se lembrar também que Chicago tinha um conjunto de características arquitetônicas peculiar. Com boa parte da cidade tendo sido destruída no Grande Incêndio de 1871 e tendo passado por uma reconstrução, e depois pelo grande crescimento do início do século XX, Chicago tornou-se uma metrópole que deixou as características antigas para renascer como moderna em seus estilos geométricos da Escola de Chicago e da *Art Déco*. A partir desse contexto, surgiram a geração de quadrinhistas da qual Hal Foster, Dick Calkins e outros faziam parte — e incluo aqui mesmo Floyd Gottfredson, que, desde 1903, já inserira temáticas próprias da Era de Ouro em *Mickey Mouse*, como já tratado no capítulo anterior —, e foi como consequência a ele que a escola ou movimento da História em Quadrinhos conhecido como Era de Ouro surgiu.

Chester Gould (1900-1985) foi um desses quadrinhistas fundadores. Nascido no interior do estado de Oklahoma e filho de um editor e impressor de jornais locais,

iniciou seus estudos em Direito no Oklahoma Agricultural and Mechanical College — atual Oklahoma State University —, mas em 1921 se transferiu para a Northwestern University School of Continuing Studies em Chicago, onde concluiu o curso em 1923. Neste período entre 1921 e 1923, foi cartunista esportivo do jornal *City Daily Oklahoman*. Depois de concluída sua formação, ao invés de exercer a advocacia, passou a trabalhar para os jornais de Hearst produzindo em 1924 as tiras de histórias em quadrinhos



Chester GOULD (1900-1985)
Autorretrato

Fillum Fables e *The Radio Cats*, mas que não lhe renderam grande sucesso. Em 4 de outubro de 1931 passou a ser publicado, primeiro em páginas dominicais e depois em tiras diárias, no *Chicago Tribune* e no *New York Daily News* sua mais aclamada história em quadrinhos: *Dick Tracy*.⁹

Gould não teve formação artística como os demais fundadores da Era de Ouro, mas sua formação jurídica, seu gosto pelas histórias em quadrinhos e a literatura *pulp fiction*, seus contatos na University School of Continuing Studies e sua vivência na cidade de Chicago foram fatores de extrema relevância para a estética do movimento. *Dick Tracy* tratava das histórias de um policial homônimo em investigações que envolviam de criminosos passionais aos perigosos *gangsters* do crime organizado. O traço de Gould não tinha as proporções e rigores acadêmicos presentes em *Tarzan*, ao contrário, era um tanto caricato, quase expressionista, mas ainda assim detalhado e tentando captar a realidade do mundo que não estava presente nas representações da Era de Platina. O “mundo real” também estava presente na sua temática: o crime. *Dick Tracy* se envolvia em situações perigosas contra criminosos bem elaborados e até

⁹ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 194-195; 309. Também: MOYA, 1994, p. 74. E ainda: MOYA, 1977, p. 42-43.

carismáticos, alguns cruéis e vis, outros não originalmente pessoas más, mas cujas situações os levavam a decair no crime. A violência em *Dick Tracy* era bem diferente da Era de Platina. Gould não hesitava a representar perigos e mortes em suas histórias, um ferimento deixava um personagem ferido durante todo o arco, podendo levá-lo a uma internação hospitalar e ao óbito. Muitas foram as vezes em que personagens foram assassinados nas histórias de Tracy, e o herói respondia com violência sempre que era necessária. *Dick Tracy* era uma continuidade da literatura policial, transportada para a História em Quadrinhos, mas cujos antecessores mais imediatos eram não a escola da literatura policial do século XIX a que pertencia Arthur Ignatius Conan Doyle (1859-1930), mas a da *pulp fiction*, cuja trama central deixava de ser a investigação intelectual, a batalha de mentes entre o detetive e o gênio do crime, em meio à neblina romântica das ruas de Londres, para assumir a forma do melodrama de ação entre os arranha-céus de Chicago, o detetive *hard-boiled* contra um sádico chefe de sindicato criminoso. A temática de Gould era uma resposta aos índices de criminalidade urbana que elevaram após 1929 e todo o contexto social da Era Gangster. O crime era uma preocupação nas grandes metrópoles, e isto criava uma identificação e reconhecimento dos leitores nas histórias em quadrinhos de Tracy, eles viam ali uma representação de sua sociedade que jamais foi apresentada na Era de Platina. E contra uma ameaça violenta, a resposta seria um herói violento. A violência do vilão era uma representação aceitável porque era vista como uma representação de algo existente e real, a violência do herói era tolerada porque era cometida contra o violento e com a justificativa de evitar mais violência.

Em questões formais, Gould deu continuidade ao uso do contraste presente a *Tarzan* e *Buck Rogers*, ou mais, intensificou o uso das composições de claro escuro com muitas de suas composições baseadas em puro contraste. Seus enquadramentos também assumiam sua condição de recorte, não centralizando perfeitamente os elementos e cortando partes dos objetos representados deixando-os subentendidos além das bordas do quadro, como já acontecia em *Tarzan* e *Buck Rogers*. Gould usava do recurso das caixas de texto para a narração em terceira pessoa, mas o fazia pouco uso, preferia o balão de fala, do qual se valia em grande intensidade, as narrativas de Dick Tracy tinham como um dos componentes principais os diálogos. O enquadramento algumas vezes abandonava os personagens para se centrar em objetos inanimados — que podiam ser aproximados do conceito de natureza morta — ou nos mostravam a visão através de um binóculo ou mira telescópica que acredito serem as primeiras manifestações de enquadramento sob visão subjetiva — que mostra o mundo pelo ponto de vista de

algum personagem, e não de forma objetiva, afastada e em terceira pessoa representando o mundo como ele realmente seria — na História em Quadrinhos. Também havia alguma ambiguidade e dicotomia, como personagens que eram honestos, mas, ao longo da história, tornavam-se assassinos ou criminosos. Esses personagens não possuíam uma “natureza má”, mas acabavam praticando atos moralmente errados, e esta alternância de índole era considerada uma possibilidade. E a esses personagens de dupla índole não era dado tratamento especial, uma vez criminosos, Tracy os trataria como criminosos, já que a lei vale para todos, e Tracy era o herói justamente por cumprir a lei. Isso poderia levar o leitor a ver crueldade em Tracy às vezes por tratar pessoas ambíguas como vilões, e isto poderia ser considerado a ambiguidade do próprio personagem de Tracy.



Chester GOULD (1900-1985)
Dick Tracy, 4 de agosto de 1938

A ambiguidade poderia ainda ser narrativa, a trama de um arco muitas vezes se iniciava ao redor de um personagem em uma condição de moralidade, boa ou má — que poderia ser alterada no decorrer da narrativa —, e mudava para outro personagem e, em um momento mais avançado do arco, retornava ao primeiro personagem ou levava estes diferentes personagens a encontrarem-se. Os arcos escritos por Gould eram repletos de reviravoltas, suspense e aparecimento de novos personagens que mantinham a narrativa em constante metamorfose. Outro elemento, que vinha da ficção científica das *pulp fiction* e do convívio com amigos de Gould na University School of Continuing Studies, principalmente de Alfred J. Gross (1918-2000), era a representação de dispositivos tecnológicos avançados. Gross foi um dos principais desenvolvedores dos equipamentos de comunicação sem necessidade de cabos e foi o criador do *walkie-talkie* e do telefone sem fio. Antes mesmo da produção em série desses equipamentos, Gould já os tinha

visto em desenvolvimento pelo amigo e os inserira em suas histórias em quadrinhos. Dick Tracy tinha um rádio de pulso que o permitia se comunicar com seus colegas da polícia, bem como vários outros dispositivos de comunicação avançados ou inexistentes na época, câmeras de vigilância e outros recursos técnicos eram representados. Gould ainda passou a inserir em suas histórias em quadrinhos dicas, que obtivera nas pesquisas em que passava parte do seu tempo acompanhando a força policial para aprender métodos de investigação que usava em suas tramas, que explicavam aos leitores comportamentos para evitar e prevenir crimes.

Conscientes e assumidamente representações, Gould inseria textos explicativos, setas e esquemas que explicavam esses dispositivos dentro dos quadros. Essa representação secundária sobre a superfície da representação principal e que não representa algo real como faz a representação principal funcionava de uma forma parecida com a pintura dos brasões nos retratos barrocos. Na Era de Platina, o que estava dentro do quadro significava algum elemento que estaria na cena daquele quadro existindo no mundo ficcional ali representado, isso valia para a ilustração — que significava objetos e cenários presentes naquele mundo fictício —, bem como as onomatopéias — que representavam os sons do ambiente — e as linhas de movimento — que representavam deslocamentos ocorridos naquele ambiente. Entretanto as setas explicativas do funcionamento dos dispositivos ou de referências geográficas em *Dick Tracy* não representavam elementos presentes no cenário representado, não eram objetos com os quais os personagens pudessem interagir, não estavam lá para compor e influenciar o mundo da narrativa, mas foram concebidos para existirem em um nível superior, ainda não no mundo real, mas antes do mundo ficcional. Se o quadro fosse a moldura de uma janela entre o mundo real do leitor e o mundo ficcional dos personagens de Gould, seus esquemas explicativos estariam pintados sobre o vidro em uma camada entre os dois níveis que pudesse ser vista pelo observador do nosso lado da janela sobre a paisagem do outro lado, mas sem estar lá do outro lado. Nisso eles se parecem com os escudos com brasões das famílias pintados em um retrato barroco, que não significavam que estavam na cena representada — como os elementos em uma pintura renascentista significavam a presença na cena representada, pretendendo capturar o mundo como ele era através de regras matemáticas —, mas, da mesma forma que em *Dick Tracy*, em um nível intermediário entre a narrativa representacional e o observador real e demonstrando a consciência do autor de que a imagem em questão era uma representação do mundo, e não uma cópia o captura do mundo, e, por isso, não

precisava se limitar apenas a representar o que existe como algo verdadeiro, sólido e concreto.



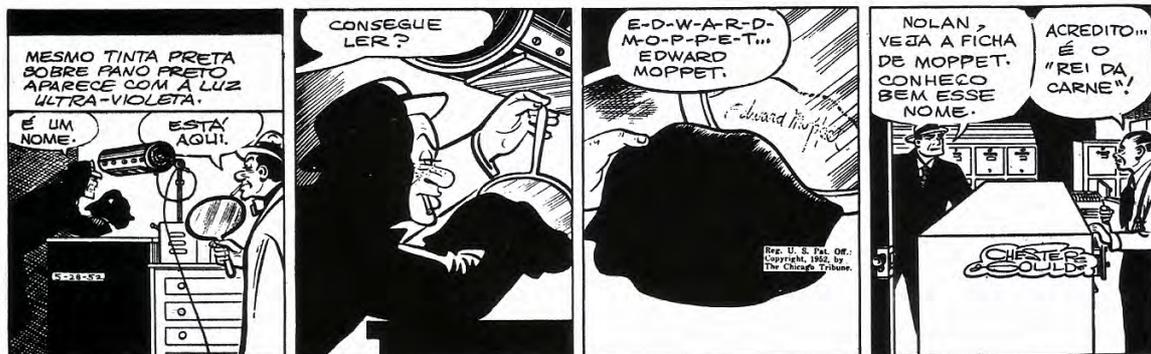
Chester GOULD (1900-1985)
Dick Tracy [detalhe], 18 de abril de 1950

Tarzan, *Buck Rogers* e *Dick Tracy* foram as três obras fundadoras da Era de Ouro estabelecendo os paradigmas para esta nova escola. Diferente da Era de Cobre e da Era de Platina, cuja unidade dos grupos se dá mais pelas questões com que os autores estavam trabalhando e experimentando formalmente em um período e contexto próximas, na Era de Ouro é possível reconhecer de forma mais clara um conjunto de regras e propostas formais e temáticas a que seguiam os artistas filiados. Se nos basearmos nas teorias de Wölfflin, podemos chegar a algumas constatações. Primeiro, os enquadramentos da Era de Ouro passaram a representar cenas que não estavam contidas pelo quadro, ou seja, os quadros nos apresentam elementos da cena representada, mas partes desses elementos são cortadas pelas bordas do quadro sugerindo uma continuidade desse mundo representado além do quadro. Essa forma de enquadrar a cena foi uma inovação na História em Quadrinhos criada pela Era de Ouro, mas já classificada por Wölfflin como “forma aberta”, em oposição à “forma fechada” que contem todos os elementos da representação dentro das margens da superfície em que está representada. Ainda, na Era de Ouro, o contraste entre o claro e escuro se tornam um dos elementos fundamentais de composição da cena, os objetos representados deixam de aparecer de forma clara e completa, muitas vezes são apenas uma silhueta ou tem apenas algumas de suas partes visíveis enquanto o restante some

nas sombras. Wölfflin se refere a este ponto como “clareza relativa” do objeto e escreveu “[...] a clareza do objeto já não é o propósito único da representação; já não é necessário apresentar aos olhos a forma em sua totalidade: basta que se ofereçam os pontos básicos de apóio.”¹⁰ Tanto quanto ao uso do claro e do escuro, quanto ao não enquadramento completo da cena, e Era de Ouro passou a tratar de representações parciais, de pontos mínimos que permitiam ao leitor projetar o restante dos objetos, elementos e narrativas sem que eles necessariamente estivessem presentes por completo no quadro. Ainda, com a valorização do contraste entre claro e escuro, a composição estritamente linear, limpa e clara dos desenhos perdeu força para as composições com sombras e efeitos de profundidade criados por hachuras e manchas sobre cores. Esse fator pode ser considerado uma diminuição da importância da linearidade em relação à mancha pictórica — na medida do possível para uma forma que dependente do desenho — citada por Wölfflin. Essa valorização do contraste claro escuro como elemento principal de composição, somada com as composições de cenários e objetos em diagonais que não apareciam na Era de Platina, tiveram como resultado ilustrações cuja definição entre planos e cenários de fundo, bem como dos limites entre cada um dos elementos representados, muitas vezes deixava de existir, tornando-se massas negras de sombras indefinidas das quais brotavam partes de corpos e objetos que permitiam uma projeção da mente do leitor supondo suas continuidades entre estas sombras.

A unidade indistinta de todos os elementos da imagem se projetando rumo a uma concepção de profundidade na representação, bem como as outras características aqui mencionadas são as que Wölfflin associou como características formais do Barroco. Da mesma forma como a consciência da representação manifestada pelo nível intermediário entre o mundo representado e o mundo real, a narrativa ambígua que se alterna de foco, as personalidades dicotômicas dos personagens, certos elementos que remetem a questões de subjetividade, as falas teatrais exageradas e melodramáticas dignas das *pulp fictions*, todos esses elementos são características da Arte Barroca, sejam das Artes Visuais ou da Literatura. Há ainda a concepção das histórias em quadrinhos como uma narrativa contínua estabelecida em capítulos, dando uma importância ao conceito de cronologia que não existia na Era de Platina, exceto em alguns poucos casos isolados. Isso me leva a concluir que a Era de Ouro é um

¹⁰ WÖLFFLIN, 2006, p. 20.



Chester GOULD (1900-1985)
 A Piscina de Mr. Crime
 Dick Tracy, 25, 26, 27 e 28 de maio de 1952¹¹

¹¹ Reproduzido em: GOULD, Chester. *Dick Tracy*. Porto Alegre: L&PM Editores, 1985, p. 26.

movimento ou escola vinculada ao que McCloud chama de Corrente Animista, não só associada, como a primeira animista da História em Quadrinhos.

No início do século XX, nas revistas de literatura *pulp fiction*, entre as histórias da nova estética policial *Hard-Boiled*, de fantasia e aventura, também surgiu um novo gênero, que era uma continuidade daquele produzido por Jules Verne e H. G. Wells (1866-1946). Este novo estilo logo ganhou publicações específicas e passou a ser chamado de *Science-fiction* — ou simplesmente *Sci-fi* —, sendo que o próprio Burne Hogarth tornou-se escritor deste gênero. Logo, o *Sci-fi* ganhou um farto leque de subcategorias, sendo uma destas — a que Phil Nowlan estava vinculado — chamada *Space opera*¹², cuja temática se desenvolve em torno de narrativas que combinam elementos do *Sci-fi* com do gênero Épico e do Romantismo desenrolando-se em aventuras em cenários espaciais exóticos fora do planeta Terra. Com a transição de Nowlan entre a Literatura e a História em Quadrinhos, levou consigo a temática da *Space opera* das *pulp fiction* para as suas histórias em quadrinhos, ou mais precisamente, para *Buck Rogers*.¹³ A partir daí, essa temática foi incorporada e desenvolvida na História em Quadrinhos em continuidade à produção literária anterior, e o maior catalisador para este fenômeno — e para toda a Era de Ouro como movimento artístico — foi Alexander Gillespie Raymond (1909-1956).

O KFS se viu diante de um problema durante a década de 1930. A nova produção de histórias em quadrinhos assumira, pelas mãos dos artistas de Chicago, uma nova temática e estética que conquistou o gosto do público e fez com que os jornais que as publicavam — que não pertenciam a Hearst — tivessem grande procura pelos leitores. Para mudar essa situação, o KFS abriu um concurso em 1933 para selecionar artistas que pudessem produzir histórias em quadrinhos em condições de concorrerem com *Tarzan*, *Buck Rogers* e *Dick Tracy*. O inesperado foi que não houve vencedores e sim um único vencedor, que ficou encarregado de superar, ou ao menos igualar-se, aos maiores quadrinhistas do seu tempo. Assim, no ano de 1934 houve o grande *boom* da Era de Ouro.

¹² O termo “*Space opera*” foi criado pelo escritor e crítico literário Wilson Tucker (1914-2006) em 1941 e tem como origem de sua constituição uma derivação da expressão inglesa *soap opera*, utilizada para definir as novelas seriadas apresentadas em capítulos originalmente literárias, mas que se propagaram para outras manifestações e linguagens artísticas como o rádio e a televisão.

¹³ Para conhecer o desenvolvimento da literatura de ficção científica e sua continuidade nas histórias em quadrinhos, ver: AUGUSTO, Sérgio. *Space-comics: um esboço histórico*. In: MOYA, 1977, p. 183-195.

Alex Raymond nasceu em New Rochelle, no estado de New York, e, apesar de ter sido encorajado por seu pai às atividades artísticas desde criança, teve de começar a trabalhar cedo quando ficou órfão aos doze anos e teve de sustentar os sete irmãos mais novos. Com dezoito anos começou a estudar na Grand Central School of Art enquanto trabalhava como *office-boy* em um escritório em Wall Street. Com a quebra da bolsa, Raymond ficou sem trabalho e pediu emprego ao amigo e vizinho, o quadrinhista Russ Westover (1886-1966), autor das histórias em quadrinhos *Tillie the Toiler* — sobre uma mulher em ascensão profissional — e *The Van Swaggers* — uma tira narrando histórias de uma família —, ambas distribuídas pelo KFS. Raymond passou a ser assistente de Westover em *Tillie the Toiler*, mas foi recomendado por ele aos irmãos Chic Young — autor de *Blondie*, do qual o irmão de Alex, Jim Raymond, foi um dos responsáveis por dar continuidade após a morte de Chic — e Lyman Young, ambos quadrinhistas ligados ao KFS já citados neste trabalho. Raymond trabalhou para esses três quadrinhistas como desenhista fantasma sem ser creditado por suas participações em *Tillie the Toiler* ou *Tim Tyler's Luck*, mas tendo oportunidade de aprender e desenvolver suas habilidades como quadrinhista. Então, em 1933, o KFS abriu o concurso para a seleção de quadrinhistas, e a vitória de Raymond lhe rendeu uma posição de destaque na História da História em Quadrinhos.¹⁴



Alex RAYMOND (1909-1956)
Autorretrato

A vitória de Raymond veio por dois títulos criados por ele, que lhe valeram o direito à página dominical inteira para publicá-los nos jornais de Hearst. Em 7 de janeiro de 1934 estrearam no *New American Journal* os títulos *Flash Gordon* e *Jungle Jim*¹⁵. A receptividade do trabalho de Raymond foi tão boa, que o KFS lhe fez mais uma oferta, a oportunidade de trabalhar como desenhista para um título na forma de tira diária cuja estréia se deu alguns dias depois, em 22 de janeiro de 1934. Este terceiro título foi *Secret Agent X-9*.

¹⁴ AUGUSTO, Sérgio. In: MOYA, 1977, p. 188-190. Ainda: GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 396-397; 501. Também: MOYA, 1994, p. 80-82; 150-153. E ainda: MOYA, 1977, p. 43-44. E mais: RAYMOND, Alex. *Nick Holmes*. Porto Alegre: L&PM Editores, 1984, p. 5-6.

¹⁵ *Jungle Jim* foi publicado no Brasil sob o nome *Jim das Selvas*.



Alex RAYMOND (1909-1956)
Os Bandidos de Mongo
Flash Gordon, 27 de fevereiro de 1938¹⁶
 King Features Syndicate

Flash Gordon foi produzido por Raymond até 1944, ocupando meia página dominical em um total de oito arcos. Narrava as aventuras do jogador de polo e estudante da Universidade de Yale chamado Flash Gordon, da jovem Dale Arden e do cientista Dr. Zarkov, três terráqueos que são transportado até o Planeta Mongo. Mongo é um mundo construído por Raymond a partir da combinação de elementos exóticos orientalistas com a *Space opera* das *pulp fiction* governado por um monarca autoritário, o Imperador Ming. Flash logo se torna inimigo de Ming e assume a liderança dos grupos rebeldes que lutavam para transformar Mongo em uma democracia. Ming, a população de Mongo e boa parte das referências do estranho planeta eram baseadas em elementos do oriente combinados com discursos antidemocráticos, provavelmente um

¹⁶ Reproduzido em: *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 2. Rio de Janeiro: RGE, 197?, p. 6.

reflexo das tensões entre o *American way of life* e as nações asiáticas e todo o cenário político nas vésperas da Segunda Guerra Mundial. Um cenário político parecido já fora mostrado antes em *Buck Rogers*, que apresentava um futuro em que um império autoritário “amarelo” ameaçava a democracia e a paz da Terra. Quanto à forma, Flash Gordon valia-se das regras já apresentadas da Era de Ouro. Tinha sua composição baseada em contrastes e jogos de luz e sombra. Também trazia uma continuidade às representações de refinamento anatômico iniciada nas histórias em quadrinhos em *Tarzan* por Burne Hogarth. Raymond iniciava seus arcos com ilustrações alegóricas que continham o espírito geral da trama, como acontecia no início de cada página dominical de *Buck Rogers*. Ainda mantinha a narração em terceira pessoa, mas ela em geral era curta e apenas contextualizava o quadro, sendo o texto mais relevante e em maior quantidade na forma de fala, representada pelos balões, o que me parece uma tentativa de combinar as representações de som da Era de Platina com o estilo mais literário e sério de Hal Foster. Não havia linhas de movimento, toda a representação de movimento era insinuada pelas tensões fisiológicas e musculares que Raymond esforçava-se tanto para representar em seus personagens. Havia toda uma teatralidade nessa representação de movimento dos corpos, que eram tão bem realizadas inclusive nos recorrentes quadros apresentado vários personagens simultâneos em conjunto. A teatralidade também estava nos textos, com falas melosas e dignas de um ator canastrão claramente apropriadas da literatura *pulp fiction* e das *soap operas*, mesmo sendo os roteiros de Raymond elaborados de uma maneira acima da média. Como não apenas uma *space opera*, mas *A Space opera*, *Flash Gordon* abusava dos elementos de ficção científica, sugerindo a existência de videoconferências, uma série de diferentes dispositivos hoje existentes e criando a minissaia, sendo que a própria NASA admitiu que usou a história em quadrinhos para resolver algumas questões técnicas, como no desenvolvimento da tecnologia usada hoje para a locomoção de astronautas no espaço no exterior dos veículos espaciais.¹⁷ Um dos elementos que pode ter sido decisivo para a concepção do título, além do fato de ter sido criado para competir com *Buck Rogers*, é que Raymond nascera no interior do país e mudara-se para Nova York, uma metrópole cosmopolita onde o contato com as culturas exóticas de diferentes lugares do mundo possivelmente pareceria mais interessante e mais cheia de possibilidades do que a cultura da Era Gangster que ocorria em Chicago.

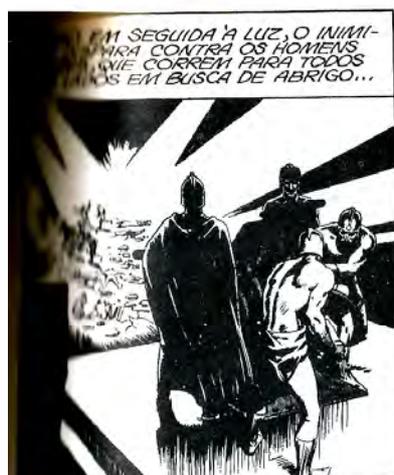
¹⁷ MOYA, 1977, p. 47-49.



Alex RAYMOND (1909-1956)
Os Bandidos de Mongo
Flash Gordon, 1 de março de 1938¹⁸
 King Features Syndicate

Em *Flash Gordon*, bem como em vários outros títulos da Era de Ouro, pode ser observado outra característica herdada da *pulp fiction*: a forma de caracterização feminina. Basicamente, existem dois tipos de mulheres representadas. O primeiro tipo era a garota delicada, carregando ideais de pureza e que entrava em pânico diante dos perigos, pois não era de sua natureza a ação, a violência e o conflito. Essa era a dama a ser salva, que constantemente necessitava de um resgate e dava a oportunidade ao herói de realizar as suas façanhas heroicas, bem como ressaltava as qualidades heroicas e superiores do seu salvador após o resgate. Em *Flash Gordon*, essa função era desempenhada por sua namorada terráquea, Dale Arden.

¹⁸ Reproduzido em: *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 2. Rio de Janeiro: RGE, 197?, p. 10.



Alex RAYMOND (1909-1956)
Os Bandidos de Mongo
Flash Gordon, KFS, 3 de julho de 1938¹⁹
King Features Syndicate

O segundo tipo de caracterização feminina era a inescapável *femme fatale*: a mulher forte, manipuladora, desejada pelos homens justamente pelo fato de não ser pura e delicada. Esta imagem de mulher forte e com capacidade para sobrepujar os personagens masculinos passou a ser recorrente a partir de Era de Ouro, mas sempre com a característica de representar uma ameaça. Ou seja, um estereótipo de que toda a figura feminina que tivesse alguma forma de poder não era confiável. Essa *femme fatale* era representada na forma das outras mulheres — do Planeta Mongo — que cruzavam o caminho de Flash e com quem Dale precisava competir para “manter o seu homem”. Mas Flash sempre acabava preferindo Dale, pois, apesar de não passar de um típico herói *hard-boiled* jogado em outro mundo — que era tão parecido com este que poderia muito bem estar localizado ali no outro hemisfério da Terra —, precisava demonstrar

¹⁹ Reproduzido em: *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 2. Rio de Janeiro: RGE, 197?, p. 15.

que ainda era leal, justo e corajoso para estabelecer uma continuidade com o ideal heroico. Apesar de esse heroísmo ser um tanto — e novamente — barroco, levando a poupar a vida de um inimigo derrotado ou que tenha o atacado de maneira traiçoeira, enquanto punia de forma violenta um de seus próprios soldados por demonstrar medo de lutar e enviava seus leais seguidores para uma frente de batalha em que a vitória e sobrevivência eram quase impossíveis.

O que nos leva à representação da violência, que estava presente constantemente, seja vinda de Ming contra a população do mundo que controlava, seja de Flash e seus aliados contra os soldados inimigos, seja ainda nas constantes baixas entre os aliados de Flash, que se uniam a ele com suas personalidades leais e carismáticas para logo em seguida darem suas vidas em nome de sua causa. E a presença de uma “causa”, do constante discurso democrático, nos remete a alguma dose de moralismo, mas um moralismo um tanto ambíguo sempre e com possibilidades de mudanças de posição. Não foram poucos os casos de soldados de Ming que, diante de Flash, confessaram seu desprezo pelas ações vis de seu imperador e trocavam de lado unindo-se aos heróis rebeldes com o objetivo de trazer democracia e justiça ao seu mundo.

Flash Gordon ganhou a partir de 1940 tiras diárias, mas que ficaram a cargo do assistente de Raymond e seu substituto fantasma enquanto Alex foi convocado para o serviço militar, Austin Briggs (1908-1973). O título tornou-se a grande referência para as *space operas* que vieram depois dele — e considerado de mais importância do que seu antecessor e pioneiro no gênero nas histórias em quadrinhos, *Buck Rogers* —, influenciando não apenas a História em Quadrinhos — que após o título, passou a integrar em seus elementos a ficção científica, mesmo nos títulos de outros gêneros, em que agora podiam ser vistos detetives *hard-boileds* de Chicago portando armas de laser e veículos avançados, e até mesmo no título *Connie* de Frank Godwin (1889-1959) que surgiu em 1927 como a história de uma mulher vivendo em um mundo pequeno burguês, mas que ao longo da década de 1930 teve sua personagem



Frank GODWIN (1889-1959)
Autorretrato

principal transportada para o futuro até a década de 1930²⁰ —, mas também outras formas de expressão, sendo que George Lucas (1944-) confessou ter o título, que teve adaptações para a televisão e Cinema, como uma de suas principais influências para a criação de *Star Wars*.

A outra metade da página dominical elaborada por Raymond toda a semana era ocupada por *Jungle Jim*. Criada para concorrer com *Tarzan*, tinha como personagem principal Jim, um aventureiro estadunidense explorando as florestas da Malásia e arredores. Raymond combinou nesse título o apelo selvagem de *Tarzan*, as suas tendências pessoais ao orientalismo — agora inspirado na região do sudeste asiático — e a temática do herói *hard-boiled*. A personalidade de Jim não é muito diferente da de Flash Gordon: um estadunidense com um forte senso de moralismo barroco em aventuras em um ambiente exótico cujos nativos reconhecem suas coragem e autoridade. Há em *Jungle Jim*, da mesma forma que há em *Flash Gordon*, certo “espírito colonizador” que apresenta alguns dos nativos orientais como vilões cruéis e outros como selvagens inocentes que precisam ser resgatados e liderados contra o primeiro grupo para conquistarem sua liberdade. No demais, segue as mesmas regras estéticas e temáticas já citadas em relação a *Flash Gordon*, mas tendo um cenário diferenciado.

²⁰ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 190. Também: MOYA, 1994, p. 58. E ainda: AUGUSTO. In: MOYA, 1977, p. 192.



Alex RAYMOND (1909-1956)

Perigo no Rio

Jungle Jim, 11 de agosto de 1935²¹

King Features Syndicate

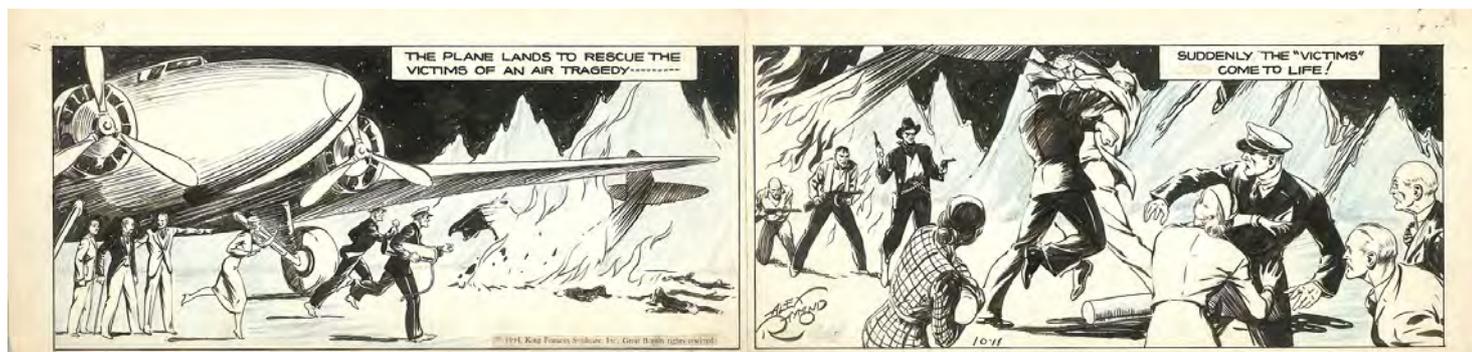
O sucesso dos títulos levou Raymond a ser convidado, ainda em 1934, para o seu terceiro projeto junto ao KFS, mas desta vez para ser apenas ilustrador. Os roteiros desse novo título ficariam a cargo de um artista vindo da literatura policial. “Quero um detetive tão durão como Tracy, mas capaz de resolver mistérios complicados. Só um escritor pode nos dar isto... Chamem Dash Hammett!”²². Samuel Dashiell Hammett (1894-1961) nasceu em St. Mary’s County, em Maryland. Chegou a frequentar o Polytechnic Institute de Baltimore, mas largou os estudos. Exerceu algumas atividades pesadas, como os trabalhos de estivador e ferroviário. Em 1914 passou a trabalhar em uma agência de detetives particulares chamada Pinkerton e, como investigador, conheceu de perto o lado mais sujo e feio da Era Gangster. Inspirado nessa experiência, passou a escrever e, a partir de 1929, publicou cinco romances, além de uma série de contos e novelas para as revistas de *pulp fiction* e roteiros de filmes.²³ Dashiell Hammett foi, junto com Raymond Chandler (1888-1959), — ambos sendo sucessores da

²¹ Reproduzido em: *Suplemento Juvenil*, 1937. Também em: RAYMOND, Alex. *Jim das Selvas*. São Paulo: EBAL, 1974. E ainda: *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 3. Rio de Janeiro: RGE, 197?, p. 77.

²² HEARST, William Randolph. Apud: GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 211.

²³ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 211. Também: MOYA, 1994, p. 82-87. E ainda: MOYA, 1977, p. 44-46.

produção de Carrol John Daly (1889-1958) — um dos fundadores do estilo da literatura policial conhecida como *Hard-Boiled*. E assim surgiu mais um título de história em quadrinhos que se constituía como uma continuidade da literatura *pulp fiction* e da Era Gangster e que foi uma das obras bases da Era de Ouro: *Secret Agent X-9*.



Dashiell HAMMETT (1894-1961) [roteiro]; Alex RAYMOND (1909-1956) [ilustração]
Secret Agent X-9, 11 de outubro de 1934
 King Features Syndicate

Se estar localizado em Nova York até então só permitira a Raymond um contato indireto com a cultura da Era Gangster, a parceria com o operário sindicalizado, ativista político, detetive e escritor Hammett resolveria este problema. *Agente Secreto X-9* teve quatro arcos, mais um quinto incompleto, feitos em parceria por Hammett e Raymond entre janeiro de 1934 e junho de 1935. Neles, o detetive Phil Corrigan investigava casos dignos de Sherlock Holmes, mas atuais, violentos e cheios de ação. Corrigan era um investigador ao estilo *hard-boiled* como Dick Tracy, mas mais inteligente e em narrativas muito mais depuradas e desenvolvidas. Os crimes que investigava envolviam ricas famílias estadunidenses, magnatas da indústria ou das comunicações em suas belas mansões, famílias com vidas perfeitas cuja ordem estabelecida era ameaçada por um terrível crime do qual eram vítimas. Isso até Corrigan desvendar o mistério, então a sujeira vinha à tona.



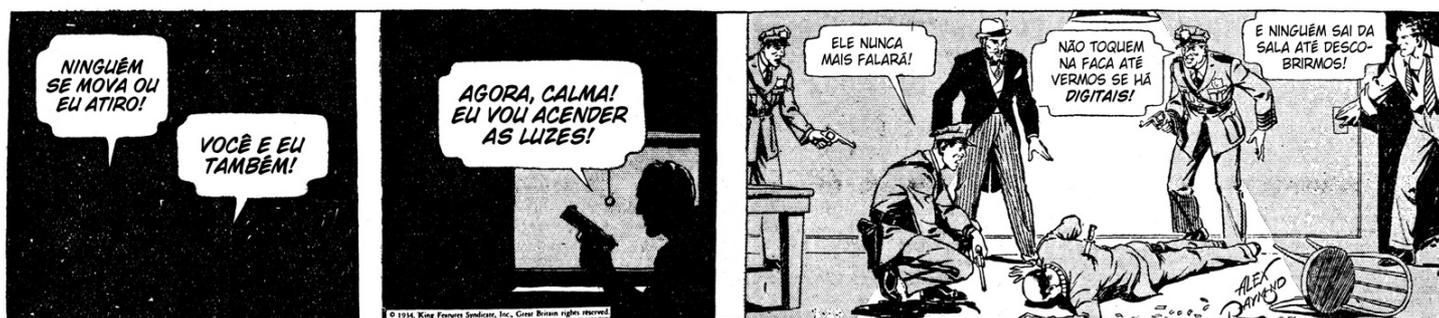
(29 a 31 de janeiro de 1934) 13

Dashiell HAMMETT (1894-1961) [roteiro]; Alex RAYMOND (1909-1956) [ilustração]
You're the Top (O Caso Powers)
Secret Agent X-9, 29, 30 e 31 de janeiro de 1934²⁴
 King Features Syndicate

Durante as narrativas, descobria-se que as famílias perfeitas não eram tão perfeitas assim, e contavam sim apenas com a aparência de uma família, mas cuja ambição dos seus membros a fazia desintegrar. O aparente capitalista bem sucedido frequentemente chegara àquela posição através de chantagem, exploração de operários, assassinato de líderes sindicalistas e crimes de colarinho branco, e sua família estava em dissolução devido a traições internas motivadas por inveja e cobiça. A vítima inocente

²⁴ Reproduzido em: HAMMETT, Dashiell [roteiro]; RAYMOND, Alex [ilustração]. *Agente Secreto X-9*. São Paulo: Devir, 2011, p. 13.

não era inocente, apenas recebera de volta o mal que causara aos outros em um elaborado plano de vingança, e o assassino era alguém em quem ele confiava. *Secret Agent X-9* tratava da decadência da classe burguesa nos EUA, corrompida e imunda de seus próprios dejetos, e isso certamente era uma declaração relacionada ao posicionamento político de Hammett, que era membro e militante do Partido Comunista dos Estados Unidos. As histórias em quadrinhos de Hammett, bem como a maior parte das associadas à Era de Ouro, eram uma consequência ou resposta à decadência urbana dos EUA após a Grande Depressão. A estabilidade econômica não existia mais, o “modo de vida americano” não estava mais seguro, os sonhos de uma cultura que cultuava o empreendedorismo se despedaçaram e, simultaneamente, a violência e o crime se tornaram uma ameaça constante e real. Isso levou toda uma geração de quadrinhistas a criar uma estética de personagens violentos que se posicionavam em meio às sombras nos becos e ruas escuros entre arranha-céus inacessíveis àqueles que não faziam parte de uma elite específica. Uma estética de contrastes, de sombras e luz, mendicância e luxo, lei e crime, civilização e barbárie. Somando-se todo esse contexto às crenças antiburguesas do ex-operário assalariado e ex-detetive que viu de perto as marcas deixadas em cenários de crime e suas consequências que era Hammett, temos em *Secret Agent X-9* um estado de decadência não apenas nas ruas, mas dentro das grandes famílias burguesas. Ou melhor, vindo dessas famílias, pois foi a exploração do proletariado de forma gananciosa, individualista e a qualquer preço que gerou não apenas o luxo em que viviam, mas a crise econômica que os levou à perda deste luxo, e, diante da crise, as aparências caem, e o magnata capitalista mostra sua verdadeira natureza. A vida doméstica, privada de aparência e luxo era o mesmo local da vida de trabalho, invadida, da violência e da desonestidade. Só havia a dicotomia.



*O) É O RESPONSÁVEL PELA PERÍCIA NA IMPRESSÃO DIGITAL.

20 (22 a 24 de fevereiro de 1934)

Dashiell HAMMETT (1894-1961) [roteiro]; Alex RAYMOND (1909-1956) [ilustração]
You're the Top (O Caso Powers)
Secret Agent X-9, 22, 23 e 24 de fevereiro de 1934²⁵
 King Features Syndicate

Após a saída de Hammett do título, Raymond desenhou mais três arcos de *Secret Agent X-9*, ainda em 1935, com roteiros de Don Moore e Leslie Charteris (1907-1993), e depois o título foi continuado por outros autores a serviço do KFS. O título também ganhou adaptações para cinema, televisão e rádio. Em 1944 Raymond foi prestar serviço militar como *mariner*, só recebendo baixa, já com a patente de major, em

²⁵ Reproduzido em: HAMMETT, Dashiell [roteiro]; RAYMOND, Alex [ilustração]. *Agente Secreto X-9*. São Paulo: Devir, 2011, p. 20.

1946, quando retornou aos EUA e elaborou sua última grande criação, *Rip Kirby*. Mas, neste meio tempo, outros eventos relevantes aconteceram.



Will GOULD (1911-1984)

O Caso Johnny Dean

Red Barry, 26, 27 e 28 de fevereiro de 1935²⁶

King Features Syndicate

Voltando ao concurso realizado pelo KFS em 1933 para descobrir artistas que pudessem elaborar histórias em quadrinhos em condições de rivalizar com *Tarzan*, *Buck Rogers* e *Dick Tracy*. Alex Raymond foi o grande vencedor, mas o segundo colocado também chamou a atenção do KFS e ganhou a oportunidade de publicar seu próprio título em 1934. Esse quadrinhista era William Gould (1911-1984). Gould era de Nova York, do Bronx, e iniciou sua carreira artística em 1929 como cartunista esportivo do jornal *Bronx Home News* e criou para este jornal seu primeiro título, *Felix O'Fan*. Em seguida, criou para o jornal *New York Graphic* o título *Asparagus Tipps*, sobre um

²⁶ Reproduzido em: *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 2. Rio de Janeiro: RGE, 197?, p. 57.

garçom que apostava todo o dinheiro que ganhava como gorjeta em corridas de cavalos — que eu vejo como uma continuidade a *A. Mutt* de Bud Fisher e *A. Piker Clerk* de Clare Briggs. A partir de 1930, tendo se mudado para a Califórnia, produziu para vários *syndicates*, mas foi com o KFS que atingiu seu sucesso.²⁷

O título de Will Gould publicado pelo KFS a partir de 19 de março de 1934 foi a tira diária *Red Barry*. O título contava as histórias de um policial que trabalhava sempre disfarçado infiltrando-se entre os criminosos para expor seus planos e levá-los à cadeia. Mais uma vez a temática do detetive *hard-boiled* com o estilo estético da Era de Ouro. Entretanto a crueza e violência eram ainda maiores do que o comum. E a ambiguidade barroca: Red é cínico e, para manter seu disfarce, muitas vezes se comportava como um criminoso, enquanto convencia assassinos enviados para matá-lo de que fora outro dos capangas, que era leal ao chefe, o traidor. Ainda, o Inspetor Scott, amigo e chefe de Red, demitindo-se da força policial porque sabia que não poderia fazer o trabalho necessário para resolver um caso enquanto estivesse sob comando do Comissário Trent, que usava de seu cargo como plataforma para uma futura carreira política. As histórias eram repletas de jogo sujo e traições com um toque de exotismo, Chinatown era um cenário recorrente no título. Formalmente, Will Gould estava um tanto longe do rigor acadêmico de Foster, Hogarth ou Raymond. Aproximava-se mais do estilo de Chester Gould em *Dick Tracy*, mas com traços ainda mais rápidos e com um tom caricato, trazendo de volta as linhas de movimento e onomatopéias. Trazia ainda uma nova forma para os efeitos de luz e sombra: enquadramentos fechados nos rostos ou cenas de tensão com sombras projetadas nas paredes ao fundo de tamanho maior, mas que desenhavam precisamente a silhueta dos elementos em primeiro plano que as projetava. Will Gould trazia assim elementos apropriados do Expressionismo, principalmente do Cinema, que a partir de então também se tornariam um dos dois elementos de referência que acrescentaria aos valores da Era de Ouro. O outro viria das suas representações de cenas externas e cenários de fundo que, como se tratava de uma história urbana, resultavam em arranha-céus e prédios que nos remetiam ao ambiente de Chicago da Era Gangster. Assim, a representação arquitetônica da Era de Ouro seria inspirada na Escola de Chicago e na *Art Déco*.

²⁷ *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 2, 197?, p. 2. E mais: GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 195-196. Também: MOYA, 1994, p. 93. E ainda: MOYA, 1977, p. 61.



WITH HIS FANTASTIC "MOON DEATH-RAY" DEVICE FAILING TO FUNCTION, THE WILY VON RINKER CONCEIVES A NEW PLAN FOR THE UNDERCOVER MAN'S DESTRUCTION



YES-IT WOULD BE FAR BETTER FOR ALL CONCERNED, IF YOU - HEH-HEH - COMMITTED SUICIDE BY JUMPING TO THE STREET BELOW !!



JUMP!

WHAT, NO LIVER?



JUMP, YOU INSOLENT SWINE, OR I SHALL EMPTY THIS REVOLVER AT YOUR HEART !!

AH DOC, BUT THAT'S MURDER !!



GUSTAVE, HE IS DRIVING ME TO DISTRACTION !!

THAT'S NO DRIVE, IT'S A PUTT !!



THE MAN KNOWS NO FEAR, GUSTAVE... HE IS A DEVIL... A RED DEVIL !!

I DUANO, DOC, SOME FOLKS CALLS ME A RED ANGEL... WHAT'S LIMBERGER TO YOU MAY BE PERFUME TO ANOTHER GUY !!



If Von Rinker's a killer, then grandma is Lucretia Borgia... OKAY, DOC, I WON'T HOLD THE WORKS UP ANY LONGER... CAN I MAKE A CRACK BEFORE I GO ?

PROCEED, BUT I ASSURE YOU IT FALLS ON DEAF EARS !!



I JUST WANT YOU TO KNOW THAT I LEFT WORD WITH MY GOOD FRIEND, INSPECTOR SCOTT, TO ARREST YOU IF ANYTHING SHOULD HAPPEN TO ME !!



NOW I JUMP !!

STOP!



NOPE - I'VE MADE UP MY MIND... I'M GONNA JUMP !!

STOP - I IMPORE YOU !!



YOU WIN... NOW I'VE GOT SOME QUESTIONS FOR YOU TO ANSWER, BUT -



-NOT WHILE GUSSY'S AWAKE !!

SOCK

STRANGE BEHAVIOR FOR BARRY - VERY STRANGE - to be continued !!

Will GOULD (1911-1984) Red Barry, 5 de maio de 1935 King Features Syndicate

Apesar do sucesso e de ter sido adaptado para uma série de televisão em 1938, a série foi cancelada pelo KFS em 1940. O motivo seria a autocensura do KFS, que queria que Will Gould fosse mais “leve” em seus roteiros, diminuindo a quantidade de violência a ambiguidade de suas histórias. Essa censura imposta pelo KFS neste caso reforça a teoria de que *A. Piker Clerk* de Clare Briggs teria sido cancelado anos antes por também ter sido considerado impróprio por Hearst. Will Gould não aceitou os termos do KFS, e seu título foi cancelado. Após isso, tornou-se editor da revista *Writer's Forum*, produziu outro título fora do KFS, *The Schnoos*, que não teve a mesma recepção de *Red Barry* — que em pouco tempo passou a ser considerado *cult* e reimpresso por editoras européias —, atuou como repórter esportivo e como roteirista de cinema trabalhando para os estúdios de Hollywood. *Red Barry* teve uma relativamente curta duração, mas foi o suficiente para deixar sua marca e influência sobre a Era de Ouro.



Will GOULD (1911-1984)

O Caso Johnny Dean

Red Barry, 27 de abril de 1935²⁸

King Features Syndicate

Milton Arthur Paul Caniff (1907-1988) nasceu em Ohio e começou a trabalhar como ilustrador de jornais locais aos quinze anos. Em 1925, já publicava sua primeira tira de história em quadrinhos, *Chic and Noodles*. Em 1932 mudou-se para Nova York, onde foi desenhista das tiras *Dickie Dare* e *The Gay Thirties*. Em setembro de 1932, Al Capp (1909-1979) abandonou a produção de uma história em quadrinhos em formato de painel chamada *Mister Gilfeather*, e Caniff foi o escolhido para substituí-lo. *The Gay Thirties* era um título cômico, e *Dickie Dare*, um título de aventura com fortes

²⁸ Reproduzido em: *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 2. Rio de Janeiro: RGE, 197?, p. 65.

influências de *Flash Gordon* e *Brick Bradford* — este último sendo um título inicialmente sobre as aventuras de um aviador, que logo assumiu a característica de ficção científica com a temática da viagem no tempo, criado em 1933 por William Ritt (1902-1972) e Clarence Gray (1902-1957) para concorrer com *Buck Rogers*, meta que atingiu com sucesso²⁹. Impressionado por *Dickie Dare*, o editor do Chicago Tribune New York News Syndicate, Joseph Medill Patterson (1879-1946), contratou Caniff com a missão de que produzisse para seu *syndicate* um título de aventura, aos moldes da Era de Ouro, que se passasse no Oriente. Assim, em 22 de outubro de 1934, teve-se início e publicação de *Terry and the Pirates* em tiras diárias em preto e branco e painéis coloridos aos domingos.³⁰

O primeiro arco de *Terry e Os Piratas* contava a história do garoto que, na companhia do aventureiro Pat Ryan, viaja à China em busca de uma mina de ouro que pertencera ao seu falecido avô. Lá, eles contratam o chinês Connie, para ser seu guia a tradutor, e Dale Scott, a capitã de um barco que serviria de meio de locomoção até a mina. Claro que,



Milton CANIFF (1907-1988)
Autorretrato

durante a viagem, teriam de enfrentar um grupo de bandidos chineses que queria lhes roubar o tesouro, e ainda um rico e cruel aristocrata chinês que vive no luxo e servido de inúmeros capangas e escravos após ter se apropriado da mina de que Terry alegava ser sua por direito de herança. No final do arco, o vilão morre levando a mina e o pai de Dale junto de si em uma explosão. O grupo acaba sem o tesouro que buscava, e parte em mais aventuras pela China nos arcos seguintes. A princípio, Pat tem a posição de herói de destaque, mas ao longo do primeiro arco, ele acaba em apuros, e o garoto Terry

²⁹ AUGUSTO. In: MOYA, 1977, p. 188-189. Ainda: GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 197-198; 402. Também: MOYA, 1994, p. 79.

³⁰ *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 2, 197?, p. 2. E ainda: GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 82-83. E também: *LiRE: Hors-Série*. N. 15. Spécial: un siècle de BD, 2013, p. 92. Também: MOYA, 1994, p. 88-90. E ainda: MOYA, 1977, p. 50-51.

acaba assumindo sua função. Dale, no início, parece uma mulher forte e independente, mas logo acaba vítima de rapto pelo vilão, e se torna uma moça indefesa típica da Era de Ouro. A frieza e violência do período podem ser notadas na indiferença que Pat e Terry demonstram ao matar os piratas chineses que os atacam. Terry, mesmo sendo só um garoto, empunha uma pistola a partir da metade de primeiro arco e, incentivado por Pat — que não sente remorsos algum em enviar o garoto para combate ou em ordenar a Connie que realize as tarefas cansativas ou arriscadas —, dispara em vários dos atacantes. Connie é um chinês estereotipado, não muito inteligente e hesitante, mas útil, entretanto com alguns momentos de extrema coragem que compensam as faltas e hesitações anteriores. O demais chineses representados também são estereotipados: ou seres excêntricos de um país exóticos, ou vilões cruéis. Terry, a partir da metade do primeiro arco, assume a postura heroica e agressiva e, com o passar dos anos e dos novos arcos, novos personagens secundários se juntam a Terry, bem como alguns abandonam a história. Terry vai crescendo com o passar dos anos e, com a invasão da China pelo Japão, passa a, na companhia dos amigos, lutar contra os invasores e, posteriormente, alista-se no exército para participar da Segunda Guerra Mundial na companhia de novos personagens. Entre os novos personagens está Dragon Lady, a primeira grande vilã das histórias em quadrinhos e a grande *femme fatale* da Era de Ouro.



Milton CANIFF (1907-1988)

Terry and the Pirates #1, 22 de outubro de 1934³¹

Chicago Tribune New York News Syndicate

³¹ *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 2. Rio de Janeiro: RGE, 197?, p. 33.



Milton CANIFF (1907-1988)

Terry and the Pirates # 24, 17 de novembro de 1934³²

Chicago Tribune New York News Syndicate



Milton CANIFF (1907-1988)

Terry and the Pirates #78, 19 de janeiro de 1935³³

Chicago Tribune New York News Syndicate

³² *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 2. Rio de Janeiro: RGE, 197?, p. 38.

³³ *Almanaque do Gibi Nostalgia*. N. 2. Rio de Janeiro: RGE, 197?, p. 48.



Milton CANIFF (1907-1988)
Dragon Lady
Terry and the Pirates [detalhe]
Chicago Tribune New York News Syndicate

Cabe aqui citar a postura da Era de Ouro em relação às guerras. Com o início da Segunda Guerra mundial, vários personagens das histórias em quadrinhos são enviados, dentro de suas narrativas, para participar de forma ativa e direta, bem como novos títulos e personagens são criados tendo a Segunda Guerra como cenário. A guerra, na Era de Ouro, é vista como uma atividade legítima e justa, e a violência até então representada como cabível contra a criminalidade é redirecionada contra o as tropas do Eixo. Caniff, como seus personagens, é um tanto insensível e não tinha remorso em matar seus personagens. Vários aliados de Terry, bem como um incontável número de inimigos, perderam as vidas em suas histórias, mas isto não desmotivava Terry e Pat a continuar se arriscando, e arriscando seus aliados, na busca de algum tesouro.

DEAD END



OUT OF THE FRYING PAN?



Milton CANIFF (1907-1988)

Terry and the Pirates, 27 e 28 de outubro de 1937

Chicago Tribune New York News Syndicate

Inspirado em *Dick Tracy* e *Red Barry*, Caniff criou seu estilo, no início mais expressionista e depois, valendo-se do uso de modelos humanos para representar os personagens e de revistas de geografia para representar as paisagens e culturas da Ásia — lugar em que nunca esteve —, torna-se mais realista. Caniff altera entre composições limpas e claras para outras baseadas em puro contraste, dependendo da situação representada no roteiro. Imagens claras e com elementos bem visíveis em ambientes internos, seguros, de lógica e conforto, que acredita dignos da civilização ocidental. Quadros tomados por sombras, baseados em contrastes ou silhuetas e sujos de hachuras em momentos tensos, perigosos, em florestas e cavernas cheias de armadilhas e em templos de culturas incompreensíveis e bárbaras. Um dos destaques formais no trabalho de Caniff, além de, com o tempo, se especializar no uso dos contrastes, é os enquadramentos com influência — e que também influenciaram — o Cinema. John Ford (1894-1973) era uma das principais influências de Caniff — e ele também certamente influenciou alguns diretores de cinema do seu tempo —, que abusava das

panorâmicas, *plongé* e *contre-plongé*. Entre os momentos mais consagrados de *Terry and the Pirates*, está o em que Caniff conduz Raven Sharidan, uma personagem bem quista pelos leitores, à morte, que afeta o ânimo do público tanto quanto o de Terry e seus amigos em seu silencioso lamento.



Milton CANIFF (1907-1988)
Terry and the Pirates, 16 de outubro de 1941³⁴
 Chicago Tribune New York News Syndicate



Milton CANIFF (1907-1988)
Terry and the Pirates, 17 de outubro de 1941³⁵
 Chicago Tribune New York News Syndicate

No fim, *Terry and the Pirates* é muito sobre o Imperialismo, sobre o herói durão estadunidense invadindo um território exótico e “inexplorado” — apesar de já possuir uma população e uma tradição muito mais antiga —, reivindicando seu direito sobre os recursos locais a partir de uma legitimação construída de forma artificial — Terry dizendo pertencer a mina a ele, pois havia sido descoberta por eu avô e deixada em seu nome em um testamento lavrado em território estadunidense, apesar de um chinês a ter descoberto depois de anos de abandono, extraído o metal, forjado moedas e construído lá sua casa — de uma nação que necessita ser salva por este explorador de origem e potencial superiores — lutando contra o Japão para expulsá-los da China e garantir sua posição como único imperialista da Ásia.

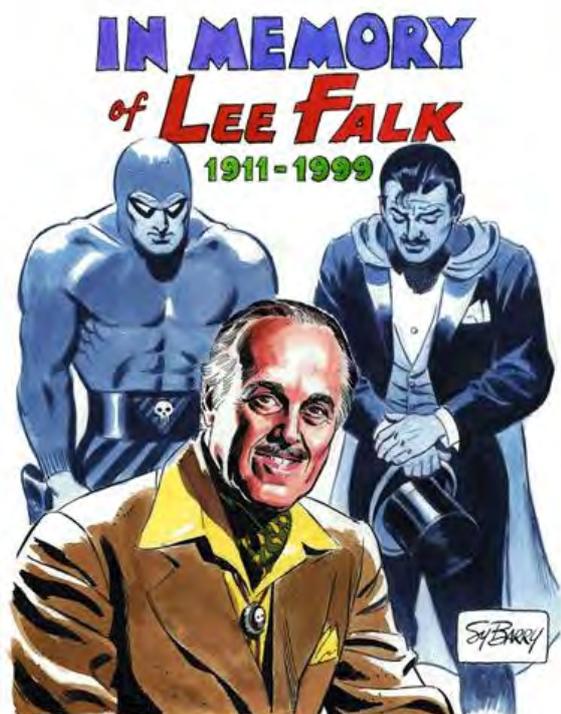
³⁴ Reproduzido em: LIPSZYK, Enrique. *História em Quadrinhos e seu Argumento*. In: MOYA, 1977, p. 254.

³⁵ Reproduzido em: LIPSZYK. In: MOYA, 1977, p. 255.



Milton CANIFF (1907-1988)
Terry and the Pirates, 9 de junho de 1946
 Chicago Tribune New York News Syndicate

Caniff trabalhou e *Terry and the Pirates* até 29 de dezembro de 1946, quando rompeu com o Chicago Tribune New York News Syndicate, entrando em uma disputa judicial. O *syndicate* passou o título para George Wunder (1912-1987), e continuou até 25 de fevereiro de 1973, mas sem as características únicas dos roteiros e ilustrações de Caniff. Wunder e seus assistentes, ao poucos, passaram a fazer composições cada vez mais simples e toscas, e sendo Wunder ex-militar, passou a escrever roteiros cada vez mais militaristas e agressivos, que não eram mais bem vistos neste período como eram durante a Era de Ouro.



Sy BARRY (1928-)
In memory of Lee Falk

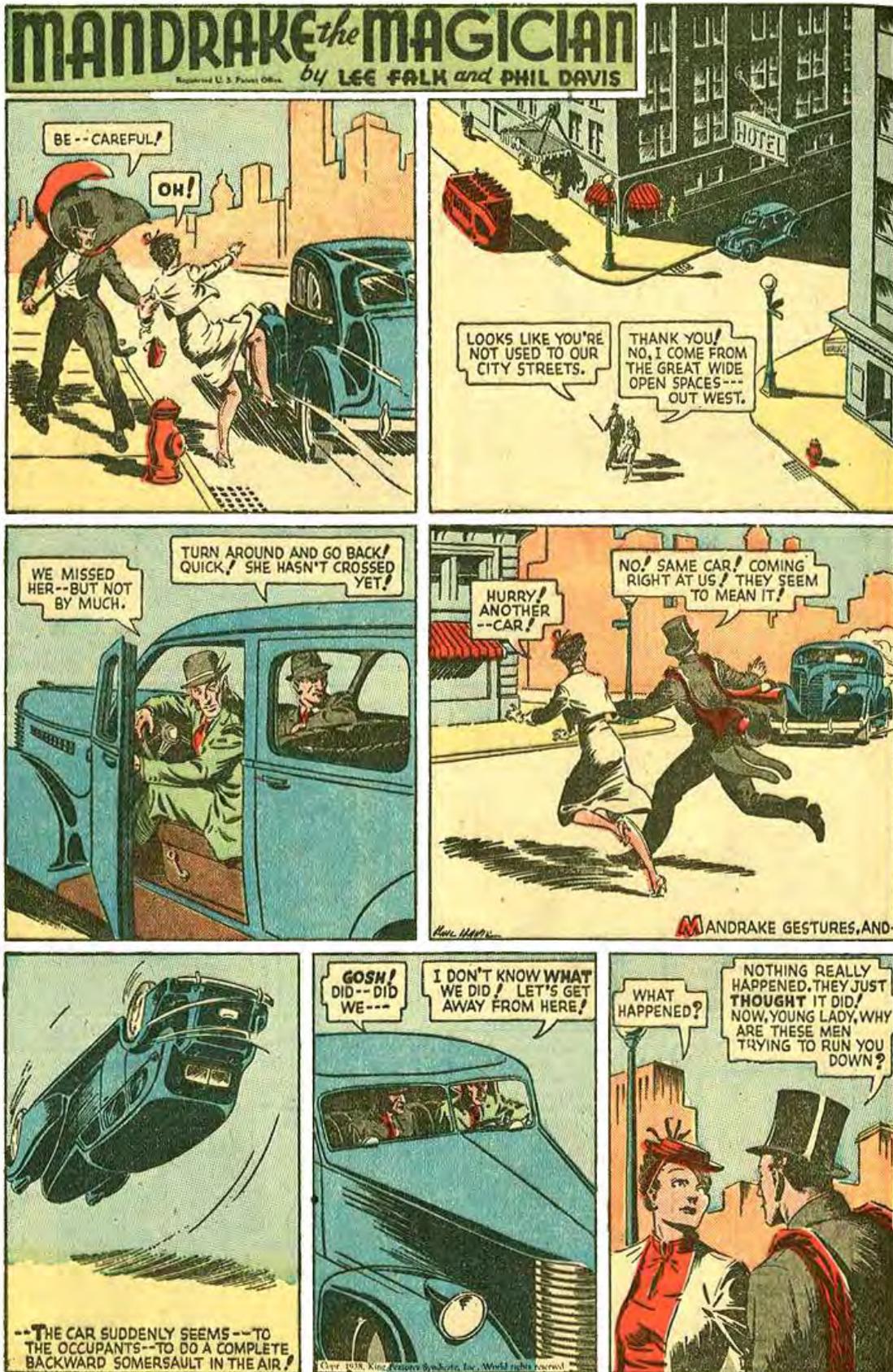
Leon Harrison Gross (1911-1999) nasceu em St. Louis, no estado do Missouri, foi editor de jornais, tanto na escola como na faculdade, e escreveu desde bem jovem contos, poemas e ensaios. Após se graduar na University of Illinois, passou a usar o nome Lee Falk — o sobrenome Falk era o de seu padrasto que o criou desde a infância — e a trabalhar como redator em uma agência de publicidade de St. Louis, onde conheceu Phil Davis. Depois ainda tornou-se escritor profissional, roteirista e diretor de teatro, autor de literatura *pulp fiction* e programas de rádio, produziu cerca de trezentas peças teatrais, dirigiu

cerca de cem e roteirizou doze. Phil Davis (1906-1964) também nasceu em St. Louis, estudou na escola de artes da Washington University in St. Louis e trabalhou como artista para a companhia telefônica de sua cidade e fazendo desenhos para várias revistas. Durante a Segunda Guerra Mundial, chegou a trabalhar como diretor de arte da Curtiss-Wright Aircraft Company, desenhando manuais para aeronaves e equipamentos militares, incluindo o manual do bombardeiro A-25. Em 1933, Falk e Davis se conheceram, e Falk foi à Nova York oferecer ao KFS uma criação da dupla. O KFS aceitou publicar a história em quadrinhos de autoria de Falk e Davis no ano seguinte, e, a partir de 11 de junho de 1934, iniciou-se a publicação das tiras diárias *Mandrake the Magician*, que em fevereiro de 1935 também ganhou publicação colorida dominical.³⁶

Mandrake the Magician tinha como personagens principais Mandrake, Lothar e, posteriormente, a princesa Narda. Narda era a donzela que comumente precisava ser salva ou resgatada — criando as circunstâncias mais adequadas para os personagens masculinos entrarem em ação — e sem nenhuma função social ou utilidade para a equipe, como comumente acontecia aos personagens femininos de até então. Lothar era um nobre africano auxiliar de Mandrake. Apesar de ser caracterizado como o homem

³⁶ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 121-122; 155-156. Também: MOYA, 1994, p. 94-96. E ainda: MOYA, 1977, p. 49-50.

mais forte do mundo, corajoso e leal, sem nenhum tipo de vício ou defeito moral — o que era uma condição acima da média para um personagem negro —, ainda estava em posição de subordinado de Mandrake. Mesmo sendo Lothar um homem ilustre em seu país, no mundo ocidental e “civilizado” aparecia sempre como dependente de seu empregador. Já Mandrake era o personagem principal, inspirado nos mágicos de *vaudeville* que Falk e Davis viram em sua cidade na infância e, além de papel de herói, também cumulava a função de *deus ex machina*. Não raras eram as situações em que algum tipo de imprevisto obrigava Mandrake a usar seus poderes mágicos para resolver pequenos contratempos — como carregar bagagens — a livrá-lo de sérios problemas — salvá-lo de uma queda mortal. Em uma confusão entre mágica e magia, Mandrake possuía poderes que muitas vezes desafiavam a lógica sem explicação alguma, mesmo que forçada, fosse oferecida, e, em outras situações, apenas explicava que podia confundir os sentidos ou condicionar alguém a realizar determinada ação através de suas habilidades hipnóticas. Com isso, Falk trazia de volta para as histórias em quadrinhos elementos do fantástico que haviam sido deixados para trás na transição para a Era de Ouro. Na verdade, o fantástico permanecera na Era de Ouro, mas nas *space operas*, como um fantástico derivado do científico e do tecnológico. O que Falk resgatara em *Mandrake the Magician* foi o místico, o sobrenatural, tudo aquilo que desafiava a natureza baseando-se em crenças e valores de subjetividade. Os elementos exotéricos e mágicos eram uma constante da obra de Falk, tanto em suas peças inspiradas na mitologia grega, como na sua posterior produção de história em quadrinhos, que logo será citada. O próprio nome da história em quadrinhos e de seu personagem foi inspirado na peça teatral escrita em 1524, *La Mandragola*, de Niccolò di Bernardo dei Machiavelli (1469-1527). Além de resolver pequenos problemas no “mundo real”, os personagens de *Mandrake the Magician* acabavam viajando para dimensões alternativas, até o lendário palácio de Xanadu e a reinos mágicos variados, oferecendo novos paradigmas para as narrativas da Era de Ouro. As habilidades como escritor de Falk, que chegou a ser considerado por muitos como o melhor roteirista de história em quadrinhos de sua geração, ainda lhe permitiam certa domínio formal que usava alterando-se dentro do mesmo título em histórias apenas narradas em terceira pessoa — que o aproximava da literatura ilustrada e do estilo formal da Era de Cobre —, histórias baseadas exclusivamente em diálogos — representados nos quadros usando os balões de fala— ou ainda combinações dos dois métodos usados simultaneamente.



Lee FALK (1911-1999) [roteiro]; Phil DAVIS (1906-1964) [ilustração]
Mandrake the Magician, 30 de outubro de 1938
 King Features Syndicate



Lee FALK (1911-1999) [roteiro]; Phil DAVIS (1906-1964) [ilustração]
Mandrake the Magician [detalhe]
 King Features Syndicate

As ilustrações de Davis ainda seguiam o estilo da Era de Ouro, mas com cenários mais limpos, deixando os efeitos de sombreamento apenas sobre os personagens, enquanto o fundo era claro e visível. Durante a Segunda Guerra Mundial e a sobrecarga de trabalho como desenhista de Phil Davis, Martha Davis (1908-1989), sua esposa, passou a ser sua assistente nos desenhos de *Mandrake the Magician*. Martha era figurinista e estilista de moda, e, enquanto o marido desenhava Mandrake e os demais personagens masculinos, ela era responsável por Narda e os personagens femininos e, sempre que possível, inseria suas criações ou outras elaboradas peças de vestuário nas personagens, criando um novo apelo visual às narrativas. Quando Phil Davis morreu de um ataque cardíaco em 1964, Martha concluiu sozinha as ilustrações do arco deixado inacabado. Ao seu final, as ilustrações do título passaram para Fred Fredericks (1929-), que ficou como responsável por elas até sua aposentadoria em julho de 2013, mas que, com o tempo, acabou deixando nas mãos de seus assistentes desenhistas fantasmas³⁷.

³⁷ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 122; 170.



Lee FALK (1911-1999) [roteiro]; Phil DAVIS (1906-1964) e Martha DAVIS (1908-1989) [ilustração]
Mandrake the Magician [detalhe]
 King Features Syndicate

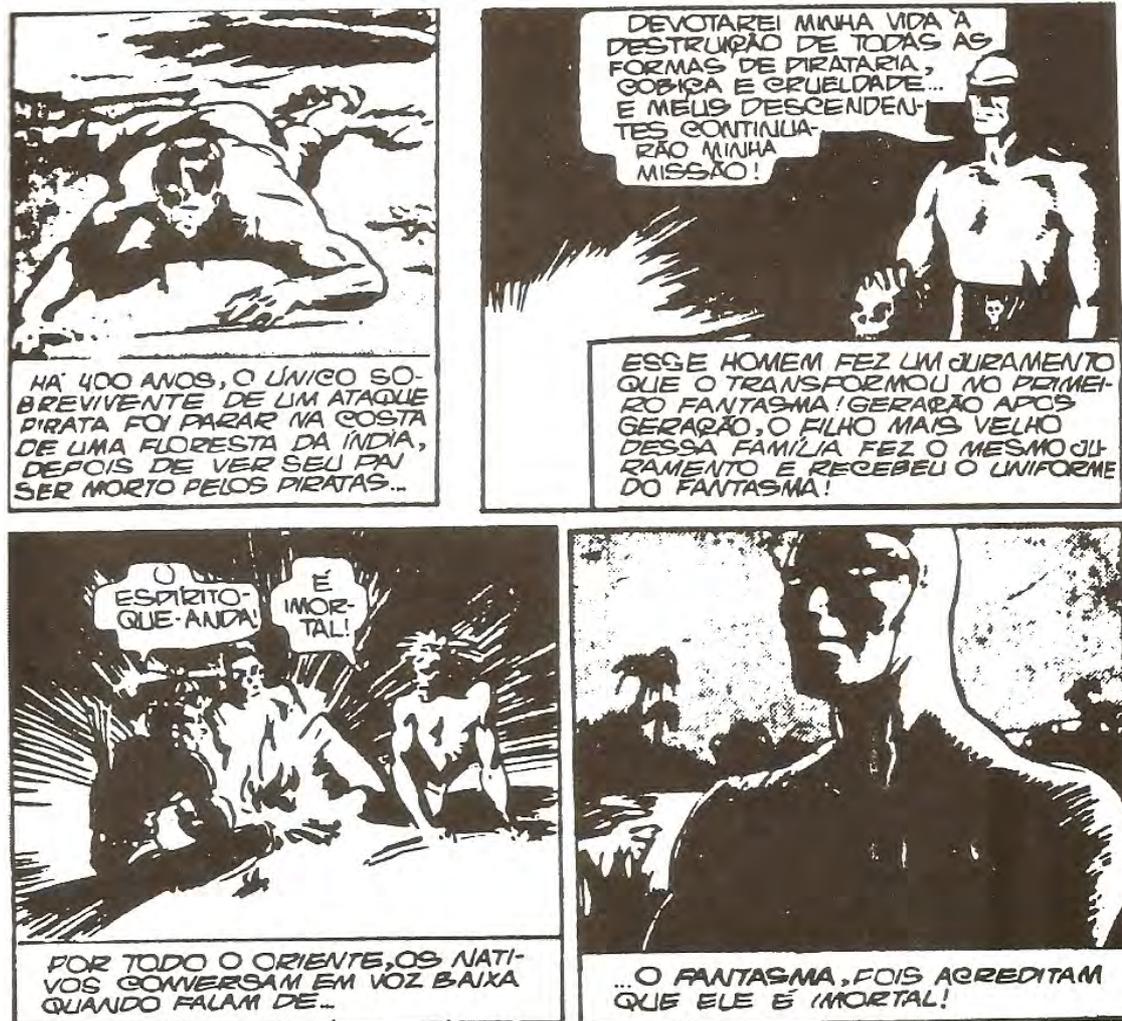
A concepção visual do casal Davis foi muito elogiada por cineastas, como Frederico Fellini (1920-1933), que desejava fazer uma adaptação de *Mandrake the Magician*, e Alain Resnais (1922-), que usou o título como referência chave para seu filme *L'Année dernière à Marienbad* — no Brasil, *O Ano Passado em Marienbad* — de 1961.³⁸

Em 1936, Falk estabeleceu uma nova parceria, e juntos mudaram o rumo da História em Quadrinhos. Raymond S. Moore (1905-1984) trabalhou como desenhista assistente de Phil Davis no início de *Mandrake the Magician*. Ray Moore nasceu na cidade de Montgomery, no estado do Missouri, e, sob influência do pai joalheiro e relojoeiro, pretendia se tornar engenheiro, mas abandonou a carreira para virar desenhista. Falk conhecia Moore de seus trabalhos como assistente de Davis — que não tinha tempo livre para se dedicar a desenhar mais um título —, então o convidou para ser o desenhista oficial de sua nova produção. Moore tinha uma vida muito reservada, vivendo até sua morte em Montgomery e raramente aparecendo em público. Até 2011, apenas duas fotografias suas, em que aparecia de perfil, eram conhecidas, quando sua sobrinha-neta Gina Moore Reiners tornou público uma série de fotografias da família. O título criado em parceria por Falk e Moore foi *The Phantom*.

O Fantasma iniciou sua publicação em tiras diárias distribuídas pelo KFS em 17 de fevereiro de 1936 com o arco *The Singh Brotherhood*, e, a partir de 28 de maio de 1939, em painéis dominicais. A trama do título era um tanto mais complexa do que o costumeiro nas histórias em quadrinhos da Era de Ouro até então. Inicia-se quando, no ano de 1525, um navio inglês fora atacado próximo à baía de Bangalla — um fictício

³⁸ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 121. Também: MOYA, 1994, p. 95.

país localizado na costa leste africana —, por um navio pirata. Apenas um jovem sobreviveu ao ataque que culminou na morte de toda a tripulação e de seu pai, e foi achado na costa por uma tribo de pigmeus chamada Bandar. Os pigmeus salvaram-no acreditando, devido a suas características físicas, que fosse uma divindade, e um sacerdote da tribo lhe confeccionou uma roupa inspirada a imagem da divindade com quem foi confundido. Ao se recuperar, o jovem inglês Sir Christopher Walker, ajudou os Bandar a combater a tribo Wasaka, que os mantinha como escravos, libertando-os e, empunhando o crânio do assassino de seu pai, jurou que dedicaria sua vida e a de seus descendentes a combater todas as formas de mal e pirataria. Habitando uma gruta cuja entrada lembrava um crânio, a Caverna da Caveira, contendo tesouros acumulados durante gerações, Walker e seus descendentes passaram a ostentar a alcunha de “Fantasma” e a combater as injustiças na Baía de Bangalla. Após a morte de Walker, seu filho teria assumido o papel de Fantasma, e assim sucessivamente, sendo apenas do conhecimento de sua família e dos líderes Bandar o fato de que o Fantasma é um título hereditário. Aos olhos dos demais, o Fantasma seria uma entidade sobrenatural imortal. Falk criou o personagem para ser um mito, e para isso usou como inspiração elementos retirados dos detetives da literatura *hard-boiled*, somados com elementos do personagem Zorro do escritor de *pulp fiction* Johnston McCulley (1883-1958), com os mitos criados em torno da figura de Rodrigo Díaz de Vivar (c. 1043-1099) — conhecido como El Cid —, com o personagem Hamlet de William Shakespeare (c. 1564-1616), e ainda *Tarzan of the Apes* de Edgar Rice Burroughs, *The Jungle Book* de Rudyard Kipling (1865-1936) e personagens da mitologia grega. Falk criou um novo tipo de herói que é mais do que o detetive forte e valentão, que está além do homem comum, e sim que é uma lenda.



Lee FALK (1911-1999) [roteiro]; Ray MOORE (1905-1984) [ilustração]
The Phantom, c. 1937/1940³⁹
 King Features Syndicate

Para se constituir essa lenda, o Fantasma deve manter uma imagem, e esta imagem começa a se compor a partir de seu uniforme, que é passado de geração em geração permitindo a “imortalidade” do personagem. Para garantir a identidade secreta do membro a família Walker que assume a identidade do Fantasma, ele usa uma máscara negra, que, como o conceito de identidade secreta que ela esconde, foi inspirada no personagem Zorro. A máscara ainda trazia lentes brancas sobre os olhos, criando a impressão da ausência da pupila que Falk assimilou das esculturas gregas do período clássico que dariam uma aparência inumana ao personagem, o distanciando do homem comum e lhe fazendo parecer um indivíduo de natureza superior. O Fantasma usava uma camiseta de mangas longas com capuz e calça confeccionados em um tecido

³⁹ Reproduzido em: MOYA, 1994, p. 113.

colante — originalmente pensado por Falk na cor cinza, mas que acabou se tornando púrpura — tendo como referência a roupa colante utilizada pelo personagem Robin Hood em sua adaptação cinematográfica de 1922 dirigida por Allan Dwan (1888-1981). Além do personagem Robin Hood, na primeira metade do século XX, eram famosas as figuras do *Muscleman*, uma combinação do conceito dos fundadores do fisiculturismo moderno com a ideia de artistas performáticos que faziam exposições de força em apresentações itinerantes e circos. Nessas apresentações, o *muscleman* comumente vestia roupas colantes, largos cinturões e botas, sendo estas figuras também uma possível influência na concepção visual do Fantasma na intenção de dar ao personagem a iconografia dos poderosos atletas da década de 1930. Sobre as calças púrpuras, o Fantasma trajava um calção amarelo com traços negros. Tendo entre suas referências Tarzan e Mowgli, ambos personagens caracterizados como sobreviventes em regiões selvagens, e tendo Hal Foster criado uma iconografia já consagrada para Tarzan em 1929, o calção tigrado do Fantasma é uma citação — e invocação de atributos — do personagem Tarzan do início da Era de Ouro. Ainda, o Fantasma trazia, presas em cada um dos dois flancos de seu cinturão, duas armas de fogo — que variavam de acordo com o período histórico da encarnação em questão do personagem —, além de uma faca guardada em sua bota. Seu último equipamento era o Anel da Caveira que, ao golpear seus inimigos com um soco, deixava-lhes tatuado a imagem de um crânio, para que nunca mais se esquecessem do que acontecia àqueles que praticavam injustiça e pirataria em Bangalla — da mesma forma como funcionava a temida cicatriz traçada em forma de “Z” por Zorro. Entretanto, assim como o Fantasma marca seus inimigos, também os faz com seus aliados, a quem presenteia com um anel ostentando dois sabres cruzados, que indicam que seu portador é protegido pelo Fantasma.

O primeiro arco do título, *The Singh Brotherhood* de Falk e Moore, nos apresenta Kit Walker, o vigésimo primeiro Fantasma, auxiliado por Guran, o curandeiro e filho do chefe dos pigmeus, e pelo cavalo Hero e o lobo Mr. Devil — estes dois últimos, Herói e Capeto na tradução brasileira — e armado com duas pistolas M1911. Kit recebeu educação formal e se tornou exímio em várias práticas esportivas a partir dos seus doze anos de idade na cidade de Clarksville, no estado do Mississippi, nos EUA, e, aos vinte anos, retornou à Bangalla após seu pai morrer ao ser esfaqueado pelo pirata Rana Singh. Nesse primeiro arco, Diana Palmer, uma rica herdeira norte-americana, é perseguida e capturada pela Irmandade Singh, uma confraria de piratas que deseja fazer Diana revelar o paradeiro de um tesouro. Para proteger Diana, o Fantasma precisa viajar

disfarçado até uma selva de pedra da Era Gangster e invadir da Irmandade Singh para resgatá-la. Primeiro, Falk e Moore nos mostram como o Fantasma é um herói à altura das histórias policiais *hard-boiled* para então, a partir do segundo arco, nos narrar aventuras de Kit Walker como Fantasma na selva, enfrentando caçadores e piratas, tentando solucionar questões diplomáticas entre diferentes tribos e até combatendo cruéis feiticeiros. Falk também alternava entre histórias tendo Kit como personagem principal e histórias em que Kit se sentava junto ao fogo e, com uma história dentro da história em um *mise en abyme* típico do Barroco, contava aos familiares e amigos aventuras de seus ancestrais que vestiram o uniforme do Fantasma antes dele.



Lee FALK (1911-1999) [roteiro]; Ray MOORE (1905-1984) [ilustração]
The Singh Brotherhood
The Phantom, 7 e 8 de outubro de 1936
 King Features Syndicate

Diana Palmer, a namorada, e esposa a partir de 1977, do Fantasma merece um destaque. Apesar de capturada no primeiro arco, de ter de ser resgatada em arcos posteriores e de ainda ser tratada como um objeto delicado e estar longe do papel de *femme fatale*, ela é muito mais ousada das que as demais mulheres representadas nas histórias em quadrinhos até então, com personalidade forte, não cedendo ou

demonstrando medo diante dos perigosos vilões e sempre tendo uma resposta pronta e afiada para dar aos inimigos ou até mesmo para Kit.



Lee FALK (1911-1999) [roteiro]; Ray MOORE (1905-1984) [ilustração]
Os Piratas de Singh (The Singh Brotherhood) [detalhe]
The Phantom, 1936/1937⁴⁰
 King Features Syndicate

Ray Moore, como ilustrador, costuma ser considerado o melhor desenhista do título, inclusive pelo próprio Falk. As mais destacadas características nos desenhos de Moore são o aprimoramento e riqueza em detalhes ao desenhar personagens femininas e seu domínio nos contrastes para gerar efeitos de luz e sombra que criavam uma atmosfera de mistérios. Raramente usava linhas de movimento, deixando a representação da ação a cargo das representações de torções de corpos, contrações de músculos e balanços de mechas de cabelo sob efeito do vento. Ray Moore ilustrou, ao todo, dezesseis arcos em tiras diárias e outros oito arcos em painéis dominicais com o personagem. Comenta-se ainda que teria sido ideia sua a criação do personagem Devil, o lobo mascote de Kit Walker, devido ao quanto apreciava a companhia de cães e também desenhá-los. Infelizmente Moore não pode trabalhar muito tempo no título. Algumas versões falam sobre ele ter sofrido um acidente em 1942 enquanto prestava

⁴⁰ Reproduzido em: FALK, Lee [roteirista]; MOORE, Ray [ilustrador]. *Pocket Classic: a lenda do fantasma* – Volume 2. São Paulo: Nova Sampa, 1991.

serviço militar na Segunda Guerra Mundial que o impossibilitou de continuar desenhando, outras versões falam sobre problemas de alcoolismo, e outras, ainda, sobre o alcoolismo como decorrência de sua incapacidade de desenhar após a guerra, problemas em seu sistema nervoso e sobre ter se recusado a fazer uma cirurgia que poderia ter restabelecido sua saúde. Devido a sua vida reservada e reclusa, não há informações definitivas sobre o que aconteceu, apenas sabe-se com certeza que gradualmente foi passando para seu assistente a tarefa de ilustrar o título até que parou definitivamente de desenhar *The Phantom* em 1948.⁴¹

Em 1942, Robert Wilson McCoy (1898-1961) inicia seu trabalho como assistente de Ray Moore no título *The Phantom* e em 1947 torna-se seu ilustrador oficial. Wilson McCoy, também nascido no estado do Missouri, foi mais um dos desenhistas da Era de Ouro que passaram pelo Art Institute of Chicago, além de também ter estudado na American Academy e na School of Fine Arts da Washington University in St. Louis. Primeiro trabalhou como desenhista publicitário e fazendo ilustrações para calendários, capas de revistas — como a *Liberty* — e outras mídias. Assumiu as ilustrações de *The Phantom* quando Moore foi prestar serviço militar na Segunda Guerra Mundial, ficando responsável pelos desenhos, enquanto sua esposa Dorothy McCoy exercia a função de letrista.⁴²

The Phantom foi o único trabalho em histórias em quadrinhos a qual McCoy se dedicou, mas foi o suficiente para lhe garantir renome entre os autores do gênero. O estilo do desenho de McCoy era mais expressionista e caricato do que o de Moore e menos carregado de sombra, o que fez o título perder muito da sua aura de mistério. Entretanto McCoy era um viajante e explorador, tendo conhecido vários lugares do mundo, visto de perto florestas e feito contato com uma tribo de pigmeus da região de Ituri, na atual República Democrática do Congo. Esse conhecimento de referências visuais de paisagens selvagens e culturas exóticas permitia que, apesar de um visual mais claro e limpo — que alguns consideram uma perda em relação aos desenhos de Moore e muito criticam sua produção —, ele pudesse acrescentar riqueza nas construções de paisagens, vestimentas e outros detalhes.

⁴¹ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 329. Também: MOYA, 1994, p. 113-114.

⁴² GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 312. Também: MOYA, 1994, p. 114.

O FANTASMA

POR: LEE FALK e WILSON McCOY

HA' 400 ANOS, O ÚNICO SOBREVIVENTE DE UM ATAQUE DE PIRATAS FOI LEVADO A UMA REMOTA PRAIA DE BENGALA.



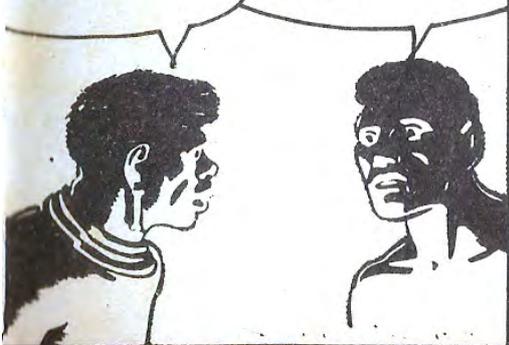
ELE FEZ UM JURAMENTO SOBRE O CRÂNIO DO ASSASSINO DE SEU PAI E TORNOU-SE O PRIMEIRO FANTASMA.



GERAÇÃO APÓS GERAÇÃO O FANTASMA CONTINUOU VIVENDO.

FANTASMA...
O ESPÍRITO
QUE
ANDA...

JAMAIS
PODERA'
MORRER.



ASSIM, NOS TEMPOS ATUAIS, O FANTASMA AGE EM SILÊNCIO E SOZINHO...



Lee FALK (1911-1999) [roteiro]; Wilson McCOY (1902-1961) [ilustração]

The Phantom, 1949⁴³

King Features Syndicate

⁴³ Reproduzido em: FALK, Lee [roteirista]; McCOY, Wilson [ilustrador]. *O Fantasma*: edição extra n. 3. São Paulo: Saber, 1972.

McCoy foi o ilustrador do título até 1961, quando morreu vítima de um ataque cardíaco. Então o título ficou sob a responsabilidade de Bill Lignante (1925-), um desenhista de Nova York que havia servido na Marinha e com formação pelo Pratt Institute. Lignante desenhou as tiras diárias estreladas pelo Fantasma de agosto de 1961 a maio de 1962 — tempo necessário para concluir o arco deixado inacabado por McCoy. Lignante trabalhou antes como desenhista fantasma nos títulos *King of Royal Mounted Police* — iniciado em 1937 e baseado nos textos do escritor Zane Grey (1872-1939) e com desenhos de Allen Dean (1899-?) — e *Red Ryder* — criado em 1938 por Stephen Sleisinger (1901-1953) e com ilustrações de Fred Harman (1902-1982) —, posteriormente seria o responsável por desenhar várias edições das *comic books* do Fantasma publicadas por diferentes editoras como a Gold Key Comics, Book For King Comics e Charlton Comics, além de ser animador nos estúdios Hanna-Barbera e seguir a carreira de ilustrador.⁴⁴



Lee FALK (1911-1999) [roteiro]; Bill LIGNANTE (1925-) [ilustração]
The Phantom [detalhe]

⁴⁴ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 280.

Enquanto Lignante terminava o arco inacabado por McCoy, o KFS abriu um concurso para escolher um novo desenhista para *The Phantom*. O próprio Ray Moore teria se inscrito nesse concurso para voltar a desenhar o personagem que ajudara a criar, mas acabou tendo a contratação recusada pelo KFS por algum motivo nunca claramente explicado. O escolhido para ser o novo desenhista do título foi Seymour Barry (1928-). Sy Barry era irmão de Daniel Barry (1923-1997), desenhista que iniciou carreira em 1941 desenhando para títulos como *Scottie* — da editora Timely Comics —, *Black Owl* — da Feature Comics —, *Airboy*, *Boy King* e *Skywolf* — da Hilman — e *Spy Smasher* — da Fawcett Comics. Em 1943, Dan Barry prestou serviço militar e passou a desenhar histórias em quadrinhos para as forças armadas, até ser desmobilizado em 1943. Entre 1947 e 1948, foi o desenhista da tira diária *Tarzan* e em 1951 foi contratado pelo KFS para trazer de volta *Flash Gordon*, que havia sido cancelada alguns anos antes. Dan Barry foi responsável por revigorar *Flash Gordon*, sendo seu desenhista até 1990.⁴⁵

Voltando a Sy Barry, ele estudou na antiga School of Industrial Art — atual High School of Art and Design — de Nova York. No final da década de 1940 e início da de 1950, trabalhou como desenhista publicitário e como arte-finalista, primeiro para as editoras Gleason Comics, Atlas Comics — antiga Timely Comics e futura Marvel Comics — e para a National Comics — futura DC Comics —, para esta última, inclusive, no título *Phantom Stranger* — *Vingador Fantasma* no Brasil. Depois, em 1951, tornou-se assistente de seu irmão como arte-finalista de *Flash Gordon*. Sy Barry, ao assumir como desenhista de *The Phantom*, a princípio, deu continuidade ao estilo da Era de Ouro, mas ao tornar-se o desenhista oficial do título — tanto das tiras diárias e painéis dominicais, como depois no advento dos *comic books* — até sua aposentadoria, que ocorreu em 1994, acabou sendo o responsável por adaptar o personagem ao estilo da Era de Bronze na década de 1970.⁴⁶ Lee Falk se manteve como roteirista de *Mandrake the Magician* e *The Phantom* até sua morte em 1999, e também escreveu contos sobre o Fantasma.

Ah, sim! Quanto à proposta irrecusável feita por William Randolph Hearst a Hal Foster que o convenceu a largar *Tarzan* e passar a produzir para o KFS: em 1937, Hearst, admirado com o trabalho de desenhista de Foster em *Tarzan*, convidou-o para trabalhar com o KFS e ofereceu-se para que fosse criado um personagem especialmente para ser ilustrado por Foster. Foster aceitou trabalhar com o KFS desde que pudesse ele

⁴⁵ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 47. Também: MOYA, 1977, p. 66.

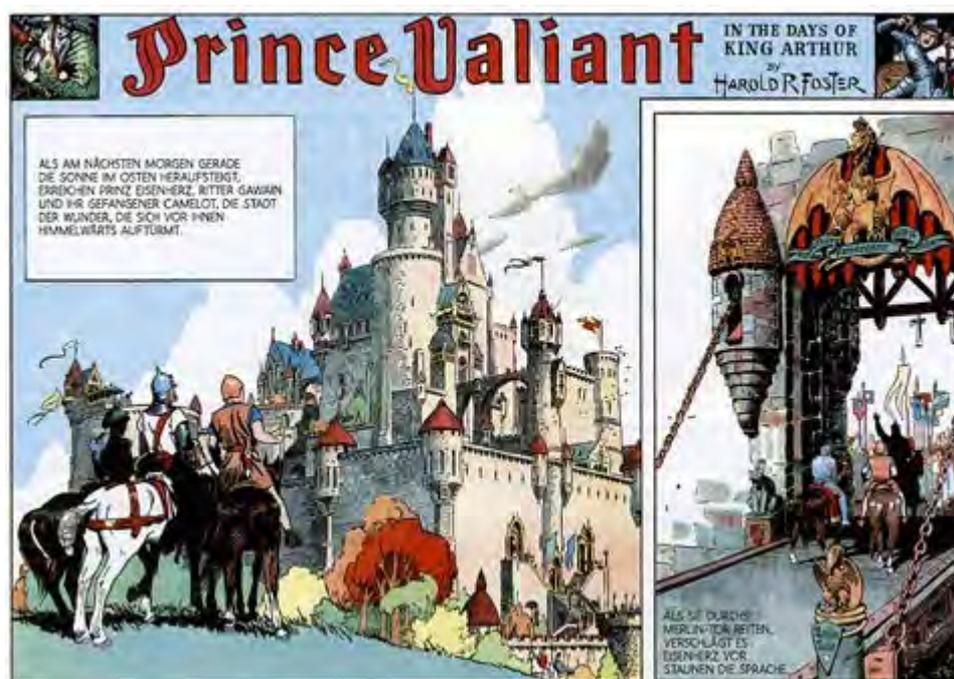
⁴⁶ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 47. Também: MOYA, 1994, p. 114.

próprio criar seu personagem, assumindo também a função de roteirista do título. Diante de um projeto de Foster, Hearst ficou impressionado e ofereceu sociedade, na proporção de meio a meio, sobre a propriedade do título que ele criara se o distribuísse através do KFS, algo bem incomum no período em que os *syndicates* costumavam manter para si as propriedades intelectuais de todas as histórias em quadrinhos que distribuía, negando-se a publicar autores que não acatavam seus termos. Entretanto Hearst, sempre pensando nas vendas de seus jornais, queria que o título tivesse a forma de tiras diárias, mas Foster o convenceu a aceitar o projeto na forma de painéis semanais. O projeto de Foster inicialmente foi chamado de *Derek, Son of Thane* e depois *Prince Arn*, mas foi alterado para *Prince Valiant in the Days of King Arthur — Príncipe Valente*, no Brasil — pelo editor do KFS, Joseph Connelly. *Príncipe Valente* foi produzido por Foster no formato de painéis semanais coloridos — primeiro aos sábados, mas alterados para domingos a partir de 15 de maio de 1938 —, com publicação iniciada em 13 de fevereiro de 1937, que foram executados completamente por Foster até 1971. A partir dessa data, Foster passou a apenas escrever os roteiros e fazer a colorização — tarefa que executou até o fim de sua vida —, deixando a função de ilustrador nas mãos de um de seus colaboradores, John Cullen Murphy (1919-2004), famoso por seu trabalho como desenhista militar e no título *Big Ben Bolt*.⁴⁷

Em *Prince Valiant*, Foster narrava as aventuras de Valiant, um príncipe nórdico que é exilado da região da Noruega após o reino de Thule, cuja coroa era por direito de seu pai, ser tomado por um usurpador. Val — como é chamado — se dirige para a Grã-Bretanha, chegando ao reino de Camelot e se colocando aos serviços do mitológico rei Arthur Pendragon. A trama começa na juventude de Val e se desenvolve envelhecendo o personagem, chegando a mostrar sua consagração como cavaleiro, casamento, reconquista de Thule a coroação. Para a criação do título, Foster dedicou parte de sua vida a pesquisas históricas que o ajudassem a criar a ambientação medieval que buscava, mas o resultado dessas pesquisas não se manifestara na forma de precisão histórica. O que Foster faz em *Prince Valiant* foi criar um mundo repleto de referências, mas combinadas de diferentes locais e períodos, que vão de elementos do final do Império Romano à Alta Idade Média, algumas vezes mesclando com interpretações e elementos atuais, do período em que foi concebido, e advindos da mitologia. Ou seja, Foster criou uma Idade Média fictícia, mas diferente dos romances, por exemplo, que

⁴⁷ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 166-167; 335. Também: MOYA, 1994, p. 115-117. E ainda: MOYA, 1977, p. 60.

tentam reproduzir ou reconstruir tanto quanto possível o período histórico, uma Idade Média mesclada de elementos anacrônicos, mas consciente dessa artificialidade e construída com verossimilhança, como uma peça de teatro gráfica.



Hal FOSTER (1892-1982)

Prince Valiant in the Days of King Arthur [detalhe], 16 de setembro de 1937
King Features Syndicate

Quanto às formas, Foster manteve sua composição padrão em *Tarzan*, em que os textos ficavam distanciados da ilustração. Algumas vezes acabavam dentro das margens do quadro, mas ainda havia um distanciamento psicológico em suas manifestações na forma de um narrador impessoal em terceira pessoa à parte do estado emocional dos personagens. Tais características faziam com que a história em quadrinhos parecesse muitas vezes mais com literatura ilustrada do que com história em quadrinhos, e provavelmente isso só não acontecia devido à forte dramaticidade e detalhamento nos desenhos de Foster que puxavam para a ilustração o foco do leitor.

Aparentemente a temática de *Prince Valiant* pode parecer estranha à Era de Ouro, mas não é tanto assim se levarmos em conta a existência de produções artísticas como as de Robert Ervin Howard (1906-1936). Robert E. Howard nasceu em Peaster, no estado do Texas, e escrevia desde os tempos em que estava na escola. Sua primeira publicação ocorreu em julho de 1925 quando a revista de *pulp fiction* chamada *Weird Tales* comprou por dezoito dólares seu conto *Spear and Fang*. A partir de então,

Howard publicou mais de cem contos transitando entre os gêneros do *Western*, do *Hard-Boiled* — tanto policial quando de boxe — da ficção histórica, do *Sci-fi* e do terror. Suas histórias de terror tinham influência das histórias populares contadas por sua avó e da produção de seu amigo e correspondente H. P. Lovecraft (1890-1937). Mas Howard também foi criador de uma nova temática, a da fantasia heróica, ou *sword and sorcery*, que combinava a ficção histórica idealizada com mitologia. Fora ele o responsável por personagens como Kull, Solomon Kane e Conan.⁴⁸ O gênero seria posteriormente continuado por escritores britânicos como J. R. R. Tolkien (1892-1973), C. S. Lewis (1898-1963) e Charles Williams (1886-1945) ganhando novos e próprios elementos, mas na produção de Howard ainda estava claramente associado à características estilísticas do *Hard-Boiled*, com suas damas indefesas a espera do resgate contrastando com as *femme fatales*, o herói agressivo e ousado, o universo de sombras e traição, a violência como método para combater a injustiça e solucionar problemas e a ganância como principal motivo para a derrocada dos homens. Assim, *Prince Valiant in the Days of King Arthur* não é uma anomalia temática dentro da Era de Ouro, mas mais uma vez as histórias em quadrinhos do período se apropriando e dando continuidade à literatura das revistas *pulp fiction*.



Hal FOSTER (1892-1982)

Prince Valiant in the Days of King Arthur [detalhe], 2 de outubro de 1938
King Features Syndicate

⁴⁸ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 222-223. Para ver o trabalho de Howard publicado no Brasil: HOWARD, Robert E.. *Conan: O Cimério*. Volumes I e II. São Paulo: Editora Conrad do Brasil, 2006.

Enquanto isso, no Brasil, o pintor, ilustrador e professor de desenho Renato de Azevedo Silva (1904-1981), conhecido pela autoria dos métodos de ensino de desenho vendidos na forma de fascículos nas bancas de revistas *Manual Prático de Desenho*, publicado a partir de 1939, e *A Arte de Desenhlar*, foi responsável por uma relevante contribuição para a História em Quadrinhos nacional. Silva foi o autor dos desenhos de algumas histórias em quadrinhos, como *Histórias que ficaram na História* e *História da História do Mundo* publicadas no jornal *O Diário de Notícias*, mas seu trabalho mais importante foi o realizado junto com o misterioso Francisco Armond. Renato Silva nasceu no Rio de Janeiro e era filho de um jornalista, estudou Belas Artes durante cinco anos antes de se tornar ilustrador profissional, carreira na qual produziu ilustrações para revistas como *Vida Doméstica*, *Vida Nova*, *A Mação*, *Shimmy* e *O Cruzeiro*. Já Francisco Armond era um pseudônimo utilizado por um artista até hoje desconhecido. Com roteiros do não identificado Francisco Armond e ilustrações de Renato Silva, em 1937 foi publicado em *A Gazetinha*, um suplemento juvenil do jornal *A Gazeta*, o título *A Garra Cinzenta*.⁴⁹

A Garra Cinzenta foi publicada no formato de painel entre 1937 e 1939 tendo um único arco que durou exatos cem capítulos. Mesmo tendo sido criada no Brasil, formalmente *A Garra Cinzenta* se valia de todos os elementos estilísticos da Era de Ouro, como o uso dos claros e escuros, enquadramentos abertos, perspectivas explorando disposições diagonais, uso de hachuras que remetia a efeitos expressionistas — no caso de *A Garra Cinzenta*, chegando até mesmo a lembrar os efeitos de sombreamento utilizados na xilogravura. Entretanto as ilustrações de Renato Silva não eram simples mimetizações de um estilo estrangeiro, pois conseguiu o artista se apropriar das características da Era de Ouro e produzir de forma original e tão refinada quanto as dos autores estadunidenses.

Quanto à temática, *A Garra Cinzenta* também estava de acordo com os preceitos da Era de Ouro e mantendo a teatralidade narrativa presente nesta produção, mas em alguns pontos acredito que era ainda mais ousado. A história se passava em Nova York e combinava elementos da literatura policial, *hard-boiled* e *sci-fi* das revistas *pulp fiction*, com a presença da violência comum a esses gêneros. Mas o grande diferencial em *A Garra Cinzenta* é que Armond teve a coragem de inverter o foco narrativo, dando a um vilão cruel a função de personagem principal. Apesar da existência dos

⁴⁹ GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 438. Também: MOYA, 1994, p. 119. E ainda: MOYA, Álvaro de; OLIVEIRA, Reinaldo de. *História (dos Quadrinhos) no Brasil*. In: MOYA, 1977, p. 204; 219.

personagens que exercem a função dos típicos policiais da Era de Ouro, o Inspetor Higgins e o secretário Miller, o grande astro do título é Garra Cinzenta.

A GARRA CINZENTA

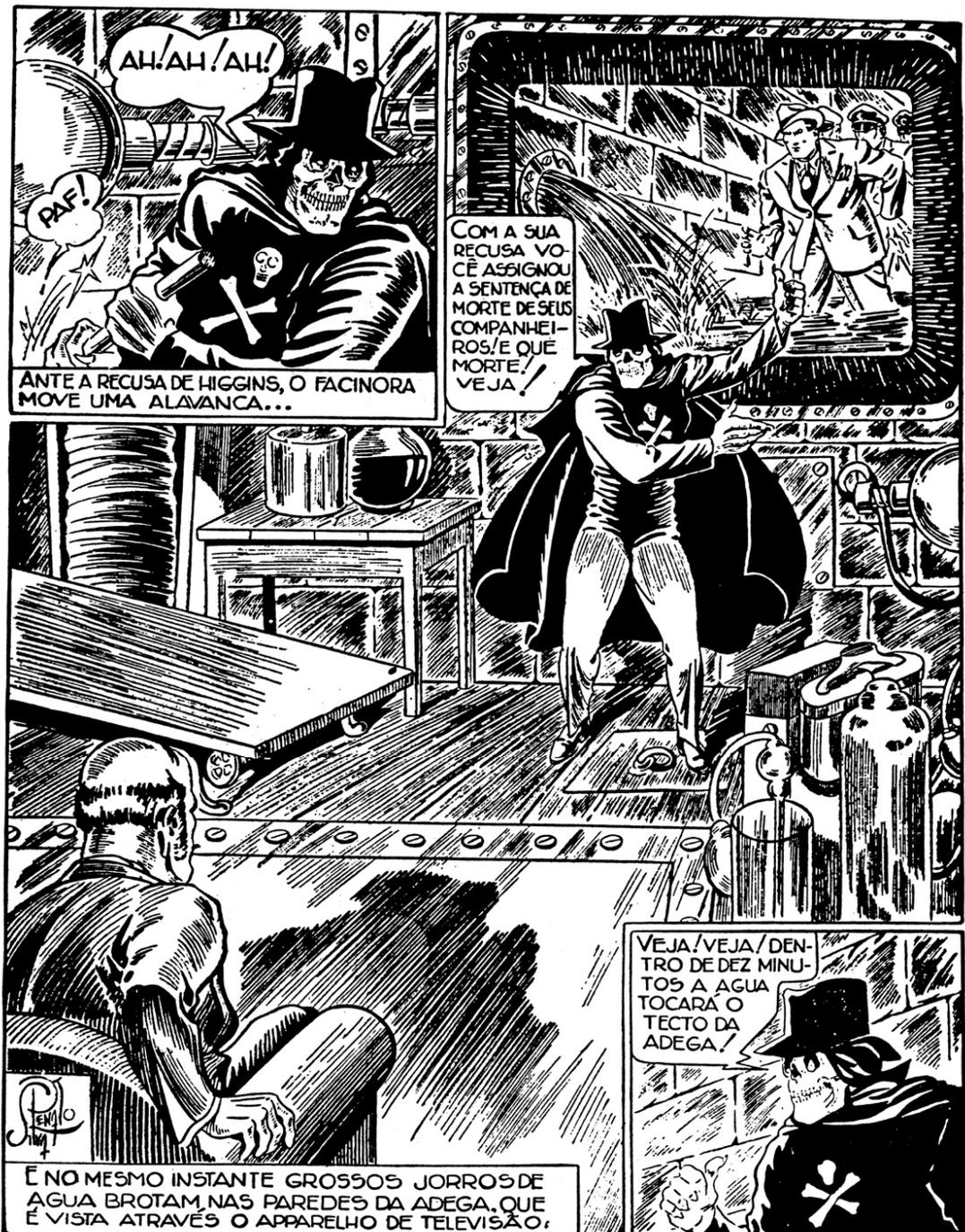
— CAPITULO 24.º —



Francisco ARMOND [roteiro]; Renato SILVA (1904-1981) [ilustração]
A Garra Cinzenta n. 24, 1937/1938

A GARRA CINZENTA

— CAPITULO 28.º —



Francisco ARMOND [roteiro]; Renato SILVA (1904-1981) [ilustração]
A Garra Cinzenta n. 28, 1937/1938

Garra Cinzenta era um vilão cruel, cientista versado nas disciplinas da Química e da Engenharia, que desafiava a força policial enquanto executava seus planos, que envolviam assassinatos, torturas e experimentos com humanos. Como coadjuvantes, havia a Dama de Negro — a assistente de Garra que sofrera lavagem cerebral — e Flag, o robô que servia lealmente ao vilão, apesar de não ter a capacidade de falar de forma inteligível. O ponto alto desse título era justamente a possibilidade de acompanhar o mundo do crime, da crueldade e da loucura pelo seu lado de dentro e a construção de certa simpatia em relação ao vilão, algo que até então não aparecera nas histórias em quadrinhos. *A Garra Cinzenta* foi um título de destaque na produção Brasileira de histórias em quadrinhos por estar de acordo com a produção de vanguarda do período, e chegou a ser publicada no México, Bélgica e França, alcançando reconhecimento ante os públicos destes países.

Importante aqui desatacar o surgimento das *comic books*, revistas especializadas em histórias em quadrinhos que as publicavam independentes dos jornais. Tem-se como precedente o caderno de dezesseis páginas *The Funnies* da Dell Publishing publicado semanalmente entre 16 de janeiro de 1929 e 16 de outubro de 1930 que era muito parecido com os suplementos de histórias em quadrinhos que vinham junto aos jornais de domingo, mas aqui sendo distribuído de maneira independente. Em julho de 1934 é lançado o primeiro *comic book: Famous Funnies*, da Eastern Color Printing, contendo coletâneas das tiras de *Mutt & Jeff* de Bud Fisher — lembrando que Fisher havia conseguido a propriedade de seus personagens e dispunha deles para publicar da forma que lhe fosse conveniente. Ao longo da década de 1930, o formato tornou-se popular, e surgiram editoras especializadas em sua publicação. Assim, houve uma grande mudança na indústria das histórias em quadrinhos, mas que, além de possibilitar maiores formatos e números de páginas por história, não trouxe maior liberdade criativa aos autores que passaram a publicar pela nova modalidade que, ao se liberarem do julgo dos *syndicates* que distribuía através da imprensa, ficaram então dependentes das editoras detentoras dos *comic books*. Cabe ainda destacar que vários dos *syndicates*, sem abandonar a distribuição das tiras e dos painéis nos jornais, também vieram a posteriormente publicar suas próprias revistas especializadas em histórias em quadrinhos.



Jon MAYES

Famous Funnies #1 [capa], julho de 1934
Eastern Color Printing

Em 1934, Malcolm Wheeler-Nicholson (1890-1965) fundou a National Allied Publications — futura DC Comics — e foi o responsável em fevereiro de 1935, pela revista *Nuw Fun*, um *comic book* que publicava materiais inéditos, e não reedições e compilações de histórias publicadas em jornais.⁵⁰ Em 1938, a National lançaria a revista *Action Comics #1*, em que estrearia o título *Superman*, com roteiros de Jerry Siegel (1914-1996) e ilustrações de Joe Shuster (1914-1992), que mudaria mais uma

⁵⁰ TRINDADE, Levi. *DC e a Era de Ouro*. In: *Coleção DC 75 Anos*. Volume 1. São Paulo: Panini, novembro de 2010.

vez, para sempre a maneira como as histórias em quadrinhos seriam feitas e interpretadas.⁵¹ Mas esta é uma história para outro momento.

⁵¹ DOOLEY, Dennis. *O Homem do Amanhã e Os Meninos de Ontem*. In: *Super-Homem* n. 24, 2ª série. São Paulo: Editora Abril, outubro de 1998. E mais: GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 434-436. Também: MOYA, 1994, p. 128-133. E ainda: MOYA, 1977, p. 62-64.

CONCLUSÃO

Diante dos estudos e apontamentos realizados durante a pesquisa, concluo que:

A História em Quadrinhos é uma forma de expressão cultural e arte surgida — dentro dos critérios estabelecidos inicialmente neste trabalho — no século XIX através de artistas que executaram uma produção que pretendia elaborar narrativas a partir de um desenvolvimento de técnicas originárias da Gravura. Essa produção eu denomino Era de Cobre. Esses artistas, mesmo estando situados em diferentes países, tinham algumas características em comum, como a intenção em estabelecer essas narrativas através da criação de uma linguagem que não fosse nem Literatura, nem Ilustração, mas uma nova forma de expressão surgida da combinação destas duas mídias que geraria novas formas de significado que não poderiam ser completamente expressos nos usos individuais e desassociados. Ainda, esses autores se concentravam em temas geralmente simples, de natureza cômica e de crítica social, muitas vezes aproximando-se das charges políticas produzidas no período.

A partir do final do século XIX, surgiu uma nova estética e proposta na produção de histórias em quadrinhos nos EUA em um mercado associado às disputas por público dos grandes grupos empresariais ligados à produção e à publicação de jornais periódicos. A esse grupo eu denomino de Era de Platina, sua produção tinha como temática dominante o humor, tendo como características estéticas a exploração e desenvolvimento de elementos próprios da História em Quadrinhos, bem como um desenvolvimento de forma que conferisse autonomia ao meio definindo de maneira clara suas distinções em relação à Caricatura e à Literatura Ilustrada.

Em um terceiro momento, a partir de 1929 e da Grande Depressão, surgiu uma nova escola na História em Quadrinhos chamada de Era de Ouro. Esse novo movimento tinha como temática os problemas urbanos e sociais surgidos após a crise econômica e suas consequências, e formalmente estava associado às características da Arte Visuais e da Literatura Barroca, à *Art Déco*, ao movimento arquitetônico da Escola de Chicago e ao Expressionismo, configurando-se como o primeiro movimento da História em Quadrinhos vinculado à Corrente Animista.

Concluo ainda que esses três grupos ou escolas tratados neste trabalho foram os três primeiros movimentos artísticos — com propostas temáticas e formais definidas, tradições e valores estabelecidos e com cadeias de influência possíveis de ser apontadas vinculando os artistas — da História em Quadrinhos no Ocidente. Entretanto existiram novos movimentos estilísticos após os períodos aqui estudados, tendo como fundamento diferentes critérios, temáticas e estéticas, aos quais se cabe um futuro estudo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEATTY, Scott; COWSILL, Alan; DOUGALL, Alastair. *The Avengers: the ultimate guide to Earth's mightiest heroes!*. New York: DK Publishing, 2012.

BEAZLEY, Mark; BRADY, Matt; YOUNGQUIST, Jeff. *Enciclopédia Marvel*. São Paulo: Panini, março de 2005.

BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*. In: *A Idéia do Cinema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.

CANEMAKER, John. *The Twisted Tale of the World's Most Famous Cat*. Da Capo Press, 1996.

CAROLINO, Lucas Vergara. *O Mangá e sua Influência Histórico-Cultural no Brasil (1990-2000)*. Monografia apresentada como requisito para a obtenção do título de bacharel em História pelo Programa de Graduação da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2011.

CHIELVERS, Ian [editor]. *Dicionário Oxford de Arte*, 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

COWSILL, Alan; IRVINE, Alex; MANNING, Mathew K.; McAVENNIE, Michael; WALLACE, Daniel. *DC Comics Year by Year: a visual chronicle*. New York: DK Publishing, 2010.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. eLibris, 2003.

DEL REY, Mario. *Armaduras Japonesas: cultura e história do Japão*. São Paulo: Madras, 2008.

DOOLEY, Dennis. *O Homem do Amanhã e Os Meninos de Ontem*. In: *Super-Homem* n. 24, 2ª série. São Paulo: Editora Abril, outubro de 1998.

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J.. *The Power of Comics: history, form & culture*. New York: Continuum, 2009.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*, 2ª edição. *Coleção Debates* n. 19. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GOIDANICH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. *Enciclopédia dos Quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 2011.

GOETHE, Johan Wolfgang. *Os Sofrimentos do Jovem Werther*. Porto Alegre: L&PM, 2011.

HENSHALL, Kenneth. *História do Japão*. Lisboa: Edições 70, 2005.

HORCADES, Carlos M.. *A Evolução da Escrita: história ilustrada, 2ª edição*. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2007.

HOWARD, Robert E.. *Conan: O Cimério*. Volumes I e II. São Paulo: Editora Conrad do Brasil, 2006.

HOWE, Sean. *Marvel Comics: the untold story*. New York: HarperCollins, 2012.

KIDD, Chip; SPEAR, Geoff. *Mythology: the DC Comics art of Alex Ross*. New York: Pantheon Books, 2005.

KUNZLE, David. *Marie Duval: a caricaturist rediscovered*. In: *Woman's Art Journal* Vol. 7, N.1, primavera-verão de 1986, pp. 26-31.

Disponível em:

<http://www.jstor.org/discover/10.2307/1358233?uid=3737664&uid=2134&uid=2&uid=70&uid=4&sid=21102535920063>

LYNTON, Norbert. *Futurismo*. In: *Conceitos da Arte Moderna*.

MAGGIN, Eliot S!. *Os Novos Bardos*. In: WAID, Mark [roteirista]; ROSS, Alex [pintor]. *Reino do Amanhã*. São Paulo: Panini, agosto de 2004, pp. 7-9.

MAGNO, Luciano. *História da Caricatura Brasileira – Volume I: os precursores e a consolidação da caricatura no Brasil*. Gala Edições, 2012.

MANNING, Mathew K.. *Spider-Man: inside the world of your friendly neighborhood hero*. New York: DK Publishing, 2012.

McCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2008.

McCLOUD, Scott. *Desvendando Os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2005.

McFARLANE, Todd; e outros. *A Bíblia do Spawn*. São Paulo: Editora Abril, agosto de 1999.

MIYAMOTO Musashi. *O Livro dos Cinco Anéis: o verdadeiro sentido da estratégia, 3ª edição*. São Paulo: Clio Editora, 2010.

MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos, 3ª edição*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

MOYA, Álvaro de. *Shazam!*, 3ª edição. *Coleção Debates n. 26*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. *Além do Bem e do Mal*. Porto Alegre: L&PM, 2009.

PARTSCH, Susanna. *Paul Klee: poeta das cores, mestre das tintas. Coleção Taschen: 25th anniversary!*. Köln: Taschen GmbH, 2011.

PLATÃO. *A República*. Tradução: Carlos Alberto Nunes. Belém: Editora da Universidade do Pará, 1975. Livro III, pp. 130-145. In: DUARTE, Rodrigo. *O Belo Autônomo: textos clássicos de estética*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1997, pp. 9-23.

RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro [organizadores]. *Muito Além dos Quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte*. São Paulo: Devir, 2009.

ROBINSON, Jerry. *The Comics: an illustrate history of comic strip art*. New York: G. P. Putnam's Sons, 1974.

RUSKIN, John. *Pintores Modernos: da paisagem moderna*. In: BAUDELAIRE, Charles; RUSKIN, John. KERN, Daniela [tradução e organização]. *Paisagem Moderna*. Porto Alegre: Sulina, 2010, pp. 162-205.

SABIN, Roger. *Ally Sloper: the first comics superstar?* In: *History and Theory of the Graphic Novel. Image and Narrative*, 2003. [Conferência History and Theory of the Graphic Novel special section IAWIS, ocorrida em Hamburgo]. Disponível em: <http://ualresearchonline.arts.ac.uk/204/>

SCHLOMBS, Adele. *Hiroshige*. Köln: Taschen GmbH, 2009.

SENNA, Nádia. *Moda e HQ*. Trabalho apresentado no XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Campo Grande, setembro de 2001.

SHIMON, Meiko. *Concepção Estética de Kawabata Yasunari em Tanagokoro no Shosetsu (Contos que cabem na palma da mão)*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2000.

SNIDER, Brandon T.. *Green Lantern*. Philadelphia: Running Press, 2011.

TÖPFFER, Rodolphe. *Histories en Images*. Volumes 1-3. Paris: Édition du Seuil, 1996.

TORIYAMA Akira. *Enciclopédia Dragon Ball Z: a lenda de Son Goku*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

VARGAS, Alexandre Linck. *A Morte do Homem no Morcego*. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem. Palhoça, 2007.

WEBB, Steve. *Quem condenou o Flash?* In: WOLFMAN, Marv [roteirista]; PÉREZ, George [desenhista]; ORDWAY, Jerry [arte-finalista]. *Crises nas Infinitas Terras n. 2*. São Paulo: Editora Abril, julho de 1989.

WRIGHT, Bradford W.. *Comic Book Nation: the transformation of youth culture in America*. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press, 2001.

WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos Fundamentais da História da Arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

YAMAMOTO Tsunetomo. *Hagakure: o livro do samurai*, 4ª edição. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

ZÖLNER, Frank. *Leonardo da Vinci: artista e cientista. Coleção Taschen: 25th anniversary!*. Köln: Taschen GmbH, 2010.

REFERÊNCIAS – HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

ABNETT, Dan; LANNING, Andy [roteiristas]; PERKINS, Mike [ilustrador]. *Aniquilação 2: A Conquista – Prólogo*. São Paulo: Panini, agosto de 2008.

ADAMS, Neal [roteirista]; O'NEIL, Dennis [desenhista]. *Coleção Invictus Extra 3: Batman Versus Rã's Al Ghul*. São Paulo: Editora Sampa, abril de 1993.

AGOSTINI, Angelo. CARDOSO, Athos Eichler [organização]. *As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883*. Brasília: Editora do Senado, 2013.

BARKS, Carl. *Álbuns Disney*. N. 1-2. São Paulo: Editora Abril, junho e agosto de 1990.

BENDIS, Brian Michael [roteirista]; COIPEL, Oliver [desenhista]. *Dinastia M*. Volumes 1-4. São Paulo: Panini, setembro-dezembro 2006.

BUSCH, Wilhelm. *Buzz a Buzz or The Bees*. London: Griffith & Farran, Chester: Phillipson & Golder, c. 1872. Versão digitalizada pelo Project Gutenberg, 2012. Disponível em: www.gutenberg.net

BUSCH, Wilhelm. *Plish and Plum*. Boston: Roberts Brothers, 1895. Versão digitalizada pelo Project Gutenberg, 2011. Disponível em: www.gutenberg.net

BUSCH, William (Wilhelm). *Max and Maurice: a juvenile history in seven tricks*. Boston: Little, Brown, and Company, 1902. Versão digitalizada pelo Project Gutenberg, 2009. Disponível em: www.gutenberg.net

CHAYKIN, Howard. *American Flagg!*. N. 1. Campinas: Editora Cedibra.

CHRISTOPHE [COLOMB, Geoges]. *La Famille Fenouillard*, 1889. Disponível em Pierre Aulas: http://aulas.pierre.free.fr/chr_fen_int.html

CHRISTOPHE [COLOMB, Geoges]. *Le Facéties du Sapeur Camember*, 1890. Disponível em Pierre Aulas: http://aulas.pierre.free.fr/chr_cam_int.html

CHRISTOPHE [COLOMB, Geoges]. *Les Malices de Plick et Plock*, 1894. Disponível em Pierre Aulas: http://aulas.pierre.free.fr/chr_mal_int.html

CHRISTOPHE [COLOMB, Geoges]. *L'Idée Fixe du Savant Cosinus*, 1893. Disponível em Pierre Aulas: http://aulas.pierre.free.fr/chr_cos_int.html

EDGINTON, Ian; ABNETT, Dan [roteiristas]; HAYNES, Rob; LUZINIAK, Greg; MOY, Philip; PACELLA, Mark; ROBERTSON, Darick [desenhistas]; STUCKER, Lary; THIBERT, Art; WEGREYN, Tom; WIACEK, Bob [arte-finalistas]. *A Ressurreição de Fênix*. N. 1-2. São Paulo: Editora Mythos, 1998.

FALK, Lee [roteirista]; McCOY, Wilson [ilustrador]. *O Fantasma*: edição extra n. 3. São Paulo: Saber, 1972.

FALK, Lee [roteirista]; MOORE, Ray [ilustrador]. *Pocket Classic*: a lenda do fantasma – Volume 2. São Paulo: Nova Sampa, 1991.

FEININGER, Lyonel. *The Comic Strip Art of Lyonel Feininger: The Kin-der-Kids and Wee Willie Winkie's World*. Fantagraphics Books, 2007.

FOSTER, Hal. *The Illustrated Tarzan Book*. N. 1. 1929. Disponível em: <http://www.erbzine.com/mag23/2390.html>

FOSTER, Hal. *Pocket Classic: Príncipe Valente nos Tempos do Rei Arthur*. N. 1. São Paulo: Sampa, 1991.

FOX, Gardner [roteirista]; INFANTINO, Carmine [desenhista]. *Arquivos DC*: Liga da Justiça. Volume 1. São Paulo: Panini, dezembro de 2007.

FOX, Gardner [roteirista]; INFANTINO, Carmine [desenhista]. *Crise nas Múltiplas Terras*. São Paulo: Panini, agosto de 2008.

FURTH, Robin [argumentista e consultora]; DAVID, Peter [roteiro]; LEE, Jae [desenhista]; ISANOVE, Richard [colorista]. *A Torre Negra: A Batalha de Jericho Hill*. N. 1-2. São Paulo: Panini, fevereiro-março de 2013.

FURTH, Robin [argumentista e consultora]; DAVID, Peter [roteiro]; LEE, Jae [desenhista]; ISANOVE, Richard [colorista]. *A Torre Negra: A Queda de Gillead*. N. 2-6. São Paulo: Panini, março-julho de 2012.

FURTH, Robin [argumentista e consultora]; DAVID, Peter [roteiro]; LEE, Jae [desenhista]; ISANOVE, Richard [colorista]. *A Torre Negra: Nasce O Pistoleiro*. N. 1-

4; 6; 7. São Paulo: Panini, fevereiro; março; junho; setembro; dezembro de 2008; janeiro de 2009.

FURTH, Robin [argumentista e consultora]; DAVID, Peter [roteiro]; LEE, Jae [desenhista]; ISANOVE, Richard [colorista]. *A Torre Negra: Traição*. N. 1; 2; 4. São Paulo: Panini, junho; julho; setembro de 2011.

FRACTION, Matt [roteirista]; IMMONEN, Stuart [desenhista]; VON GRAWBADGER, Wade [arte-finalista]. *A Essência do Medo*. N. 1-8. São Paulo: Panini, maio de 2012-dezembro de 2012.

GAIMAN, Neil [roteiro]; CAPULO, Greg [desenho]; PENNINGTON, Mark [arte-final]; OLIFF, Steve; OLYOPTICS [cores]. *Ângela*. N. 2-3. São Paulo: Editora Abril, janeiro-fevereiro de 1998.

GIFFEN, Keith (e outros). *Aniquilação*. N. 4-7. São Paulo: Panini, maio-agosto de 2007.

GIFFEN, Keith; ABNETT, Dan; LANNING, Andy [roteiristas] (e outros). *Aniquilação 2: A Conquista*. N. 3-5. São Paulo: Panini, novembro-dezembro de 2008; janeiro de 2009.

GOULD, Chester. *Dick Tracy*. Porto Alegre: L&PM Editores, 1985.

HAMMETT, Dashiell [roteiro]; RAYMOND, Alex [ilustração]. *Agente Secreto X-9*. São Paulo: Devir, 2011.

HERRIMAN, George. *Krazy Kat*. 23 de abril de 1916-31 de dezembro de 1922. In: *The Comic Strip Library*.

Disponível em: <http://www.comicstriplibrary.org/browse/results?title=1>

HINE, David [roteirista]; MARTINEZ, Alan Roy [ilustrador]; PANTAZIS, Pete [colorista]. *Dinastia M: O Herdeiro*. Volumes 2-3. São Paulo: Panini, fevereiro-março de 2007.

ITURRUSGARAI, Adão. *Aline e Seus Dois Namorados*. Volume I. Porto Alegre: L&PM, 2011.

JOHNS, Geoff [roteirista]; REIS, Ivan [desenhista]; ALBERT, Oclair; FERREIRA, Júlio; HUNTER, Rob; PRADO, Joe [arte-finalistas]. *A Noite Mais Densa*. N. 0-8. São Paulo: Panini, julho de 2010-fevereiro de 2011.

JOHNS, Geoff; MORRISON, Grant; RUCKA, Greg; Waid, Mark [roteiristas]; GIFFEN, Keith [esboços]; BENNETT, Joe [desenhista]. 52. N. 1-13. São Paulo: Panini, setembro de 2007-julho de 2008.

JOHNS, Geoff [roteirista]. *Crise Infinita*. N. 1-7. São Paulo: Panini, dezembro de 2006-junho de 2007.

KAMINSK, Len [roteirista]; McKONE, Mike [desenhista]; McKENNA, Mark [arte-finalista]. 2009: *Manifesto Destino*. São Paulo: Editora Mythos, 1999.

KAVANAGH, Terry; RAAB, Ben [roteiristas]; LASHLEY, Ken; WYMAN, M. C. [desenhistas]. *Exilados Versus X-Men*. São Paulo: Mythos Editora, 1998.

KURUMADA Masami [roteirista]; OKADA Megumu [desenhista]. *Cavaleiros do Zodíaco: Episódio G*. Volume 1-3. São Paulo: Conrad Editora, julho-setembro de 2004.

LEE, Stan; LIEBER, Larry; BERNIS, R. [roteiristas]; DITKO, Steve; HECK, Don; KIRBY, Jack [desenhistas]. *Biblioteca Histórica Marvel: O Invencível Homem de Ferro*. Volume 1. São Paulo: Panini, 2008.

LEE, Stan; LIEBER, Larry [roteiristas]; HECK, Don; KIRBY, Jack; SINNOTT, Joe [desenhistas]. *Biblioteca Histórica Marvel: O Poderoso Thor*. Volume 1. São Paulo: Panini, 2008.

LEE, Stan [roteirista]; HECK, Don; KIRBY, Jack [desenhistas]. *Biblioteca Histórica Marvel: Os Vingadores*. Volume 1. São Paulo: Panini, 2007.

LOBDELL, Scott [roteirista]; HA, Gene [desenhista]; AUSTIN, Terry; VEY, Al [arte-finalistas]. *As Aventuras de Ciclope e Fênix*. N. 1. São Paulo: Editora Abril, novembro de 1996.

LOEB, Jeph [roteirista]; SALE, Tim [desenhista]. *Batman: O Longo Dia das Bruxas*. Volume 1-8. São Paulo: Editora Abril, outubro, novembro, novembro, dezembro, dezembro de 1998; dezembro de 1999; janeiro, fevereiro de 2000.

LOEB, Jeph [roteirista]; CASSADAY, Joe; FINCH, David; McGUINNESS, Ed; ROMITA Jr., John; YU, Lenil Francis [desenhistas]. *Capitão América: Morre Uma Lenda*. Volumes 1 e 2. São Paulo: Panini, março-abril de 2008.

McCAY, Winsor. *Dream oh the Rarebit Fiend*. New York: Dover Publications, 1973.

McCAY, Winsor. *Little Nemo 1905-1914*. Köln: Taschen GmbH.

Disponível em: <http://archive.org/details/LittleNemo1905-1914ByWinsorMccay>

MELTZER, Brad [roteirista]; MORALES, Rags [desenhista]; BAIR, Michael [arte-finalista]. *Crise de Identidade*. N. 1-7. São Paulo, Panini, setembro de 2005-março de 2006.

MIGNOLA, Mike; PACE, Richard [roteiristas]; NIXEY, Troy [desenhista]; JANKE, Dennis [arte-finalista]. *Batman: Sina Macabra*. Volumes 1 e 2. São Paulo: Mythos Editora, 2003.

MILLAR, Mark; ENNIS, Garth [roteiristas]; QUITELY, Frank [desenhista]. *Authority: Terra Infernal e Outras Histórias*. Rio de Janeiro: Pixel Media, junho de 2008.

MILLAR, Mark [roteirista]; QUITELY, Frank [desenhista]. *Authority: Transferência de Poder*. Volume 2. Rio de Janeiro: Pixel Media, fevereiro de 2008.

MILLER, Frank. *O Cavaleiro das Trevas 2*. Volume 1-3. São Paulo: Editora Abril, fevereiro, março, abril de 2002.

MILLER, Frank [roteirista]; ROMITA Jr., John [desenhista]; WILLIAMSON, Al [arte-finalista]. *Demolidor: O Homem sem Medo*. Volumes 1-5. São Paulo: Editora Abril, maio-junho de 1994.

MILLER, Frank [roteirista]; SIENKIEWICZ, Bill [ilustrador]. *Elektra Assassina*. Volumes 1-4. São Paulo: Editora Abril, julho-outubro de 1988.

MOORE, Alan [roteirista]; O'NEILL, Kevin [ilustrador]. *A Liga Extraordinária – Volume I*. São Paulo: Panini, 2010.

MOORE, Alan [roteirista]; O'NEILL, Kevin [ilustrador]. *A Liga Extraordinária – Século: 1910*. São Paulo: Panini, 2010.

MOORE, Alan [roteirista]; O'NEILL, Kevin [ilustrador]. *A Liga Extraordinária – Século: 2009*. São Paulo: Panini, 2012.

MORRISON, Grant [roteirista]; Jones, J. G.; MAHNKE, Douglas; PACHECO, Carlos [desenhistas]. *Crise Final*. Volumes 1-7. São Paulo: Panini, julho de 2009-janeiro de 2010.

MORRISON, Grant [roteiro]. *Um Milhão*. N. 1-4. São Paulo: Editora Abril, janeiro de 2000.

MORRISON, Robie [roteirista]; TURNER, Dwayne [desenhista]. *Authority: Choque de Realidades*. Rio de Janeiro: Pixel Media, junho de 2008.

RAYMOND, Alex. *Nick Holmes*. Porto Alegre: L&PM Editores, 1984.

ROBINSON, James [roteirista]; MIGNOLA, Mike [ilustrador]. *Batman/Hellboy/Starman*. São Paulo: Mythos Editora, 2001.

SANJOU Riku [roteirista]; INADA Kouji [desenhista]. *Dragon Quest: Dai no Daibouken*. Volume 2. Toukyou: Sueisha, setembro de 2000.

SAMURA Hiroaki. *Blade: A Lâmina do Imortal*. N. 1-7; 25; 29. São Paulo: Conrad Editora, fevereiro, fevereiro, março, março, abril, abril, abril de 2004; fevereiro, abril de 2005.

SEGAR, E. C.. *Thimble Theater*. In: *New York Journal*, 10 de setembro de 1928-25 de junho de 1929. In: *Popeye.com*. Disponível em: <http://popeye.com/read-comics/>

STERBAKOV, Hugh [roteirista]; KIRK, Leonard [desenhista]; PEPOY, Andrew [arte-finalista]; WANGLER, Tyson [colorista]. *Freshmen: Os Calouros*. N. 1. São Paulo: Panini, fevereiro de 2007.

- SMITH, Jeff. *Bone*. N. 28. Columbus: Cartoon Books, agosto de 1997.
- STARLIN, Jim. *A Saga de Thanos*. Volumes 1-5. São Paulo: Editora Abril, 1992-1993.
- STARLIN, Jim [roteirista]; WRIGHTSON, Berni [ilustrador]; WRAY, Bill [colorista]. *Batman: O Messias*. Volume 2. São Paulo: Editora Abril, junho de 1989.
- STARLIN, Jim [roteirista]; LIN, Ron [desenhista]; MILGRON, Al [arte-finalista]. *Cruzada Infinita*. N.1-3. São Paulo: Editora Abril, dezembro de 1996.
- STARLIN, Jin [roteirista]; PÉREZ, George [desenhista]; RUBINSTEIN, Joe [desenhista e arte-finalista]; CRISTOPHER, Tom [arte-finalista]. *Desafio Infinito*. Volumes 1-2. São Paulo: Editora Abril, março-abril de 1995.
- TÖPFFER, Rodolphe. *Histoire d'Albert*. Genebra, 1845.
- TÖPFFER, Rodolphe. *Histoires en Images*. Volumes 1-3. Paris: Édition du Seuil, 1996.
- TORIYAMA Akira. *Dragon Ball*. Volumes 2; 30; 37. Toukyou: Shueisha, novembro de 1999; outubro, abril de 2000.
- TORIYAMA Akira. *Dragon Ball: A Lenda de Shenron*. Volumes 1-2. São Paulo: Editora Abril, janeiro-fevereiro de 1997.
- VAUGHAN, Brian K. [roteirista]; HARRIS, Tony [desenhista]; FEISTER, Tom [arte-finalista]; METTLER, JD [colorista]. *Ex Machina – Volume 1: Estado de Emergência*. São Paulo: Panini, outubro de 2005.
- WAID, Mark; PEYER, Tom [roteiristas]; KITSON, Barry [desenhista e arte-finalista]; GRINDBERG, Tom [desenhista]. *Flash & Lanterna Verde: De Volta À Era de Prata*. São Paulo: Mythos Editora, 2004.
- WOLFMAN, Marv [roteirista]; PÉREZ, George [desenhista]. *Crise nas Infinitas Terras*. Volume 2. São Paulo: Editora Abril, junho de 1989.
- WOLFMAN, Marv [roteirista]; PÉREZ, George [desenhista]. *Crise nas Infinitas Terras*. 2ª edição. Volumes 1; 3. São Paulo: Editora Abril, maio; julho de 1996.

REFERÊNCIAS – HISTÓRIAS EM QUADRINHOS – PERIÓDICOS/VÁRIOS AUTORES

- A Essência do Medo – Prólogo: O Livro da Caveira*. São Paulo: Panini, maio de 2012.
- A Sombra do Batman*. N. 11-14. São Paulo: Panini, maio-agosto de 2011.

A Teia do Aranha. N.89; 94; 100; 107; 108; 110; 115; 118; 121-128. São Paulo: Editora Abril, março de 1997; agosto de 1997; fevereiro de 1998; setembro de 1998; outubro de 1998; dezembro de 1998; maio de 1999; agosto de 1999; novembro de 1999-junho de 2000.

A Teia do Homem-Aranha. N. 4. São Paulo: Panini, dezembro de 2010.

Almanaque Classic: Batman. São Paulo: Editora Opera Graphica, 2001.

Almanaque do Gibi Nostalgia. N. 2-3. Rio de Janeiro: RGE, 197?.

Amálgama. N. 1. São Paulo: Editora Abril, abril de 1997.

Avante, Vingadores!. N. 13-46; 48; 51; 57. São Paulo: Panini, janeiro de 2008-maio de 2010; julho, setembro, novembro de 2010; janeiro, março, julho de 2011; janeiro de 2012; janeiro de 2013.

Batman. N. 82-84; 90-110; 114. São Paulo: Panini, setembro-novembro de 2009; maio de 2010-janeiro de 2012; maio de 2012.

Batman. 4ª série. N. 1; 4; 10. São Paulo: Editora Abril, março, junho, dezembro de 1995.

Batman: Os Novos 52!. N. 1. São Paulo: Panini, junho de 2012.

Batman: The Movie. São Paulo: Editora Abril, outubro de 1989.

Capitão América. N. 99; 103; 154; 172; 186; 187; 190-196; 198; 213; 214. São Paulo: Editora Abril, agosto, dezembro de 1987; março de 1992; setembro de 1993; novembro, dezembro de 1994; março-setembro, novembro de 1995; fevereiro, março de 1997.

Capitão América & Os Vingadores Secretos. N. 1-7; 10; 11; 13; 19; 24; 26. São Paulo: Panini, julho de 2011-janeiro de 2012; abril, maio, julho de 2012; janeiro, junho, agosto de 2013.

Capitão Z. N. 0. São Paulo: Ebal, 1967 [edição fac-símile, São Paulo: Panini, julho de 2007].

Clássicos da Literatura Disney. Volumes 1; 9; 10; 17-20; 24; 25. São Paulo: Editora Abril, 2010.

Coleção DC 75 Anos. Volumes 1; 3; 4. São Paulo: Panini, novembro de 2010; fevereiro de 2011.

Coleção Invictus. N. 3; 22. São Paulo: Editora Sampa, junho de 1993; janeiro de 1995.

Contagem Regressiva. N. 2-7. São Paulo: Panini, agosto de 2008-janeiro de 2009.

Crise Final - Edição Especial. N. 3; 6. São Paulo: Panini, outubro de 2009; janeiro de 2010.

DC + Aventura. N. 1-6. São Paulo: Panini, abril, junho, agosto, outubro, dezembro de 2011; fevereiro de 2012.

DC 2000. N. 3; 7; 11; 14; 17; 56. São Paulo: Editora Abril, março, julho, novembro de 1990; fevereiro, maio de 1991; agosto de 1994.

DC Apresenta. N. 10. São Paulo: Panini, julho de 2008.

DC Especial. N. 1-2. São Paulo: Editora Abril, novembro de 1989; janeiro de 1991.

DC Especial. N. 10. São Paulo: Panini, junho de 2006.

DC Vs. Marvel/Marvel Vs. DC. N. 1-2. São Paulo: Editora Abril, março de 1997.

Demolidor. N. 25. São Paulo: Panini, fevereiro de 2006.

Dimensão DC: Lanterna Verde. N. 1; 3-5; 16-41; 43; 45. São Paulo: Panini, setembro, novembro, dezembro de 2008; janeiro de 2009; dezembro de 2009-janeiro de 2012; março, maio de 2012.

Dylan Dog. N. 4. São Paulo: Mythos Editora, novembro de 2002.

Edge: Os Novos 52!. N. 1. São Paulo: Panini, julho de 2012.

Fantasma. N. 371. Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, outubro de 1986.

Fantasma Extra. N. 25. Rio de Janeiro: Editora Globo, 1991.

Fator X. N. 1; 10; 19; 20; 22. São Paulo: Editora Abril, março, dezembro de 1997; setembro, outubro, dezembro de 1998.

Flash: Os Novos 52!. N. 1. São Paulo: Panini, junho de 2012.

REFERÊNCIAS – PERIÓDICOS

AGOSTINI, Angelo. *O Cabrião*. N. 50. São Paulo: 1867.

FLEIUSS, Henrique. *Semana Ilustrada*. N. 22, Rio de Janeiro: F. L. Pinto & C.^a, 12 de maio de 1861.

LiRE: Hors-Série. N. 15. Spécial: un siècle de BD. Paris: Groupe Express-Roularta, 2013.

REFERÊNCIAS – FILMES

OTOMO Katsuhiro. *Akira*: Edição Especial 20 Anos. [DVD]. Focus Filmes, 2007.

REFERÊNCIAS – ENTREVISTAS

CRUMB, Robert. Entrevista concedida a Hans Ulrich Obrist. In: OBRIST, Hans Ulrich. *Entrevistas*: volume 1. Rio de Janeiro: Cobogó; Belo Horizonte: Inhotim, 2009, pp. 87-125.

McKEAN, McKean. Entrevista concedida ao sítio virtual Omelete.

Disponível em:

http://www.youtube.com/watch?v=U1nBXwT4FaE&feature=player_embedded

MOEBIUS. Entrevista concedida a Hans Ulrich Obrist. In: OBRIST, Hans Ulrich. *Entrevistas*: volume 4. Rio de Janeiro: Cobogó; Belo Horizonte: Inhotim, 2011, pp. 109-130.

REFERÊNCIAS – PÁGINAS DE INTERNET

Billy Ireland Cartoon Library & Museum Blog. The Ohio State University.

Disponível em: <http://library.osu.edu/blogs/cartoons>

Calvin and Hobbes: magic on paper.

Disponível em: <http://ignatz.brinkster.net/cbillart.html>

Comic Strip Library, The.

Disponível em: <http://www.comicstriplibrary.org>

Digital Comic Museum, The.

Disponível em: <http://digitalcomicmuseum.com/>

Don Markstein's Toonopedia.

Disponível em: <http://www.toonopedia.com>

Felix the Cat. Página oficial.

Disponível em: <http://felixthecat.com>

GERSTEIN, David. *Felix the Cat Page*: a Pat Sullivan Comic.
Disponível em: <http://felix.goldenagecartoons.com/>

Guia dos Quarinhos.

Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com>

HOLTZ, Alan. *Stripper's Guide.*

Disponível em: <http://strippersguide.blogspot.com.br>

Lambiek Comiclopedia.

Disponível em: <http://www.lambiek.net/comiclopedia.html>

LATINO, Mario. *grapHiQ.*

Disponível em: <http://www.graphiqbrasil.com/php/main.php>

Omelete.

Disponível em: <http://omelete.uol.com.br>

Pat Sullivan.

Disponível em: <http://www.vixenmagazine.com/News.html>

Project Gutenberg.

Disponível em: <http://www.gutenberg.org>

ROCHA, Rafael Campos. *gibi criticism.*

Disponível em: <http://gibicriticism.blogspot.com.br>

THAN, Gavin Aung. *Zen Pencils*: cartoon quotes from inspirational folks.

Disponível em: <http://zenpencils.com>

VARGAS, Alexandre Linck. *Quadrinhos na Sarjeta.*

Disponível em: <http://www.quadrinhosnasarjeta.com>

APÊNDICE

Modelo de Classificação da História em Quadrinhos no Ocidente
criado por Rafael Machado Costa, 2013

