

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

PUC-SP

Efrem Pedroza Bezerra

Will Eisner's *The Spirit*: o fascínio da imagem na arte sequencial

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

São Paulo

2014

Efrem Pedroza Bezerra

Will Eisner's *The Spirit*: o fascínio da imagem na arte sequencial

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

Dissertação apresentada à banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica sob a orientação da **Profa. Dra. Lucrecia D'Alessio Ferrara.**

São Paulo

2014

Banca Examinadora

À minha amada esposa, Cyntia Onuki,
pela paciência e amor que nutriram minha dedicação a este trabalho.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho conta não somente sobre a criação de um dos personagens mais icônicos de Eisner, mas conta um pouco da minha própria história de vida e envolvimento com os quadrinhos desde a infância. Ao longo desses pouco mais de dois anos que passaram de forma meteórica, intensa e ao mesmo tempo prazerosa é chegada a hora de retribuir às pessoas que acompanharam e cooperaram para a realização desta dissertação.

À instituição, direção e administração pelo ambiente eclético e afetuoso que abriu portas e contribuiu para que eu ampliasse minha percepção no âmbito da pesquisa e da vida.

A minha orientadora Lucrécia D'Alessio Ferrara, pelo suporte, perspicácia, confiança e energia incessante que propiciaram a elaboração deste trabalho de maneira competente. Aos professores da banca que dedicaram tempo e realizaram observações primordiais sobre o trabalho. Aos docentes da PUC-SP, especialmente aos professores Leda Tenório da Motta, Norval Baitello Júnior e Christine Greiner pela cultura e conhecimento partilhado. À CAPES, pela bolsa de estudos concedida, sem a qual a realização desta pesquisa não seria possível.

Aos meus pais, Edson e Zenaide, pelo amor e pouco tempo que tive de convivência, mas que foi suficiente para me transformar no homem que sou.

Aos meus queridos amigos, Eduardo Fernandes, Anyzaura Vieira, Elaine Peixoto, Camila Mangueira, Fabrício Fava, Cida Bueno, Bruno Tavares, Guilherme Assumpção, Evandro Betega, Danilo Briotto e Pablo Zorzetto que injetaram fluídos positivos em todos os instantes deste meu trajeto para que eu me mantivesse firme sempre.

A minha sogra e mãe, Diva Onuki, que aposta em minha capacidade e continua apostando sem demonstrar dúvida.

Ao meu grande amor, Cyntia Onuki, que com toda sua sabedoria soube respeitar meus momentos de alegria e tristeza, me ajudando a superar obstáculos. Você é minha maior inspiração.

Ao *Spirit* e Eisner por realizarem meu sonho de criança em me tornar pesquisador na área dos quadrinhos. Graças a vocês elevei o nível meu e de meus alunos em sala de aula. Posso afirmar sem hesitar que hoje sou um professor realizado.

“Se seu trabalho de hoje não parece tão bom como o trabalho que fez ontem você está em sérios apuros.”

Will Eisner

RESUMO

A presente pesquisa investiga o processo de comunicação nos quadrinhos do *Spirit*, examinando a imagem na arte sequencial. O corpus de análise do presente trabalho foi reunido a partir das HQs do *Spirit*, personagem criado por Will Eisner, com edições escolhidas entre as publicações de 1940 a 1952. O objeto de pesquisa é o personagem *Spirit*, seu processo de criação e evolução dos recursos criados e explorados por Eisner, tais como: a preferência pelo preto e branco, o *close up*, as *splash pages* e outros fatores que contribuiram comparativa e associativamente para a construção da comunicação por intermédio da imagem na “Nona Arte”. A questão norteadora da investigação é: como as histórias em quadrinhos e seu próprio modo de narrar contribuem para a construção de sentidos e cognição na comunicação? Para o desenvolvimento da pesquisa, considera-se a seguinte hipótese: graças a autores que ficam presos a regras e padrões por demanda de mercado, nem todo quadrinho manifesta com veemência seu poder comunicativo. Nessa esfera há aqueles que conseguem encontrar brechas e inovam. Isso justifica a escolha pelo *Spirit* de Eisner. Diversamente de outros que produziam mais do mesmo, Eisner, construía a arte nos quadrinhos. Dessa forma, seu personagem cria uma operação cognitiva em que o leitor é levado a uma jornada sensorial que contribui para o estímulo da criação de conexões por meio da imagem. O objetivo da pesquisa é investigar o processo de comunicação através da imagem na arte sequencial e a ressonância dessa reflexão em sua prática. Vilém Flusser e a construção teórica da relação entre imagens proverão as principais estratégias metodológicas por meio das modulações narrativas que Eisner utiliza nas histórias em quadrinhos do *Spirit*. A fundamentação teórica se concentra em autores que estudam os elementos visuais complementares à compreensão da arte sequencial como o próprio Will Eisner, Scott Mccloud, Stan Lee e Moacyr Cirne; além de autores dedicados à questão da imagem, como Georges Didi-Huberman, Hans Belting, o já citado Vilém Flusser e o semiótico Charles Sanders Peirce.

Palavras-chave: Arte sequencial. Comunicação. Imagem. Quadrinhos. Semiótica. *Spirit*.

ABSTRACT

This research investigates the communication process in the Spirit comics, examining the image in sequential art. The corpus of analysis of this study was assembled from the Spirit of comics character created by Will Eisner, with chosen among the publications from 1940 to 1952 editions. The object of research is the character Spirit, the process of creation and development of resources created and exploited by Eisner, such as the preference for black and white, close up, the splash pages and other factors that contributed comparative and associatively for the construction of communication through the image in the "Ninth Art". The guiding research question is: how comic books and their own way of narrating contribute to the construction of meaning in communication and cognition? For the development of research, we consider the following hypothesis: thanks to authors who are trapped by rules and standards by market demand, not every comic vehemently expresses its communicative power. In this sphere there are those who can find loopholes and innovate. This justifies the choice by Eisner's Spirit. Diversely other producing more of the same, Eisner, built the art in comics. Thus, your character creates a cognitive operation in which the reader is led to a sensory journey that helps to stimulate the creation of connections through the image. The objective of the research is to investigate the process of communication through the image in sequential art and the resonance of this reflection on their practice. Vilém Flusser and the theoretical construction of the relationship between images will provide the main methodological strategies through narratives modulations Einser uses in the comics of the Spirit. The theoretical framework focuses on authors who study the supplementary understanding of sequential art visual elements such as Will Eisner himself, Scott Mccloud, Stan Lee and Moacy Cirne; in addition of authors dedicated to the question of image, as Georges Didi-Huberman, Hans Belting, the aforementioned Vilém Flusser and semiotician Charles Sanders Peirce.

Keywords: Sequential art. Communication. Image. Comics. Semiotics. Spirit.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Denny Colt. Conhecido popularmente como Spirit. Fonte: EISNER, 1987.....	26
Figura 2: Capa da Detective Comics n. 27 (1939) que apresentou ao mundo o Batman, uma criação e Bob Kane. Fonte: Lee, 2010.....	28
Figura 3: Capa da Captain America n. 78 (1954) que mostra o Capitão América desafiando as hordas comunistas, uma criação de Joe Simon e Jack Kirby. Fonte: Lee, 2011.	28
Figura 4: Eisner afirma que a vestimenta é simbólica e consegue transmitir instantaneamente a força, o caráter, a ocupação e a intenção de quem a usa. A maneira como o personagem a usa também pode transmitir uma informação ao leitor. Nos quadrinhos, assim como acontece nos filmes, objetos simbólicos não narram apenas, mas ampliam a reação emocional do leitor. Fonte: Eisner, 2013.....	30
Figura 5: Weekly Comic Book (The Detroit News) originalmente publicada em 02 de Junho de 1940. <i>Spirit</i> sem a máscara. Fonte: EISNER, 1987.....	31
Figura 6: Capa de Dick Tracy n.05 (1948) criação de Chester Gould. Fonte: Brasil Capas HQ Geral, 2013.	32
Figura 7: As histórias de Zorro foram adaptadas aos quadrinhos em várias versões e em momentos diversos nos EUA, ainda que sua difusão internacional tenha se dado predominantemente pela televisão e pelo cinema. Fonte: Mad Thinker Reads, 2013.	32
Figura 8: Capa de Cavaleiro Solitário n.19 (2009) criação de George Washington Trendle. Fonte: Lee, 2011.....	33
Figura 9: Capa de Besouro Verde n.1 (2010) criação de George W. Trendle e Fran Striker. Fonte: Lee, 2011.....	33
Figura 10: O caminho do detetive mascarado é sombrio e repleto de contratemplos. Fonte: EISNER, 1985.	34
Figura 11, 12, 13 e 14: Alguns exemplos de <i>Spirit</i> lutando contra seus inimigos. A alteridade que gera o antagonismo entre o bem e o mal. Fonte: EISNER, 1991.	36
Figura 12: Alguns exemplos de <i>Spirit</i> lutando contra seus inimigos. A alteridade que gera o antagonismo entre o bem e o mal. Fonte: EISNER, 1991.....	36

Figura 13: Alguns exemplos de <i>Spirit</i> lutando contra seus inimigos. A alteridade que gera o antagonismo entre o bem e o mal. Fonte: EISNER, 1991.....	36
Figura 14: Alguns exemplos de <i>Spirit</i> lutando contra seus inimigos. A alteridade que gera o antagonismo entre o bem e o mal. Fonte: EISNER, 1991.....	36
Figura 15: O icônico detetive mascarado. Fonte: EISNER, 1990.....	37
Figura 16: As particularidades qualitativas de Sherlock Holmes (estrelado por Basil Rathbone de 1939 a 1946) também estão presentes em <i>Spirit</i> . Fonte: toutlecine.com, 2013.....	38
Figura 17: Capa de <i>Spirit</i> - 50 anos de luta contra o crime. Fonte: EISNER, 1990.....	39
Figura 18: Geraldine Doyle, a mulher que emprestou o rosto a "Rosie, a rebitadora" no famoso pôster da Segunda Guerra Mundial que posteriormente se transformou em um ícone da revolução feminista. Fonte: ESTADÃO, 2010.....	40
Figura 19: Filha do comissário de polícia de Central City, Ellen (à dir.) é uma mulher afável que está sempre assídua na vida de <i>Spirit</i> . Ela é uma personagem eloquente, que cresce ao longo dos anos, desde seu começo como uma estudante universitária impulsiva a uma mulher sagaz e contemporânea. Ellen é também a prefeita de Central City e apesar de não se casar com <i>Spirit</i> é sua eterna namorada. Thorne Strand (à esq.) “tomando o controle”.	43
Figura 20: Silken Floss, a ajudante de Octopus, arquirrival de <i>Spirit</i> , preparando uma injeção letal para o herói ferido e Ellen Dolan.....	44
Figura 21: P’Gell estreou em 6 de outubro de 1946, representava a <i>femme fatale</i> clássica; Francesa, seu nome varia da palavra <i>Pigalle</i> , um famoso bairro de Paris. Era um estilo viúva negra. Ela sempre casava com homens ricos que acabavam morrendo, digamos, acidentalmente. Sempre se insinuando para <i>Spirit</i> , ela nunca conseguiu roubar seu coração. No início era lânguida, tentadora e misteriosa depois virou uma figura do crime internacional..	45
Figura 22: Olga Bustle em " <i>Outcast</i> " colocando o detetive em uma tremenda enrascada.	46
Figura 23: <i>Spirit</i> "na teia" da encantadora e audaciosa Powder Pouf.	47
Figura 24: Skinny Bones se preparando para atacar sem perder a classe e a sensualidade de uma mulher fatal. Inspirada na atriz Lauren Bacall.....	48
Figura 25: Saref apareceu nas tiras de jornal de <i>Spirit</i> em 8 de janeiro de 1950. Ela e Denny Colt – o menino que iria crescer e se tornar o <i>Spirit</i> – foram namorados de infância. Foi ela quem o levou a vida do crime e quem o trouxe para o lado da justiça. É ela quem ainda	

carrega uma tocha para seu antigo namorado, e até certo ponto, ele para ela. Sand é a única entre as mulheres da vida do <i>Spirit</i> que sabe que ele é o falecido Denny Colt.....	49
Figura 26: Dirigido por Gordon Parks e estrelado por Richard Roundtree, Shaft conta a história de um detetive negro, John Shaft, que viaja através do Harlem e se envolve com a máfia italiana a fim de encontrar a filha desaparecida de um mafioso negro.	52
Figura 27: O cinema <i>blaxploitation</i>	53
Figura 28: Ellen Dolan e seu ex-noivo, Homer Creep, "passeando" no táxi de Ebony White pelo esconderijo de <i>Spirit</i> : o cemitério de Wildwood.	55
Figura 29: O carismático Ebony White.	56
Figura 30: <i>Detective Comics</i> 38 e o surgimento de Dick Grayson, o primeiro Robin.	57
Figura 31: Capa do Romance Gráfico "Um contrato com Deus". Fonte: EISNER, 1995.	62
Figura 32: “A estrutura de uma história pode ser diagramada com muitas variações porque ela está sujeita a diferentes padrões entre o início e o fim. A estrutura é útil como guia para manter controle sobre a forma de contar.” Fonte: Eisner, 2013.....	65
Figura 33: De acordo com Eisner em histórias instrutivas é mais fácil ensinar um processo quando ele está envolto numa "embalagem" interessante... Uma história, por exemplo. Quando demonstraram a capacidade de organizar elementos técnicos numa ordem disciplinada, os quadrinhos encontraram uma clientela pronta. Isso demonstra a ordem de pensamento quando um quadrinho instrutivo é criado". Este tipo de história pode ser apreciado em várias aventuras do <i>Spirit</i> , principalmente quando o personagem conta algumas de suas memórias sobre soluções de crimes. Fonte: Eisner, 2013.	67
Figura 34: De acordo com Eisner, as histórias do tipo como-fazer ou "histórias com o objetivo de ensinar alguma coisa são geralmente estruturadas para se concentrar no processo. As habilidades são aprendidas através da imitação". A falibilidade de <i>Spirit</i> tinha desfechos variados em suas histórias. O que de certa forma coincidia com o cotidiando daqueles que liam e resultava em lições para a vida. Afinal, mesmo um herói tem dias ruins. Fonte: Eisner, 2013.	68
Figura 35: Eisner afirma que em uma história sem trama quando o <i>layout high-tech</i> e a pirotecnia visual dominam uma história em quadrinhos, o resultado é quase sempre um enredo muito simples. Para um leitor interessado no arrebatamento dos efeitos gráficos ou da arte heroica, isso é o bastante. Na verdade, uma trama densa demais pode ser até um obstáculo.	

Para conseguir um resultado satisfatório, o artista pede ao escritor pouco mais do que uma trama que enfoca um único problema, como acontece com as histórias cujo foco são as perseguições ou atos de vingança. Na maioria das vezes, a solução é tão simplista, que a ação cheia de violência e os efeitos especiais bastam para manter o interesse. A arte torna-se a história, como numa tapeçaria". Com *Spirit*, Eisner conseguia atrair tanto pela forma como pelo conteúdo. Na história sem trama, a arte dos efeitos visuais substitui a trama satisfazendo os mais exigentes no aspecto visual e deixando a desejar para os mais exigentes no aspecto enredo. Fonte: Eisner, 2013..... 69

Figura 36: Na história ilustrada Eisner afirma que o escritor e o artista preservam sua soberania porque a história vem do texto e é embelezada pela arte. O ritmo vagaroso desse tipo de narrativa gráfica dá ao leitor mais tempo para observar melhor a arte. Fonte: Eisner, 2013..... 70

Figura 37: O último voto. História simbolista. De acordo com Eisner, "a base da trama são dois símbolos, uma margarida e uma bola de ferro. Esses símbolos servem para estabelecer a premissa dentro de uma trama simbolista e personagens simbólicos". Para vencer seus inimigos, Denny Colt cria um símbolo no intuito de combater o crime às sombras. Esse símbolo se chama *Spirit*. Fonte: Eisner, 2013. 71

Figura 38: O último voto. História simbolista. Fonte: Eisner, 2013. 72

Figura 39: O último voto. História simbolista. Fonte: Eisner, 2013. 73

Figura 40: O último voto. História simbolista. Fonte: Eisner, 2013. 74

Figura 41: O último voto. História simbolista. Fonte: Eisner, 2013. 75

Figura 42: O último voto. História simbolista. Fonte: Eisner, 2013. 76

Figura 43: O último voto. História simbolista. Fonte: Eisner, 2013. 77

Figura 44: Contando a história de um pedaço da vida. Eisner afirma que "uma história do tipo um-pedaço-de-vida geralmente extrai um segmento interessante de uma experiência humana e o examina". Na história acima os elementos críticos presentes formam uma parte invisível da narrativa. Fonte: Eisner, 2013..... 78

Figura 45: Baseado na vida do magnata das comunicações William Randolph Hearst, conhecemos a história de Charles Foster Kane, o homem que construiu um império a partir do nada, mas que vivia uma vida pessoal extremamente ruim. Vencedor do Oscar de Melhor Roteiro. Fonte: Eisner, 1987..... 80

Figura 46: Nosferatu: O Vampiro da Noite. Uma obra-prima do terror, o filme de Werner Herzog é baseado no romance Drácula, de Bram Stoker. (1922) criação de Chester Gould. Fonte: Futura, 2013.	82
Figura 47: O clima <i>noir</i> em <i>Spirit</i> é predominante e o tom real e ameaçador dão asas a um ambiente hostil e repleto de perigo. Fonte: Eisner, 1985.	83
Figura 48: A luz e a sombra dão o tom nas histórias de Eisner que como nos filmes negros, reforçam o aspecto iconográfico visual dessas duas formas de arte - quadrinhos e cinema. Fonte: Eisner, Will, 1989.....	84
Figura 49: A casa Mal-Assombrada (<i>The Haunted House</i>) originalmente publicada em 08 de Dezembro de 1940. O jogo de luzes e sombras da Iluminação Chiaroscuro explorada no cinema expressionista, <i>Film Noir</i> e na arte de Eisner que transmite a ideia do desconhecido e ameaçador. Fonte: Eisner, Will, 1997.	85
Figura 50: Grana, grana - originalmente publicada em 08 de Dezembro de 1947. Em destaque o efeito emocional causado pela luz que caracteriza o conhecido e a inocência da personagem que indaga sobre a possibilidade de se tivesse "dinheiro"... Fonte: Eisner, Will, 1985.....	86
Figura 51: O criminoso - originalmente publicada em 02 de novembro de 1947. O <i>noir</i> e o gótico evidenciam as características indexicais e simbólicas inerentes ao imaginário do universo Central City/ <i>Spirit</i> , reforçando o caráter emblemático destes espaços residuais – becos e marquises – como lugares de práticas do comportamento “subversivo” de uma sociedade. Fonte: Eisner, Will, 1997.....	88
Figura 52: " <i>The Spirit</i> " de Frank Miller (2008). Fonte: The Guardian, 2008.	90
Figura 53: <i>CLOSE-UP</i> (primeiro quadrinho) - Plano que enfatiza um detalhe. Primeiro plano ou plano de pormenor. Tomando a figura humana como base, este plano enquadra apenas os ombros e a cabeça do personagem, tornando bastante nítidas suas expressões faciais. <i>The Spirit</i> . Publicado originalmente em 1946. Fonte: Eisner, Will, 1990.....	93
Figura 54: Jean-Paul Belmondo como Michel Poiccard em “Acossado” de Jean-Luc Godard (1960). Nesta cena, a imagem do personagem é capturada do ombro para cima. Neste plano o que importa é a expressão do personagem e não o cenário. O <i>CLOSE-UP</i> é utilizado para demonstrar as emoções faciais como amor, alegria, desespero, medo, dor. Causa impacto e ressalta a reação do personagem. Fonte: Don’t panic, 2014.	93

Figura 55: <i>SUPERCLOSE-UP</i> (terceiro quadrinho) - Plano muito próximo que mostra, por exemplo, somente a cabeça de um personagem, dominando praticamente toda a tela. Seu uso é similar ao do Primeiro Plano, com maior ênfase a expressão dos olhos, nariz e boca. <i>The Spirit</i> . Publicado originalmente em 1941. Fonte: Eisner, Will, 1991.....	94
Figura 56: Jean Seberg como Patricia Franchini em "Acossado" de Jean-Luc Godard (1960). Neste plano a câmera em <i>SUPERCLOSE-UP</i> está bem próxima do personagem, de modo que ele ocupa quase todo o cenário, sem deixar grandes espaços à sua volta. É um plano de intimidade e expressão. Fonte: Kanye to the, 2014.....	94
Figura 57: <i>EXTREME CLOSE-UP</i> (segundo quadrinho) - Ou Plano Detalhe é utilizado para ressaltar determinada ação, parte do corpo (olhos, boca, mão, etc.) ou objeto. Neste trecho, Eisner destaca os lábios carnudos da mulher fatal sussurrando ao ouvido do herói seu ar sedutor. <i>The Spirit</i> . Publicado originalmente em 1947. Fonte: Eisner, Will, 1987.....	95
Figura 58: Michel Poiccard beijando Jean Seberg em "Acossado" de Jean-Luc Godard (1960). A câmera enquadra uma parte do rosto ou do corpo (neste caso o foco está em transmitir a sensação do beijo com os lábios se tocando apaixonadamente). Fonte: Photobucket, 2014. ..	95
Figura 59: <i>The Amazing Spider-Man #121</i> (1973). A Morte de Gwen Stacey. Episódio marcante das HQs do Homem Aranha que ficou eternizado entre os leitores com esta memorável <i>splash page</i> . Fonte: Nerdiots, 2014.	97
Figura 60: <i>Flaxen Weaver</i> . <i>The Spirit</i> . Publicado originalmente em 1949. Um exemplo de <i>splash page</i> que retrata as particularidades de cada traço e que elevariam os quadrinhos aos status de arte pelas mãos de Eisner. Fonte: BookSteve's Library.....	101
Figura 61: <i>The Last Trolley</i> . <i>The Spirit</i> . Publicado originalmente em 1946. Outra <i>splash page</i> que impressiona pela riqueza em detalhes e pela inventividade em dar vida a todos os conceitos exóticos que compõem o local (é possível contemplar a página e notar elementos que dão indícios de eventos que ocorrerão durante a história). Fonte: BookSteve's Library.	102
Figura 62: A série televisiva do detetive Kojak (1973) protagonizada por Telly Savalas. Fonte: Northern News.	104
Figura 63: <i>The Maltese Falcon</i> . Relíquia Macabra de 1941. Clássico <i>noir</i> detetivesco que abriu alas para o gênero no cinema. Poucos anos mais tarde, das mãos de Eisner, nasceria o detetive <i>Spirit</i> . Fonte: The Hi-Fi Celluloid Monster.	105

Figura 64: A Carta Roubada (1844). A literatura detetivesca de Edgar Allan Poe e seu protagonista: o detetive Auguste Dupin. Fonte: FNAC. 107

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
1. CAPÍTULO 1 – APRESENTANDO OS PERSONAGENS: ESTEREÓTIPO E IMAGEM	26
1.1. DOSSIÊ <i>SPIRIT</i> : MAIS QUE UM HERÓI.....	26
1.2. FEMME FATALES: AS MULHERES FATAIS DO DETETIVE MASCARADO.....	40
1.3. EBONY WHITE: O PARCEIRO INSPIRADO NO BLAXPOITATION CINEMATOGRAFICO NORTE-AMERICANO.....	51
2. CAPÍTULO 2 – <i>THE SPIRIT</i>: O PROCESSO CRIATIVO DE UM ÍCONE DOS QUADRINHOS	59
2.1. NARRATIVAS GRÁFICAS: A HISTÓRIA CONTADA COM IMAGENS.....	59
2.2. EINSER E O FASCÍNIO PELO PRETO E BRANCO.....	79
2.3. O CINEMA EM QUADRINHOS: <i>CLOSE-UP</i> e <i>SPLASH PAGE</i>	91
3. CAPÍTULO 3 – JORNADA INVESTIGATIVA: O RACIOCÍNIO LÓGICO DO DETETIVE	103
3.1. O PODER DE OBSERVAÇÃO ALERTA AOS DETALHES VISUAIS: A SÁPIDA TAREFA DE INVESTIGAR.....	103
4. CAPÍTULO 4 – O PROCESSO COGNITIVO NAS HQs DE <i>SPIRIT</i>	113
4.1. A RELAÇÃO IMAGEM-LEITOR NO ATO DA LEITURA.....	113
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	122
6. REFERÊNCIAS	125
7. ANEXO (s)	129

INTRODUÇÃO

O ETERNO ‘ESPÍRITO’ DE WILL EISNER

Desde os primórdios, as crises e revoluções da história da humanidade sempre fizeram com que o homem evoluísse passando por mudanças políticas, artísticas e sociais. A Revolução Russa¹ e o surgimento do Formalismo Russo² na segunda década do século XIX, a Grande Depressão (1929 - 1941) e o contexto histórico-social da década de 1930 e 1940 aguçaram ainda mais a imaginação de diversos artistas, dentre eles os quadrinistas, que contribuíram para o surgimento dos primeiros personagens fantásticos no universo das HQs. “A Segunda Guerra Mundial foi um conflito militar global que durou de 1939 a 1945, abrangendo a maioria das nações do mundo – incluindo todas as grandes potências – organizadas em duas alianças militares opostas: os Aliados e o Eixo. Foi a guerra mais abrangente da história, com mais de 100 milhões de militares mobilizados. Em estado de "guerra total", os maiores envolvidos dedicaram toda sua capacidade econômica, industrial e científica a serviço dos esforços de guerra, deixando de lado a distinção entre recursos civis e militares. Marcado por um número significativo de ataques contra civis, incluindo o Holocausto e a única vez em que armas nucleares foram utilizadas em combate, foi o conflito

¹ A Rússia vivia um período de profundas mudanças em decorrência de sua grande Revolução, que também afetava as produções artísticas, efervescentes nesse período da história do país. Foi nesse contexto que surgiu uma das mais importantes correntes críticas da literatura, o Formalismo Russo, que daria o pontapé inicial para os estudos modernos no campo das Letras. PASSOS, Leonardo. Formalismo Russo: E suas contribuições para a moderna crítica literária. Disponível em: <<http://literatura.uol.com.br/literatura/figuras-linguagem/23/artigo134431-1.asp>>. Acesso em mar. 2014.

² O chamado formalismo russo propunha-se igualmente combater o carácter poético-filosófico do simbolismo, a sobrecarga política na interpretação da obra, bem como uma crítica que se confundia, reduzindo-se, com o jornalismo. Pretendia, numa similitude com a Escola de Viena, destacar a autonomização do processo artístico para chegar idealmente à ciência da literatura. Universidade de Lisboa: sistema integrado de bibliotecas repositório. Surgimento do formalismo: a arte como vontade. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/2409/19/ulsd059410_td_CCCaseiro_Dr14_Cap_5.pdf>. Acesso em mar. 2014.

mais letal da história da humanidade, resultando entre 50 a mais de 70 milhões de mortes” (SOMMERVILLE, 2008, p.5, tradução nossa)³. Por intermédio da guerra surge uma espécie de evidência suprema das aspirações humanas daquela época e uma forma escapista onde as calamidades do mundo eram corrigidas por heróis das histórias em quadrinhos como o *Superman* de Jerry Siegel e Joe Shuster, por exemplo.

Com seu poder de harmonizar imagem e texto, as obras deste tipo de expressão artística articularam a linguagem visual e escrita propiciando uma experiência única a leitores e inspirando diversos artistas quadrinistas como um jovem ainda desconhecido na época chamado William Erwin Eisner ou simplesmente, Will Eisner.

Nascido em 6 de março de 1917, em Nova Iorque, Eisner era filho de judeus e durante sua juventude estudou no *DeWitt Clinton High School*, no bairro do Bronx. Lá conseguiu publicar seus primeiros trabalhos no jornal da escola. O primeiro trabalho profissional foi publicado em 1936 em uma das primeiras revistas de histórias em quadrinhos, a *WOW What a Magazine!*.

Durante seu longo trajeto, Will Eisner, vivenciou diversas esferas das histórias em quadrinhos - desde as “menos criativas” como *Wonder Man* as mais laboriosas como *A Contract with God*.

Wonder Man era uma espécie de cópia do *Superman*, solicitada pelo editor Victor Fox para dar uma resposta ao êxito do primeiro super-herói dos quadrinhos. Foi publicado na revista *Wonder Comics* por pouco tempo, sendo interrompido depois de um processo judicial movido contra Fox por parte da *DC Comics*.

A Contract with God foi considerada um marco dos quadrinhos com relação à temática mais complexa e em alguns elementos autobiográficos, inspirados por alguns momentos da

³ World War II, or the Second World War (often abbreviated as WWII or WW2), was a global military conflict lasting from 1939 to 1945, which involved most of the world's nations, including all of the great powers: organized into two opposing military alliances; the Allies, and the Axis. It was the most widespread war in history, with more than 100 million military personnel mobilized. In a state of "total war," the major participants placed their entire economic, industrial, and scientific capabilities at the service of the war effort, erasing the distinction between civilian and military resources. Marked by significant events involving the mass death of civilians, including the Holocaust and the only use of nuclear weapons in warfare, it was the deadliest conflict in human history, resulting 50 million to over 70 million fatalities. (SOMMERVILLE, 2008, p.5).

história em fatos presenciados pelo próprio Eisner e carregados de uma visão humana e criativa. Will Eisner afirma: "Sim escrevo todo o texto a mão, pois há uma sensação de humanidade na caligrafia manual. Letras escritas de maneira singular contribuem para o significado".

Quando deu início ao seu trabalho com quadrinhos, passou a desenhar para diversas editoras comerciais, por meio *Eisner-Iger Studios*, fundada em conjunto com seu grande amigo Jerry Iger. Eisner trabalhou de forma vigorosa e entusiástica, fortalecendo a empresa que ainda dava seus primeiros passos e cumprindo um papel essencial para a popularização dos quadrinhos nos Estados Unidos. Neste período jovens artistas promissores fizeram parte de sua equipe como Bob Kane (criador do *Batman*), Lou Fine (co-criador de *The Flame* em parceria com Eisner), Jack Kirby (co-criador de personagens como *Hulk*, Capitão América, Surfista Prateado, entre outros), George Tuska (conhecido por “tomar as rédeas” do Homem de Ferro e desenhá-lo por dez anos) e Bob Powell (co-criador de *Blackhawk*, também em parceria com Eisner). Dessa forma, Will Eisner construiu uma verdadeira máquina de fabricar histórias em quadrinhos, criando um padrão que mais tarde seria seguido por muitos outros estúdios, moldando a organização e o meio de produção de HQs em seu país. Em outras palavras, uma inovação que atravessaria décadas e surgiu no século XX paralelamente ao desenvolvimento exponencial dos meios de comunicação que fizeram despertar a cultura de massas⁴.

Na época, Iger cuidava da parte comercial e Eisner, tomava conta da parte criativa não apenas supervisionando como criando personagens como *The Flame*, *Blackhawk*, *Black Condor*, *Doll Man*, *Mr. Mystic*, *Lady Luck*, *Hawks of the Seas*, *Uncle Sam*, entre outros.

A década de 40 foi de muitas mudanças e descobertas para Eisner que queria, mais do que ficar para sempre atuando em uma espécie de linha de produção de HQs, a liberdade para trabalhar e produzir algo diferente que não fosse apenas exclusividade do público infantil e adolescente.

⁴ Segundo Fideli (2008), cultura de massa em nossos dias é um conceito amplo, que abrange por muitas vezes a toda e qualquer manifestação de atividades ditas populares. Assim sendo, do carnaval ao rock, do jeans à coca-cola, das novelas de televisão às revistas em quadrinhos, tudo hoje, pode ser inserido no cômodo e amplo conceito de cultura de massa. (FIDELI, 2008, p. 1).

A possibilidade de Eisner realizar seu sonho surgiu em 1940, através de um convite da *Quality Comics* de Everett M. Busy Arnold. O convite foi aceito e Eisner assumiu a responsabilidade como redator-chefe, desenhista e roteirista da editora que o levou a romper sua sociedade com Jerry Iger e seguir seu próprio caminho.

Havia começado uma nova e espetacular fase na carreira de Will Eisner, conquistando leitores e recebendo o reconhecimento máximo que o tornou posteriormente um dos maiores ícones da arte sequencial de toda a história.

“Sua melhor obra desse tempo foi *Hawks of the sea*, que ele assinava como Willis (ou Will) Rensie. Nessa história, ele passou a dominar por completo a técnica dos quadrinhos, aprimorando um estilo que depois chegaria ao ápice em *Spirit*.” (GOIDANICH e KLEINERT, 2011, p. 145).

Um de seus primeiros toques inovadores surge da ideia de elaborar quadrinhos publicados em jornais diários da época. Uma publicação completamente diferente daquilo que os leitores haviam visto, pois se tratava de uma revista com 16 páginas disposta no interior do jornal e que herdava características de um folhetim⁵ como o texto envolvente, o papel de herói do detetive e a luta do bem contra o mal – o típico romance policial. Dessa forma, em 2 de julho de 1940, foi publicada a primeira história do personagem que seria o mais bem sucedido de todos já criados pelo grande mestre Will Eisner – Denny Colt, o *Spirit*, um detetive mascarado.

Eisner pôde aproveitar a liberdade criativa para ousar e deixar sua marca na história da arte sequencial⁶ (termo criado por ele), usando ingredientes de outras formas artísticas como os ambientes dos filmes policiais da década de 1940 e seu clima “*noir*” caracterizado

⁵ Segundo Meyer (1996), aquele espaço vale-tudo suscita todas as formas e modalidades de diversão escrita: nele se contam piadas, se fala de crimes e de monstros, se propõe charadas, se oferecem receitas de cozinha ou de beleza; aberto às novidades, nele se criticam as últimas peças, os livros recém-saídos. (MEYER, 1996, p. 57).

⁶ Eisner lecionava na School of Visual Arts e chamava sua disciplina de “Arte Sequencial”, mas, como brincaria em entrevistas, ninguém sabia o que era aquilo. Ele gostava de fazer a diferença entre os “comics”, que tinham conotação de entretenimento, e a “arte sequencial”, que incluía outros tipos de arte, tal como o que ele vinha fazendo para a revista P*S e na American Visuals. (SCHUMACHER, 2013, p. 227).

historicamente pela filmagem em preto-e-branco e com raízes do cinema expressionista alemão.

Eu vinha lidando com um formato que exigia mais em termos de habilidades e intelecto do que eu e meus contemporâneos imaginávamos”, escreveu ele em *Quadrinhos e arte sequencial*, um manual baseado em suas aulas publicado pela Poorhouse Press em 1985. (SCHUMACHER, 2013, p. 228).

O *Spirit* de Eisner inovou a dimensão artística da forma de fazer quadrinhos em relação aos elementos expressivos e as narrativas criadas para suas histórias.

Quando comecei a desvendar os componentes complexos, detendo-me em elementos até então considerados instintivos e tentando explicar os parâmetros dessa forma artística, descobri que estava envolvido mais com uma "arte de comunicação" do que com uma simples aplicação de arte. (EISNER, 1989, p. 6).

O nascimento de *Spirit* passou a desempenhar um papel especial, contribuindo para a essência da conjugação imagem/texto. Em suas histórias o leitor visualiza, tateia e cria conexões por meio das páginas repletas de toques de metalinguagem que transformam uma simples leitura de quadrinhos em uma experiência notável. Eisner afirma, por exemplo, que "o leitor absorve o clima e outros sentimentos através do traço. O estilo do traço não só conecta o leitor com o artista, mas define o ambiente e tem valor de linguagem".

Will Eisner fundou em 1952 a *American Visuals Corporation*, empresa criada para a produção de quadrinhos e ilustrações, com fins educacionais e comerciais (quadrinhos pedagógicos para o exército e escolas) e que afastou Eisner da criação de histórias.

Em homenagem a Will Eisner e sua importância para o universo das histórias em quadrinhos, é criado em 1988 o maior prêmio dos quadrinhos nos Estados Unidos: o *Eisner Award*. Eisner faleceu em 3 de janeiro de 2005, aos 87 anos e as histórias do *Spirit* são reeditadas até os dias de hoje.

As HQs de *Spirit* contribuíram para a evolução da linguagem visual e seus processos significativos envolvendo conceitos que relacionam imagem e narrativa, além de eternizar um dos quadrinistas mais respeitados do mundo.

A PESQUISA

A comunicação das histórias em quadrinhos demanda um trabalho intelectual agradável. Para o leitor é compreender textos, imagens e onomatopeias. Por isso a comunicação das histórias em quadrinhos é tão especial. O *Spirit* de Eisner, em outras palavras, eleva essa "alquimia" de estímulos que ocorrem de forma específica por meio da imagem e acaba por trabalhar as habilidades cognitivas do leitor. Abordado o tema sob esse prisma as histórias em quadrinhos do *Spirit* formam, portanto o *corpus* da presente pesquisa.

O *Spirit* contribuiu como marco dos quadrinhos e do meio de comunicação em que a expressão visual vai além da matéria, isto é, produz efeitos sobre a cultura da imagem e aguça a capacidade imaginativa do leitor. Aliás, quando falamos em "imagem" não é tão simples defini-la já que seu significado é bem abrangente. De acordo com Santaella (2012, p. 162) "é certo que limitar o universo da imagem, desde suas origens até os nossos dias a apenas três paradigmas⁷, só pode ser fruto de um corte reducionista incapaz de dar conta de todas as diferenças específicas [...].

⁷ O primeiro paradigma nomeia todas as imagens que são produzidas artesanalmente, quer dizer, **imagens feitas à mão**, dependendo, portanto, fundamentalmente da **habilidade manual** de um indivíduo para plasmar o visível, a imaginação visual e mesmo o invisível numa forma bi ou tridimensional. Entram nesse paradigma desde as imagens nas pedras, o **desenho**, pintura e gravura até a escultura. O segundo se refere a todas as imagens que são produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo: visível, isto é, imagens que dependem de uma máquina de registro, implicando necessariamente a presença de objetos reais preexistentes. Desde a fotografia que, de acordo com André Bazin (apud Dubois 1994: 60), na sua "gênese automática", provocou uma "reviravolta radical na psicologia da imagem", esse paradigma se estende do cinema, TV e vídeo até a holografia. O terceiro paradigma diz respeito às imagens sintéticas ou infográficas, inteiramente calculadas por computação. Estas não são mais, como as imagens óticas, o traço de um raio luminoso emitido por um objeto *preexistente* – de um modelo - captado e fixado por um dispositivo foto-sensível químico

Desse modo, “[...] tal reducionismo [...] tem por objetivo demarcar os traços mais absolutamente gerais caracterizadores das transformações [...] através dos séculos, nos recursos, técnicas ou tipos de instrumentação para a produção de imagens” (SANTAELLA, 2012, p. 162).

As HQs do *Spirit* evidenciam uma profunda ligação entre a imagem e o discurso envolvendo um novo modo de entender sobre as histórias em quadrinhos como fenômeno cultural. Consistem em histórias contadas por meio de sequências que possibilitam uma leitura iconográfica.

Eisner pontua quadrinhos, imagem e texto como diagrama essencial para a construção desse mosaico de elementos.

As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada de “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo. (EISNER, 1989, p. 7).

E é esse modo de ler que constitui elemento importante para a definição do objeto e objetivos da pesquisa. A partir deste ponto é que emerge a **questão** que move a pesquisa: como as histórias em quadrinhos e seu próprio modo de narrar contribuem para a construção de sentidos e outros conhecimentos na comunicação? Diante desta pergunta, trabalha-se com a **hipótese** de que muitos autores ficam presos a regras e padrões por demanda de mercado/marketing. Por consequência, nem todo quadrinho produz impacto através do seu poder comunicativo. Nessa esfera há aqueles que conseguem encontrar brechas e inovam. Isso reforça a escolha pelo *Spirit* de Eisner. Diferente de outros que produziam mais do mesmo,

(fotografia, cinema) ou eletrônico (vídeo), mas são a transformação de uma matriz de números em pontos elementares (os pixels) visualizados sobre uma tela de vídeo ou uma impressora (Couchot 1988: 117). (SANTAELLA; NOTH, 1997, p. 161, grifo nosso).

porém cumprindo com seu papel como entretenimento, Eisner enxergava apenas a arte⁸. Dessa forma, a estrutura das HQs e seus personagens criam uma operação cognitiva em que o leitor é levado a uma jornada sensorial que contribui para o estímulo da criação de conexões por meio da imagem. Em outras palavras, a própria estrutura do modo de narrar cria o personagem onde a imagem se transforma em narração. Os contos de *Spirit* transformam a comunicação das histórias em quadrinhos em um processo de construção de conhecimento onde o leitor cria conexões por meio da imagem e é inserido em um universo de produção de significados culminando em pura semiótica⁹. Investigar e entender esse processo de construção da comunicação através da imagem na arte sequencial é o foco desta pesquisa.

Portanto, é fundamental ressaltar a forma como Eisner e o *Spirit* constrói de modo erudito esse aparato de imagens envolvendo e convidando o leitor a mergulhar em suas histórias.

Como foi descrito, o *Spirit* de Eisner transformou o mundo das HQs mostrando-se vívido para tal construção que destemporalizava a arte sequencial. A semente das *Graphic Novels* estava em *Spirit*, desconstruindo a linguagem das HQs graças à liberdade criativa e um trabalho mais autoral. O resultado disso culminou no avanço da discussão sobre o desenvolvimento da “Nona Arte” e os processos significativos que a envolvia, **justificando** sua importância como objeto de pesquisa.

A **estratégia metodológica** do presente trabalho foi montada a partir da análise de algumas das histórias em quadrinhos do *Spirit*, compondo o recorte com imagens publicadas entre 1940 e 1952 e definindo questões como o processo de construção do conhecimento por intermédio da imagem que resulta desse cenário. Para isso, alguns conceitos e autores serão fundamentais, como: Will Eisner (1989), Scott Mccloud (2005) e Moacyr Cirne (1975) que estudam temas relacionados aos quadrinhos, a função da imagem nos tempos modernos caracterizando uma evolução no modo de pensá-la e enxergá-la de Vilém Flusser (2011), os conceitos sobre a imagem que propõe ao leitor um embarque na fábula do olhar de Georges

⁸ A teoria da expressão de Tolstói sustenta [...] que a arte é algo feito pelo homem e expressa as emoções do artista. Além disso, a arte reproduz as mesmas emoções no público que as aprecia. (TOLSTOÍ apud KOSLOWSKI – Acerca do problema da definição de arte, 2013, p. 3).

⁹ "A semiótica ou ação do signo é a ação de determinar um interpretante." (SANTAELLA, 1992, p. 50).

Didi-Huberman (2010), os conceitos sobre imagem de Hans Belting (2002) e os estudos sobre a astúcia de um detetive de Umberto Eco e Thomas A. Sebeok (2008).

Diante dessa construção, a presente dissertação foi organizada para apresentar de forma clara e intrínseca o entendimento dessa pesquisa evidenciando seus pontos cruciais.

1. CAPÍTULO 1 – APRESENTANDO OS PERSONAGENS: ESTEREÓTIPO E IMAGEM

1.1. DOSSIÊ *SPIRIT*: MAIS QUE UM HERÓI

Dados da publicação

- Publicado por: Eisner-Iger Studio; DC Comics; Dark Horse Comics;
- Primeira aparição: *Spirit Section* #1 (Register and Tribune Syndicate, 2 de junho de 1940);
- Criado por: Will Eisner.

Características do personagem

- Alter ego: Denny Colt (ver figura 1);
- Espécie: Detetive;
- Terra natal: Central City;
- Afiliações: Polícia de Central City, Batman;
- Codinomes conhecidos: *Spirit*;
- Habilidades: Perspicaz, ágil e especialista em combate corpo a corpo.



Figura 1: Denny Colt. Conhecido popularmente como *Spirit*. Fonte: EISNER, 1987.

História

A história de *Spirit* surge com o assassinato do detetive Denny Colt, um combatente do crime pelas mãos do vilão Dr. Cobra. Um início trágico, mas que seria fundamental para o surgimento de um ícone da cidade fictícia de *Central City*. Denny Colt na realidade escapa das garras da morte graças ao experimento de Cobra que o mantém em animação suspensa¹⁰

¹⁰ Estado no qual a maquinaria vital reduz sua atividade ao mínimo necessário, mas sem parar completamente. Esse estado é comparável à hibernação em alguns mamíferos e, em geral, é acompanhado de redução da

por algum tempo. Quando Denny escapa e descobre que foi considerado “morto”, resolve permanecer no anonimato para enfrentar os criminosos que assolam a sociedade. Seu esconderijo fica no cemitério *Wildwood* e sua identidade secreta é revelada apenas ao comissário de polícia Dolan e sua filha Ellen Dolan.

Neste **primeiro capítulo**, intitulado “Apresentando os personagens: estereótipo e imagem” busca-se enaltecer as características peculiares do protagonista e demais personagens que povoam suas histórias por intermédio da imagem preconcebida, ou seja, planejada, trabalhando valores morais e culturais.

Para discriminar a linguagem e recursos comunicativos das histórias em quadrinhos do *Spirit*, Álvaro de Moya, Scott McCloud, Stan Lee, Moacyr Cirne e o próprio Will Eisner são primordiais com suas contribuições teóricas sobre a construção de uma HQ e as características dos elementos visuais que compõem um personagem.

Para entender melhor o *Spirit* é necessário compreendermos o personagem por trás da máscara e sua relevância para a época em que surgiu.

Embora a imagem de *Spirit* seja associada à imagem de um super-herói, ele não foi idealizado para ser um deles e muito menos para apresentar poderes supremos. Ele é um herói da vida real.

O herói não era mais quem ganhava o distintivo, ou era aplaudido como Harry Potter no final da história. Um herói era alguém que fazia algo porque era certo... Alguém cujas conquistas pudessem ir além de sua morte e que estivesse disposto a morrer desacreditado e esquecido. (MILLER apud BRITO – A construção do herói no percurso narrativo da *graphic novel* - Os 300 de Esparta - Do Dever à Vitória: uma jornada, 2012, p. 105).

O *Spirit* não corresponde a um simples detetive em busca da ordem ou um solucionador de mistérios. Ele também é vítima da imagem social preponderante.

Poupado das restrições que cerceiam um detetive comum e legalmente constituído, o solitário e nada ortodoxo guerreiro tornou-se uma lenda de seu tempo. Nos anos seguintes, *Spirit* alcançou enorme sucesso e passou a ser altamente respeitado pela sociedade que tentava proteger. – Como ele veio a ser o que é, e quem o motivou a isso? Bem, para ser sincero, ninguém. Ele exerceu o ofício com empenho inquestionável. E entrou nessa luta da mesma maneira que muitos homens adentraram carreiras vitalícias – através de uma combinação de necessidade, talento e circunstância. Às vésperas da Segunda Guerra Mundial, o Ocidente atravessava desastres econômicos e agudas crises sociais. É claro que todo mundo queria alívio imediato para o caos. E conseguiu: na Rússia, com Stalin – o “Homem-de-Ferro” –, na Alemanha, com Hitler, e nos Estados Unidos, com Batman, Super-Homem, Homem-Borracha, Capitão América e outros, capazes de resolver problemas e acabar com os inimigos da sociedade num só golpe (ver figuras 2 e 3). Naquela época era muito fácil ser um super-herói. Bastava um uniforme (azul-escuro ou vermelho, e bem justo, para ajudar nos movimentos), algum tipo de superpoder e... Shazam! (EISNER, 1990, p. 1).

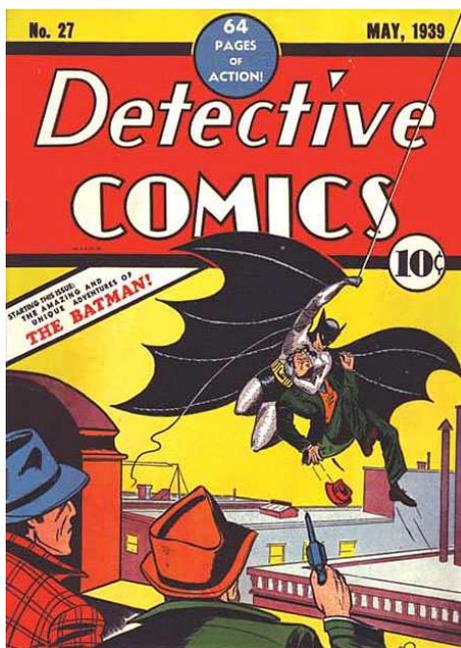


Figura 2: Capa da Detective Comics n. 27 (1939) que apresentou ao mundo o Batman, uma criação e Bob Kane. Fonte: Lee, 2010.



Figura 3: Capa da Captain America n. 78 (1954) que mostra o Capitão América desafiando as hordas comunistas, uma criação de Joe Simon e Jack Kirby. Fonte: Lee, 2011.

Denny Colt – o *Spirit* – apresenta fraquezas como todo ser humano. Ele perde e vence como qualquer pessoa que enfrenta problemas e acontecimentos do cotidiano, evidenciando, paradoxalmente, o universo díspar da própria vida.

Foi em meio a este clima que Denny Colt entrou no ramo. O problema era que, quando ele apareceu, todas as boas ideias já tinham dono. Super-Homem fora enviado de Krypton e se disfarçava de Clark Kent. *Batman* era, na verdade um *playboy* que podia ganhar fortunas para manter o questionável *hobby* de enfrentar criminosos. Colt teve que se virar do jeito mais difícil. Sem superpoderes, sem superuniforme capaz de lhe dar vantagem sobre as pérfidas forças do mal que maculam nossa sociedade. Ele tinha de combater o crime, correndo o risco de se arrebentar. Afinal, Denny é de carne e osso como qualquer humano. [...] Se eu tinha qualquer ilusão sobre o que *Spirit* faria, ela foi rapidamente modificada pelo próprio personagem. Na verdade, tudo o que um autor pode fazer é colocar seu herói em determinada situação e observar como vai se desvencilhar dela. *Spirit* sempre se depara com os aspectos mais mundanos do combate ao crime. Em suas aventuras, ele enfrenta mulheres formidáveis e soturnos habitantes das sujas entranhas da cidade. Eles colocam nosso herói justamente no papel para o qual foi criado: o de um combatente classe-média do crime. (EISNER, 1990, p. 4).

O *Spirit* se estabeleceu no cenário *pulp* dos personagens de aventuras policiais das histórias em quadrinhos e um dos muitos elementos que chamou a atenção do público leitor na época foi a vestimenta sóbria de *Spirit* (ver figura 4) que rompeu com o paradigma da vestimenta espalhafatosa – uma marca registrada dos heróis em quadrinhos. Apesar do traje diferente, *Spirit* nas primeiras edições não usava a tal máscara¹¹ lembrando seu precursor, Dick Tracy (ver figuras 5 e 6). De acordo com Vergueiro (2002) “Chester Gould, com seu incorruptível detetive Dick Tracy (1931), foi quem praticamente estabeleceu os parâmetros para esse tipo de história em quadrinhos”.

¹¹ As máscaras eram usadas na antiga Grécia e Roma para festivais e teatros. Cada máscara no teatro grego reproduzia um personagem. Monti (1992) define máscara como um objeto esculpido, modelado ou trançado que é colocado sobre o rosto ou na cabeça. Nas histórias em quadrinhos, a máscara abandona a característica de simples ornamento e se torna o símbolo do caráter fraudulento. A máscara não oculta somente a identidade, mas altera a vida de quem a usa. Heróis usam máscaras transformando-se em algo que não podem revelar perante a sociedade para preservar a segurança dos mais próximos e agir livremente em prol da justiça.



Figura 4: Eisner afirma que a vestimenta é simbólica e consegue transmitir instantaneamente a força, o caráter, a ocupação e a intenção de quem a usa. A maneira como o personagem a usa também pode transmitir uma informação ao leitor. Nos quadrinhos, assim como acontece nos filmes, objetos simbólicos não narram apenas, mas ampliam a reação emocional do leitor. Fonte: Eisner, 2013.

WEEKLY
COMIC
BOOK

The Detroit News

THE HOME NEWSPAPER

SUNDAY, JUNE 2, 1940

3 COMPLETE
STORIES



6

SPIRIT Nº 1

Figura 5: Weekly Comic Book (The Detroit News) originalmente publicada em 02 de Junho de 1940. *Spirit* sem a máscara. Fonte: EISNER, 1987.

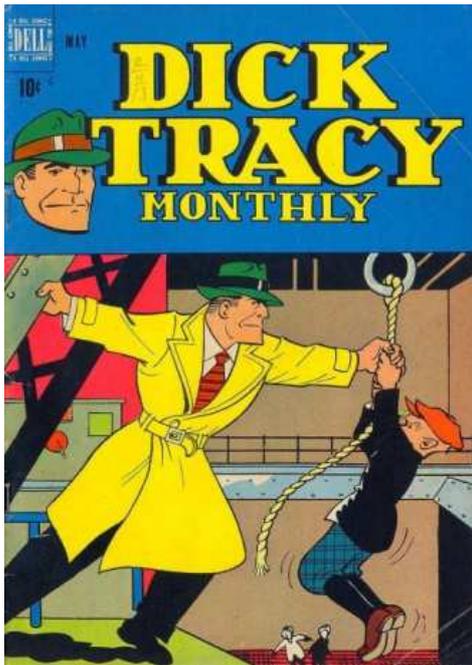


Figura 6: Capa de Dick Tracy n.05 (1948) criação de Chester Gould. Fonte: Brasil Capas HQ Geral, 2013.

Influenciado por editores a criar um “disfarce” para o detetive de Central City, Eisner acabou acrescentando ao personagem a máscara e, mais tarde, as luvas que, como estereótipo, o aproxima do detetive particular, ao mesmo tempo, em que o faz entrar para um seleto grupo de heróis mascarados como Zorro¹² (1919) oriundos da literatura, Cavaleiro Solitário (1933), Besouro Verde (1936), ambos oriundos do rádio, entre outros; todos mais velhos que *Spirit* e consagrados posteriormente por intermédio dos mais diversos meios de comunicação de massa incluindo as histórias em quadrinhos (ver figuras 7, 8 e 9).



Figura 7: As histórias de Zorro foram adaptadas aos quadrinhos em várias versões e em momentos diversos nos EUA, ainda que sua difusão internacional tenha se dado predominantemente pela televisão e pelo cinema. Fonte: Mad Thinker Reads, 2013.

¹² O Zorro surgiu em cena pela primeira vez em 1919 na série *The Curse of Capistrano* (“A Maldição de Capistrano”), escrita pelo jornalista e romancista americano Johnston McCulley e publicada no semanário americano *All-Story Weekly*. BIGUETTI, Carlos. Zorro Desmascarado. Disponível em: <<http://guiadoestudante.abril.com.br/aventuras-historia/zorro-desmascarado-434344.shtml>>. Acesso em jul. 2013.

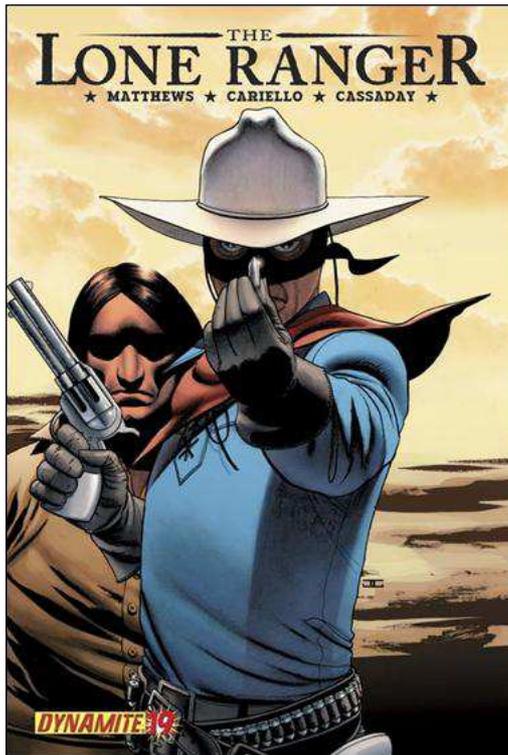


Figura 8: Capa de Cavaleiro Solitário n.19 (2009) criação de George Washington Trendle. Fonte: Lee, 2011.

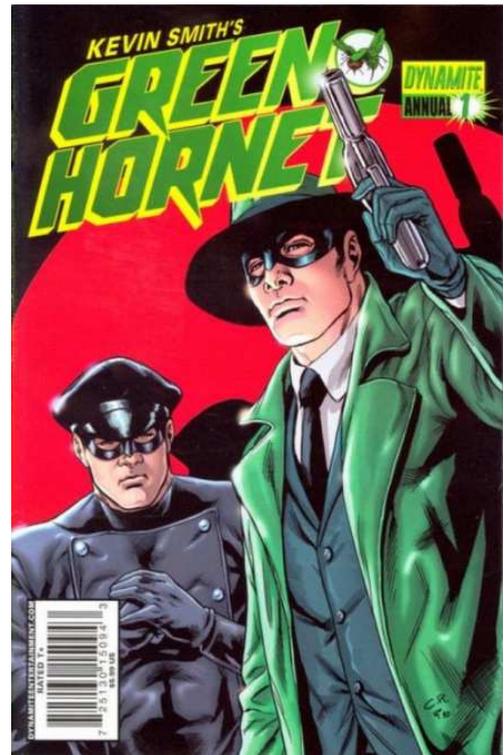


Figura 9: Capa de Besouro Verde n.1 (2010) criação de George W. Trendle e Fran Striker. Fonte: Lee, 2011.

O protagonista de Eisner passa a ser entendido como a antítese dialética das personagens de massa, enquanto instrumento de fuga da realidade. Com *Spirit*, o que antes era visto como subproduto cultural voltado para a camada trabalhadora e iletrada da sociedade passa a chamar a atenção de intelectuais, colocando os quadrinhos em uma nova rota que tornaria a arte sequencial um meio característico da cultura de massa.

Semelhante a outros personagens do gênero em alguns aspectos, mas singular em sua essência, as narrativas de *Spirit* revelam a luta contra a força do existente como fato bruto, o choque, o conflito com o obscuro (ver figura 10). Peirce afirma, por exemplo, que "a ideia de outro, de não, torna-se o próprio pivô do pensamento. A este elemento eu dou o nome de *Secundidade*" (CP, 1324) ¹³.

¹³ "The idea of other, of not, becomes a very pivot of thought. To this element I give the name of Secondness." (CP, 1.324).

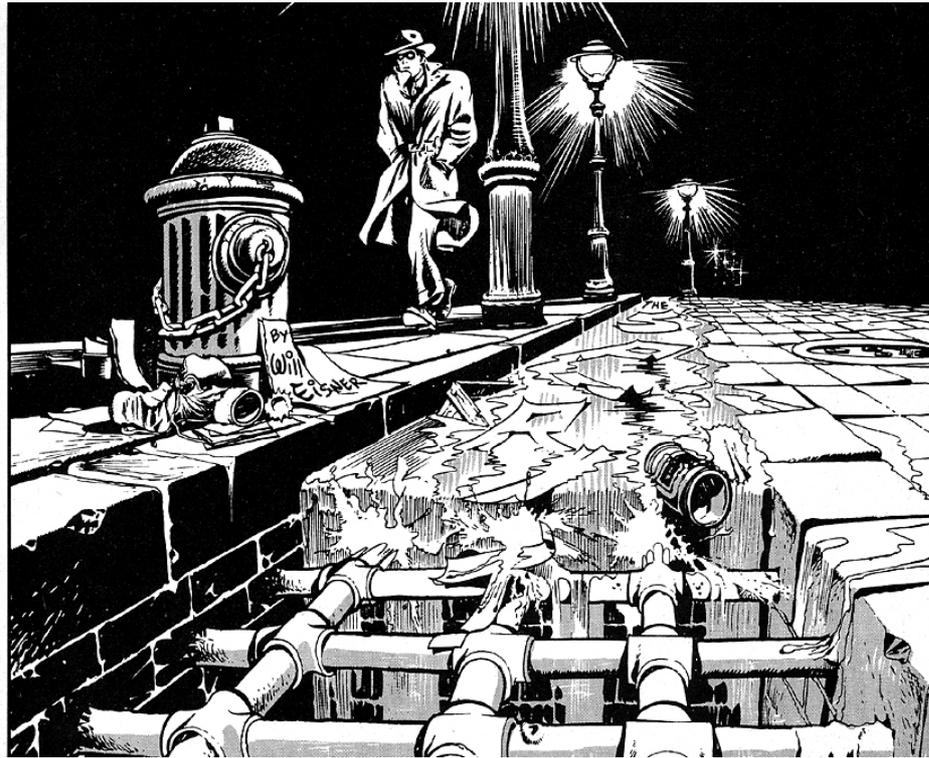


Figura 10: O caminho do detetive mascarado é sombrio e repleto de contratempos. Fonte: EISNER, 1985.

Segundo Peirce (apud SILVEIRA, 2007, p. 41): "A existência ou fatalidade, denominada por Peirce *Secundidade*, característica do esforço, da resistência, da ação e reação, da alteridade - como presença do outro - da negação e da existência".

Colt teve que se virar do jeito mais difícil. Sem superpoderes, sem superuniforme capaz de lhe dar vantagem sobre as pérfidas forças do mal que maculam nossa sociedade. Ele tinha de combater o crime, correndo o risco de se arrebentar. Afinal, Denny é de carne e osso como qualquer humano. Enquanto todos pensavam que o maligno Dr. Cobra havia assassinado o investigador [...], *Spirit* aproveitou-se do manto do anonimato para enfrentar os criminosos além do alcance da lei, agindo à vontade, mesmo na marginalidade. (EISNER, 1990, p. 4).

O vilão ou inimigo que representa a alteridade para o herói, pratica o ato ilícito, configura um retrocesso à evolução da moral e dos bons costumes. Perante o crime e a necessidade de soluções, o herói reage na tentativa de neutralizar uma fonte de perigo para

todos; perante tal dualidade existente a imagem da justiça que cerca o bem feitor sempre entra em rota de colisão, refutando a transgressão para que se mantenha o equilíbrio da sociedade.

No universo da luta do bem contra o mal (ver figuras 11, 12, 13 e 14) ou do mocinho contra o bandido, a relação entre opostos se apresenta como maior inimigo de um herói. Nas HQs e com o *Spirit* não é diferente. Nessa trajetória inconstante, ele obtém sucessos e fracassos.



Figura 11, 12, 13 e 14: Alguns exemplos de Spirit lutando contra seus inimigos. A alteridade que gera o antagonismo entre o bem e o mal. Fonte: EISNER, 1991.

Preservar a ordem combatendo os criminosos de Central City é a sina de *Spirit* e Eisner adorava criar histórias curtas de detetives, pois era um tema que o agradava. O que chama bastante a atenção do ponto de vista semiótico é a fusão do homem comum e do detetive que gerou o aspecto icônico do herói (ver figura 15). Essa configuração apresenta *Spirit* como personagem que apresenta as qualidades que caracterizam o detetive como tal (ver figura 16).



Figura 15: O icônico detetive mascarado. Fonte: EISNER, 1990.



Figura 16: As particularidades qualitativas de Sherlock Holmes (estrelado por Basil Rathbone de 1939 a 1946) também estão presentes em *Spirit*. Fonte: toutlecine.com, 2013.¹⁴

Para vencer seus inimigos, Denny Colt cria um símbolo, um herói com o objetivo de combater o crime às sombras. Esse símbolo foi batizado de *Spirit*.

Segundo Capiberibe (2012): herói é alguém que está fora da curva; ‘feito de outro barro’, como disse um dia um índio do Oiapoque; capaz de inspirar os outros e de ouvi-los; corajoso, altruísta; que consegue enxergar à frente de seu tempo; alguém que não nega as contradições próprias do ser humano (inclusive as suas).

¹⁴ Disponível em: <<http://www.toutlecine.com/images/star/0004/00049963-basil-rathbone.html>>. Acesso em jul. 2013.



Figura 17: Capa de *Spirit* - 50 anos de luta contra o crime. Fonte: EISNER, 1990.

O homem, detetive e herói *Spirit* age de modo arguto. Essa é a composição da forma semiótica do herói. Ele é erudito, se amplia sem perder a sensibilidade do diálogo. *Spirit* é este símbolo de justiça¹⁵ que protege os oprimidos cidadãos da cidade de Central City (ver figura 17).

¹⁵ “O primeiro conceito filosófico de justiça foi produzido pelos pitagóricos. Esse conceito, embora não expresse a verdade integral, dá ênfase à igualdade, ou seja, justiça é, antes de tudo, igualdade, quer dizer, equivalência

1.2. FEMME FATALES: AS MULHERES FATAIS DO DETETIVE MASCARADO

Ao discorrer sobre a conjuntura da mulher no passado, muitos pensam de forma equivocada sobre diversos acontecimentos em que as experiências e valores históricos são ignorados de maneira primária. Logo, em tempos mais remotos, a figura da mulher era vista em muitas culturas como um ser superior ao homem, capaz de realizar feitos à altura ou tão grandiosos quanto.

Apesar das nuances ligadas à conquista feminina, um dos fatos que acabou se tornando símbolo retumbante dessa revolução das mulheres foi a morte de 130 tecelãs em uma fábrica de New York, quando reivindicavam melhores condições de trabalho em uma greve. A fatalidade aconteceu em 1857 quando as operárias solicitavam uma redução na jornada diária para dez horas, pois as fábricas exigiam 16 horas de trabalho diário. Naquela época as mulheres chegavam a ganhar cerca de um terço do salário de um homem para realizar as mesmas atividades. Além disso, elas almejavam o nivelamento de salários e um tratamento benemérito.



Figura 18: Geraldine Doyle, a mulher que emprestou o rosto a "Rosie, a rebitadora" no famoso pôster da Segunda Guerra Mundial que posteriormente se transformou em um ícone da revolução feminista. Fonte: ESTADÃO, 2010.

Por consequência, as exigências das operárias não foram acatadas e a greve terminou com um ato totalmente bárbaro. Todas foram trancadas no interior da fábrica que foi queimada.

No final da década de 1930 e início dos anos 40, a mulher já havia quebrado alguns paradigmas (ver figura 18). No cinema, a bela moça ficava sempre entre o herói e o vilão (fundamental para a trama, pois o ato de heroísmo estava justamente em salvar a beldade das garras do mal). Com o tempo a mulher começou a perder essa ingenuidade, transformando-se não mais em vítima e sim em vilã. A predadora, a “viúva negra”. Alguém com capacidade para sugar de forma letal todas as qualidades do homem mais

entre termos contrapostos.” SOARES, Evanna. O conceito aristotélico de justiça. Disponível em: <<http://www.prt22.mpt.gov.br/artigos/trabevan19.pdf>>. Acesso em jul. 2013.

incorrupível do mundo: a *femme fatale*. Com a mulher fatal, os estereótipos que associavam ao feminino características como passividade e dependência, foram derrubados mostrando uma nova mulher. Aquela que desarticula a relação clássica de submissão ao homem.

Apesar de todos esses acontecimentos, Eisner “presenteou” o herói de Central City com perigosas companhias não para insinuar algum gesto em prol do movimento feminista que se solidificava a cada dia, mas como percepção que desenvolvia ao fazer contato com uma mulher. Veja-se, a título de ilustração, o que diz Will Eisner no documentário produzido por Marisa Furtado em “Will Eisner – Profissão Cartunista”:

Todo artista ou escritor tem uma preferência por um tipo de mulher. Todos temos. Todo homem tem. Para mim, a mulher mais excitante sempre foi a mulher hábil, competente e bem sucedida. Então, são essas mulheres que povoam minhas histórias. Eu não estava pensando em termos de liberação feminina. Era simplesmente um reflexo de minha atitude diante das mulheres.

Ainda no mesmo documentário, segundo Ann Eisner (esposa de Will) salienta, a mulher tem muita importância: “Ele não era machista, embora você pudesse me ouvir acusando-o disso de vez em quando. É apenas no sentido de não ver que as mulheres têm que ser incluídas em todos os aspectos da vida, não só nos aspectos tradicionais que costumavam ter”.

A começar pelas “moças de família”, apesar da queda por “boas meninas” como Ellen Dolan (filha do comissário Dolan – ver figura 19), *Spirit* sempre demonstrou uma atração irresistível por mulheres perigosas. A *femme fatale* ou mulher fatal sempre foi uma figura presente, não só nos quadrinhos, como no universo da literatura¹⁶, drama europeu, nas artes plásticas do fim do século XIX na Europa Ocidental e no cinema *noir*.

Estas representações do feminino nascem [...] no seio de um ambiente intelectual e artístico profundamente marcado pela misoginia que, se encerra todo o sentido mais conhecido de repulsa à mulher, nos revela também outra dimensão: a de obsessão

¹⁶ A Condessa Vésper (1886), romance de Aluísio de Azevedo (1857-1913), conta a história de Ambrosina, que muito cedo aprende a usar sua sexualidade para vencer no mundo masculino. Após uma série de infortúnios, fica na miséria, tornando-se cortesã, tanto para o seu sustento como para suprir seus desejos carnis. (DAZZI, 2011)

por sua figura. A mulher aparece naquele fim de século na sociedade francesa como o grande tema do mundo das artes e das letras. No entanto, se o tema é o feminino, sua expressão [...] é eminentemente masculina, já que a inclusão da mulher naquele mundo, como artista ou escritora, é veementemente bloqueada com base nas tão conhecidas - e bastante influentes então - teorias que apontavam para a inferioridade feminina diante do homem. (DOTTIN-ORSINI apud MAGALDI, 1996, p. 1).

Extremamente sedutora, sem pudor e perspicaz, ela envolve e ludibria não só o herói como todos ao seu redor para conquistar aquilo que deseja. É o tipo feminino que só deseja o prazer e não tem a menor consideração pelos laços familiares.

Desde *Pagos a Dobrar a Mortalmente Perigosa*, independentemente de quão dominante seja a mulher, sem a figura masculina de igual proeminência não existe história, sem um homem para destruir não existe a *femme fatale*. [...] Na construção patriarcal do *film noir*, poder-se-ia dizer de forma simplista que o seu talento pode levar um homem a comportamentos autodestrutivos. Mas como essas narrativas demonstram, [...] são também vítimas de uma sociedade que tanto autoriza como subjuga as mulheres sexualmente poderosas. (SILVER; URSINI, 2012, p. 131).

Se o *Superman* tem na kriptonita seu ponto fraco, *Spirit* tem na mulher fatal sua maior fraqueza. Apesar de serem vilãs, há momentos em que essas mulheres se arrependem de seus atos ilícitos e mudam de lado em algumas histórias auxiliando *Spirit* como heroínas no final das contas. Thorne Strand (ver figura 19), Silken Floss (ver figura 20), P'Gell (ver figura 21), Olga Bustle (ver figura 22), Powder Pouf (ver figura 23), Skinny Bones (ver figura 24), Sand Saref (ver figura 25), Saree, Silk Satin, Autumn Mews, Plaster de Paris, Dulcet Tone, Black Queen, Nylon Rose, Ginger Coffee, Lorelei Rox, Duchess of Doom (Duquesa da Perdição), Twilight, Felicia Stripe, Isolde McQueen, Saree, são apenas algumas dessas belas “armadilhas” no caminho do detetive de Central City.



Figura 19: Filha do comissário de polícia de Central City, Ellen (à dir.) é uma mulher afável que está sempre assídua na vida de *Spirit*. Ela é uma personagem eloquente, que cresce ao longo dos anos, desde seu começo como uma estudante universitária impulsiva a uma mulher sagaz e contemporânea. Ellen é também a prefeita de Central City e apesar de não se casar com *Spirit* é sua eterna namorada. Thorne Strand (à esq.) “tomando o controle”.¹⁷

¹⁷ Disponível em: <[http:// boards.straightdope.com](http://boards.straightdope.com)>. Acesso em abr. 2014.



Figura 20: Silken Floss, a ajudante de Octopus, arquirrival de *Spirit*, preparando uma injeção letal para o herói ferido e Ellen Dolan¹⁸.

¹⁸ Disponível em: < <http://splashpage.mtv.com/2009/02/10/the-spirit-producers-explore-the-origins-of-will-eisners-femme-fatales-and-we-get-the-scoop/> >. Acesso em abr. 2014.



Figura 21: P'Gell estreou em 6 de outubro de 1946, representava a *femme fatale* clássica; Francesa, seu nome varia da palavra *Pigalle*, um famoso bairro de Paris. Era um estilo viúva negra. Ela sempre casava com homens ricos que acabavam morrendo, digamos, acidentalmente. Sempre se insinuando para *Spirit*, ela nunca conseguiu roubar seu coração. No início era lânguida, tentadora e misteriosa depois virou uma figura do crime internacional.¹⁹

¹⁹ Disponível em: <<http://www.tcj.com/will-eisner-having-something-to-say/eisner-color11/>>. Acesso em abr. 2014.



Figura 22: Olga Bustle em "Outcast" colocando o detetive em uma tremenda enrascada²⁰.

²⁰ Disponível em: < <http://www.comicvine.com/the-spirit-327-olga-bustle-in-outcast/4000-278830/>>. Acesso em abr. 2014.



Figura 23: *Spirit* "na teia" da encantadora e audaciosa Powder Puff²¹.

²¹ Disponível em: < <http://marvelmasterworksfansite.yuku.com/topic/12663/Masters-of-the-Medium-Phase-Two-Remastered?page=5#.U1YD3FVdWE4> >. Acesso em abr. 2014.



Figura 24: Skinny Bones se preparando para atacar sem perder a classe e a sensualidade de uma mulher fatal²². Inspirada na atriz Lauren Bacall.

22

Disponível

em:

<http://www.deniskitchen.com/mm5/merchant.mvc?Store_Code=SK&Screen=PROD&Product_Code=X_SB.sk_inbones>. Acesso em abr. 2014.



Figura 25: Saref apareceu nas tiras de jornal de *Spirit* em 8 de janeiro de 1950. Ela e Denny Colt – o menino que iria crescer e se tornar o *Spirit* – foram namorados de infância. Foi ela quem o levou a vida do crime e quem o trouxe para o lado da justiça. É ela quem ainda carrega uma tocha para seu antigo namorado, e até certo ponto, ele para ela. Sand é a única entre as mulheres da vida do *Spirit* que sabe que ele é o falecido Denny Colt.²³

A *femme fatale* aprecia fazer o protagonista sofrer com uma relação dissonante, fingindo não transmitir apego (em alguns casos). A chama interior que a consome, exige ser exteriorizada. Isso se traduz, na imensa intensidade dos seus atos. Sua autoconfiança atrai olhares que não são correspondidos de maneira simples. A mulher fatal não olha espontaneamente para um herói. Ela o devora, vampiriza, alimenta-se do sofrimento de quem

²³ Disponível em: < <http://www.tcj.com/one-picture-does-not-a-comic-make/>>. Acesso em abr. 2014.

a ama, ataca a moral, é fria e cruel diante da angústia do outro. Ou seja, o magnetismo que ela tem, é gerado mais pela intenção do que pelo ato. Tal comportamento na mulher fatal acaba tornando o mocinho, em alguns casos, obcecado, corrompido, extenuado e inapto a decidir de forma racional qualquer tipo de situação. Seus “poderes” podem levar qualquer um à ruína moral.

Dotadas de alto grau de malignidade e de poder de destruição, estas mulheres que aparecem em romances naturalistas, poesias simbolistas e em telas de pintores do fim do século, sinalizariam, através de seus exemplos altamente negativos, para uma tendência pedagógica presente em muitas destas obras destinadas [...] a "salvar o gênero masculino". (DOTTIN-ORSINI apud MAGALDI, 1996, p. 2).

Desde o início dos tempos na história de quase todas as culturas a *femme fatale* sempre existiu apresentando múltiplas roupagens. Cleópatra²⁴, Dalila²⁵, Eva²⁶, Salomé²⁷, entre outras, são alguns dos exemplos mais originais nesse contexto.

No início do século 20, algumas cortesãs se misturavam com a alta sociedade e era chique um jovem ser arruinado por uma delas. Quanto mais dilapidavam uma fortuna, mais eram valorizadas. O rei Eduardo VIII, da Inglaterra, foi vítima dessa perigosa atração ao desistir do trono, em 1936, para se casar com uma divorciada americana. E há quem atribua à atração que Yoko Ono exerceu sobre John Lennon, na década de 70, o lamentável fim dos Beatles. Essas histórias são antigas, mas até hoje mulheres fatais parecem continuar por aí. (NARRAVO, 2011).

²⁴ Cleópatra seduziu Júlio Cesar e Marco Antônio, os dois homens mais poderosos de seu tempo. O controle que teve sobre Marco Antônio foi tanto que, quando Roma se rebelou contra ele, o suicídio foi a única solução.

²⁵ Dalila trai Sansão, um dos juízes bíblicos dotado de força extraordinária, quando perde seu poder por ter seus cabelos cortados pela finisteia.

²⁶ Eva ao testar Adão, teria provocado o flagelo, não só para ele, mas para toda a humanidade.

²⁷ Salomé (1876), pintura de Gustave Moreau (1826-1898), retrata a bela e sedutora personagem do Novo Testamento, responsável pela execução de João Baptista, dançando diante da cabeça suspensa do santo. (DAZZI, 2011).

O arquétipo da *femme fatale* tornou-se constante no final do século XIX e início do século XX. Na cultura ocidental pode ser encontrado em obras de Castro Alves, Oscar Wilde, entre outros. Talvez, uma espécie de reação absorvida pela literatura ligada aos movimentos feministas da época, que favoreciam uma metamorfose da conduta social da mulher. Após o surgimento do *film noir* na década de 1940, a *femme fatale* evoluiu na cultura de massa. Filmes e séries de espionagem e inúmeras tirinhas e quadrinhos de ação policial, como Dick Tracy e o *Spirit* de Eisner se tornaram propícios para a aparição dessas beldades.

Atualmente este estereótipo é usualmente visto como um personagem que constantemente percorre entre a linha tênue que divide o bem e o mal, vivendo na ilicitude, subvertendo a ordem social e qualquer pacto aberto que tenha com o herói.

O apetite voraz e soturno da *femme fatale* é capaz de sorver o vigor e a até mesmo a liberdade do herói mais astuto, tornando-o insignificante, vazio.

Dessa forma, cabe ao sagaz *Spirit* aprender a se defender não apenas de seus arquirrivais como dessas belas e perigosas mulheres que o cercam. Com volúpia, aspirações secretas e distintas, todas o querem... “vivo ou morto”.

1.3. EBONY WHITE: O PARCEIRO INSPIRADO NO BLAXPOITATION CINEMATOGRAFICO NORTE-AMERICANO

Surgido nos EUA na década de 1970, o gênero cinematográfico *blaxploitation*, consistia em filmes onde os negros eram os personagens principais das narrativas que transformaram a forma de conduta frequentemente designada aos seus intérpretes no cinema. Dessa forma, o negro não mais se conformava em sempre ser salvo pelo branco, mas tomava o comando de seu futuro. O clássico *Shaft* (ver figura 26) é a prova dessa transformação.

No cinema de hoje, vemos essa estética atraente repercutindo em trabalhos de diretores como Quentin Tarantino²⁸ e David Fincher²⁹.

²⁸ O diretor, Quentin Tarantino, mostra sua paixão por filmes desse gênero ao dirigir *Jack Brown* (1997) e *Django Livre* (2012).



Figura 26: Dirigido por Gordon Parks e estrelado por Richard Roundtree, Shaft conta a história de um detetive negro, John Shaft, que viaja através do Harlem e se envolve com a máfia italiana a fim de encontrar a filha desaparecida de um mafioso negro³⁰.

Por intermédio do *blaxploitation*, o cinema levou ao mundo os guetos dos EUA e popularizou de forma competente a cultura negra das cidades americanas. A forma de reagir a uma cena de coibição através da violência e racismo, além da vestimenta, fala e música.

Hollywood notou que esses filmes poderiam se tornar importantes para a indústria cinematográfica norte-americana sedenta por sucessos de público e, por seqüência, conseguiriam fartas bilheteria que, futuramente, gerariam mais filmes do gênero e firmariam como um momento importante na história do cinema e na cultura negra. Nessa época a comunidade negra ganhou mais respeito pela liberdade civil que se intensificava nos EUA. (JUNIOR e NEVES, 2011, p. 1).

²⁹ Já o sofisticado, David Fincher, exalta o gênero em duas de suas grandes obras, *Seven* (1995) e *O Curioso Caso de Benjamin Button* (2008).

³⁰ Disponível em: < <http://osreformados.com/index.php?topic=73459.0>>. Acesso em mai. 2014.

Os filmes blaxploitation (ver figura 27) geralmente apresentam um herói ou heroína afroamericano que atua à margem das instituições e da lei.

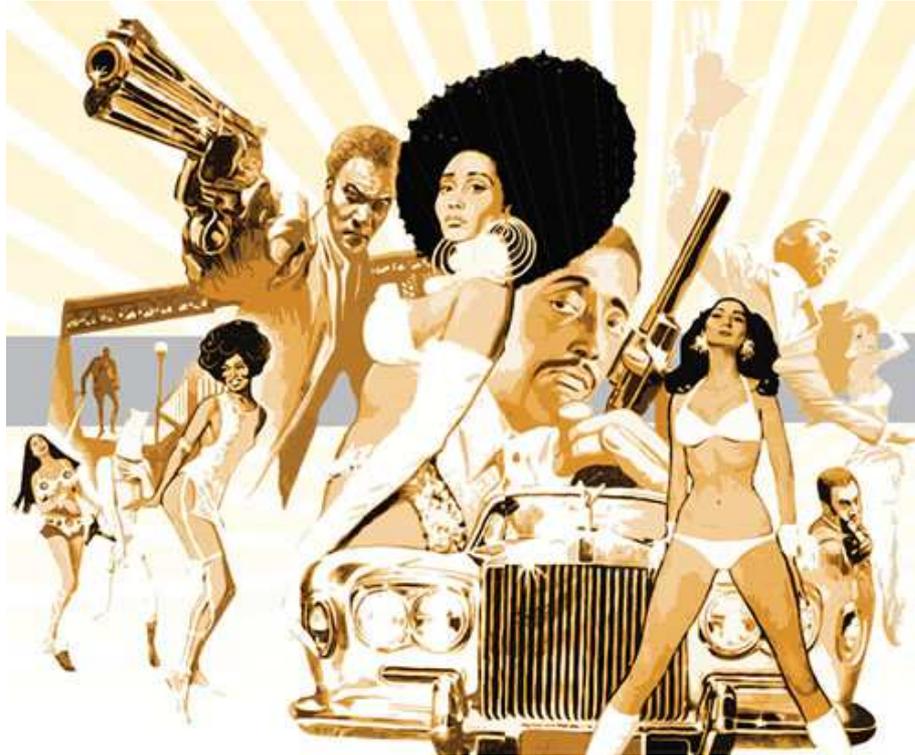


Figura 27: O cinema *blaxploitation*³¹

De acordo com o produtor cultural Zeca Azevedo, colecionador de filmes do gênero:

Nos filmes, nenhuma instituição oficial é confiável ou tem interesse legítimo pelo que se passa nas comunidades afroamericanas. Os problemas das comunidades negras só são resolvidos pela ação direta dos próprios membros dessa comunidade. [...] A origem do *blaxploitation* está lá atrás, nos acontecimentos que transformaram a vida dos afroamericanos no século XX, como o grande movimento migratório dos negros do sul segregacionista para os centros urbanos do norte, que também viviam em climas e gregacionista, porém, mais velado. A partir daí surgiram as grandes

³¹ Disponível em: < <http://racabrasil.uol.com.br/cultura-gente/156/a-explosao-do-cinema-negro-o-blaxploitation-ficou-conhecido-221157-1.asp/>>. Acesso em mai. 2014.

comunidades negras, mais tarde transformadas nos guetos retratados pelos criadores do cinema *blaxploitation*. O resultado desse êxodo foi o aparecimento da música antes do cinema negro. “A indústria musical, cujo principal produto, o disco, requer gastos de produção bem menores que os de um filme, saiu na frente e registrou com sucesso as vozes negras desde o início. O blues e o jazz se tornaram rapidamente o esteio da indústria fonográfica norte-americana. A presença das vozes afro-americanas nas rádios e nos aparelhos de reprodução de discos pelo mundo afora mostrou a capacidade dos artistas negros de ocupar grandes espaços na cultura industrial, mas a indústria cinematográfica decidiu, com pequenas exceções, ignorar a experiência social e o talento dos artistas negros durante cerca de 50 anos”, conclui Zeca. (AZEVEDO apud DUARTE, 2011, p. 1).

O *blaxploitation* é um cinema que responde ao seu tempo, tirando o negro do papel de coadjuvante e idealizando a figura do herói. Eisner, ao criar o intrépido afroamericano Ebony White, antecipa-se à consagração do depreciado gênero que só será reconhecido a partir da década de 70.

Veja-se, a título de esclarecimento, o que Eisner declara no documentário “Will Eisner – Profissão Cartunista”:

O truque clássico na maioria dos filmes e histórias de aventura era comum dar ao herói algum tipo de "parceiro". Alguém como a figura paterna do Comissário Dolan, ou uma namorada com quem ele nunca se casa, como Ellen Dolan, ou um ajudante como Ebony. No caso de Ebony, eu o fiz bem diferente como os negros eram retratados na época. Embora Ebony seja uma caricatura, um estereótipo, sua conduta e seu caráter eram coisas que ainda não tinham sido feitas.

Denis Kitchen, nesse documentário, exalta a criação do parceiro de *Spirit*:

Eu acho que só se pode olhar para Ebony, no contexto de sua época. Se você olhar os papéis de negros no cinema, no rádio e no começo da TV, verá que os estereótipos eram um fato da vida. O que Will fez para seu crédito, foi criar um importante personagem secundário, quer era heróico e que muitas vezes salvou a vida do *Spirit*, e era um personagem muito simpático.

Ebony se tornou o primeiro e mais fiel parceiro³² de *Spirit*. O motorista de táxi encontrou o alter ego de Denny Colt enquanto levava Ellen Dolan e Homer Creep (ex-noivo de Ellen) ao cemitério de Wildwood (ver figura 28). Ebony é um rapaz esperto e com um sotaque das ruas, que mais tarde causou controvérsia sobre estereótipos raciais (Will Eisner sempre se identificou muito com o personagem).



Figura 28: Ellen Dolan e seu ex-noivo, Homer Creep, "passeando" no táxi de Ebony White pelo esconderijo de *Spirit*: o cemitério de Wildwood³³.

³² Ebony White havia sido ajudante de *Spirit* durante muitos anos, então Eisner criou Sammy, a fim de dar ao detetive de Central City um novo companheiro na luta contra o crime.

³³ Disponível em: < <http://www.cbextra.com/comics-news-and-notes/todays-comics-guide-nov-23-2011>>. Acesso em mai. 2014.

Ebony não tinha família; após conhecer *Spirit*, passou a viver com o herói no cemitério de Wildwood. Depois de muitas críticas ao longo dos anos sobre o estereótipo do personagem, Eisner decidiu "matricular" Ebony em uma escola. Desde então, Ebony passou a fazer apenas algumas aparições durante o restante da série.

Como ajudante de *Spirit*, Ebony era muito habilidoso em fugas, chegando a salvar o detetive de diversas enrascadas, pilotando uma aeronave, dirigindo um automóvel, ou simplesmente aparecendo na hora certa para livrar o pescoço de seu parceiro. O herói do herói (ver figura 29).



Figura 29: O carismático Ebony White³⁴.

Outro ponto a ser enaltecido é que durante os anos em que os quadrinhos de super-heróis foram crescendo, notou-se a necessidade de criar um parceiro mirim para o protagonista. Na época todo herói tinha um parceiro (ou *sidekick* em inglês).

A título de curiosidade, os *sidekicks* ou ajudantes dos super-heróis surgiram nos quadrinhos a partir da *Detective Comics* 38 (ver figura 30), com a aparição de Dick Grayson, o primeiro Robin.

³⁴ Disponível em: < <http://cmyandk.wordpress.com/author/toxicbob2000/>>. Acesso em mai. 2014.

Graças ao Menino Prodígio as vendas de HQs do Homem-Morcego dobraram, criando uma identificação imediata com os leitores adolescentes. A ideia deu certo e várias “Duplas Dinâmicas” surgiram desde então como Aquaman e Aqualad (Garth), Flash e Kid Flash (Wally West), Arqueiro Verde e Ricardito (Roy Harper), Capitão América e Bucky, Fantasma e Sparky (Blue Beetle), Tocha Humana (original) e Centelha, Besouro Verde e Kato, entre outros.

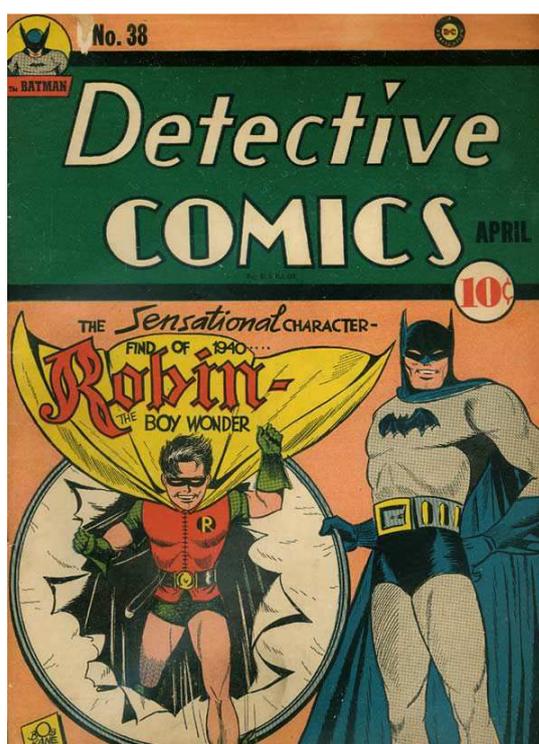


Figura 30: *Detective Comics* 38 e o surgimento de Dick Grayson, o primeiro Robin³⁵.

Ebony White é uma incógnita no quesito parceiro mirim, pois sua idade é desconhecida. Parece um jovem (adolescente), mas dirige um táxi. Dessa forma, a possibilidade de se encaixar no perfil de um *sidekick* mirim acaba sendo descartada. Mesmo com esses descompassos, Ebony não deixa de ser o parceiro de *Spirit*; o que significa que a heroicidade é contagiante. De qualquer maneira, Ebony não era apenas mais um para atrair a atenção dos leitores, e sim um personagem complexo, polêmico e adorado por Eisner, *Spirit* e fãs. Mesmo depois que as HQs de *Spirit* passaram a ser publicadas por outras editoras e

³⁵ Disponível em: < <http://omelete.uol.com.br/batman/#.U2cYL3b3nRM>>. Acesso em mai. 2014.

desenhadas por outros artistas, Ebony continuou marcando presença. A presença das minorias sociais.

2. CAPÍTULO 2 – *THE SPIRIT*: O PROCESSO CRIATIVO DE UM ÍCONE DOS QUADRINHOS

2.1. NARRATIVAS GRÁFICAS: A HISTÓRIA CONTADA COM IMAGENS

O **segundo capítulo**, intitulado “*The Spirit*: o processo criativo de um ícone dos quadrinhos” explora toda a criatividade e capacidade de inovação de Eisner envolvendo o icônico detetive mascarado desde seu surgimento até os últimos anos em que trabalharam “juntos”. Um arsenal de recursos desenvolvidos e aplicados sobre esta arte com tomadas cinematográficas que modernizaram a comunicação nas histórias em quadrinhos.

A estrutura narrativa das histórias de *Spirit* era formada por planos inovadores que injetaram uma dose substancial de movimento na bidimensionalidade das histórias em quadrinhos da época. Eisner chegou ao *Spirit* graças aos romances policiais *noir* das revistas *pulp* (alicerçados no tripé “crime – dedução/investigação – descoberta) de Hammet, Goodis e Chandler, com técnicas cinematográficas. Desde sua infância, Eisner, nunca rejeitou nenhum tipo de literatura e por isso *Spirit* é tão plural e rico em histórias que capturam o leitor. Por retratar a falibilidade humana com suas paranoias, fracassos e desvirtuamentos.

Uma das poucas coisas em que os pais de Billy Eisner concordavam era em sua opinião sobre o *pulp fiction*. As revistas *pulp*, diziam eles, eram puro lixo – diversão barata de olho na classe operária que não sabia ler literatura mais refinada. Billy lia tudo em que conseguia por as mãos, de Tchekhov a Chandler, e não discriminava a procedência de suas leituras. Um dos moradores do prédio lia a revista *Black Mask Detective* e repassava a última edição a Billy assim que terminava. Ele então lia às escondidas, no quarto de porta fechada, longe da vista de seus pais, assim como os adolescentes que viriam a esconder revistas de garotas seminuas várias décadas mais tarde. Os personagens *pulp* como Fantasma e o Sombra não só estimulavam a virar as páginas, mas também influenciaram tremendamente a criação do *Spirit*, seu personagem mais conhecido dos quadrinhos. (SCHUMACHER, 2013, p. 19).

Para entendermos um pouco mais sobre a história da narrativa e a semente que deu origem ao *Spirit*, Eisner explica como surgiram as primeiras histórias:

O ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos – antigos e modernos. As histórias usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizavam relações sociais e os problemas de convívio, propaga ideias ou extravasa fantasias. Contar uma história exige habilidade. Antigamente, o contador de histórias de um clã ou uma tribo servia como anfitrião, professor e historiador. Contar histórias preservava o conhecimento passando-o de uma geração para outra. Essa missão continuou até os tempos modernos. O narrador tem, primeiro, que ter algo a dizer, e, então, ser capaz de manusear as ferramentas para relatar. Os primeiros contadores de histórias, provavelmente, usaram imagens grosseiras apoiadas por gestos e sons vocais que, mais tarde, evoluíram até se transformar na linguagem. Com o passar dos séculos, a tecnologia propiciou o surgimento do papel, das máquinas de impressão, armazenamento eletrônico e aparelhos de transmissão. Enquanto evoluíam, esses aperfeiçoamentos também afetaram a arte da narrativa. (EISNER, 2013, p. 11).

O jovem Eisner, em suas constantes mudanças³⁶ de uma vizinhança para outra, observava tudo ao seu redor para aprender e se adaptar. Talvez isso tenha aguçado sua percepção para criar e contar boas histórias, o que fez com que suas *graphic novels* capturassem tudo, incentivando a imaginação de seus leitores a alçar voo. Sobre as histórias contadas por Eisner, um detalhe interessante; apesar da consagração do termo *graphic novel* por intermédio de uma de suas maiores obras “*A contract with God*” (Um contrato com Deus, 1978 – ver figura 31), Richard Kyle foi quem usou este termo pela primeira vez em novembro de 1964. Eisner inclusive explica em um trecho de entrevista à revista TIME sobre esta pequena confusão envolvendo o termo *graphic novel*.

³⁶ Eisner sempre foi um estranho. Sua família se mudava com frequência, geralmente porque seu pai não conseguia pagar as contas da casa, de modo que, por ser sempre o menino novo do bairro, ele estava continuamente observando, aprendendo como as coisas funcionavam, protegendo seu irmão e irmã menores, lidando com o antissemitismo dos bairros de classe média baixa, encontrando maneiras de se encaixar – sobrevivendo, enfim. (SCHUMACHER, 2013, p. 12).

O termo '*graphic novel*', como ele se aplica ao "livro em quadrinhos de formato alongado", foi criado originalmente em novembro de 1964 por Richard Kyle, em um boletim informativo distribuído a todos os membros da *Amateur Press Association*. O termo foi posteriormente modificado e utilizado por Bill Spicer em seu "*Graphic Story Magazine*".³⁷

[...]

Eisner menciona o trabalho de Lynd Ward [criador do romance "*Gods' Man*", em 1929] em sua introdução, por exemplo. Milt Gross fez uma narrativa inteira em fotos e sem palavras: "*He Done Her Wrong*" em 1930. Gil Kane e Archie Goodwin produziram "*His Name Is Savage*," [um livro em quadrinhos], em 1968. "*A Contract with God*" ("Um Contrato com Deus") reuniu todas estas estratégias narrativas em conjunto entre as capas de uma única publicação - e definiram o andamento para aqueles que viriam a seguir. Will Eisner, sem dúvida alguma, fez mais para o desenvolvimento do meio dos quadrinhos do que qualquer pessoa. Mas ele não inventou o formato *graphic novel* e também não foi o criador do termo (ele próprio seria um dos primeiros a reconhecer)³⁸. (HARVEY apud ARNOLD, 2003, tradução nossa).

[...]

Na verdade, Eisner reconhece que o termo "*graphic novel*" foi inventado antes de seu livro. Mas, ele diz: "Eu não sabia no momento que alguém tinha usado esse

³⁷ "The term 'graphic novel', as it applies to the 'long form comic book', was originally coined in November 1964 by Richard Kyle in a newsletter circulated to all members of the Amateur Press Association. The term was subsequently modified and used by Bill Spicer in his "Graphic Story Magazine." (ARNOLD, 2003).

³⁸ Eisner mentions the work of Lynd Ward [creator of the wordless novel "Gods' Man" in 1929] in his introduction, for instance. Milt Gross did an entire narrative in pictures with no words: "He Done Her Wrong" in 1930. Gil Kane and Archie Goodwin produced "His Name Is Savage," [a book-length comic,] in 1968. "A Contract with God" gathered all of these narrative strategies together between the covers of a single publication — and set the pace for those who would follow. Will Eisner has, without question, done more to advance the medium of comics than just about anyone. But he didn't invent the graphic novel form; nor did he coin the term (as he would be among the first to acknowledge). (ARNOLD, 2003).

termo antes." [...] Eisner admite, "Não posso afirmar ter inventado a roda, mas senti que estava em uma situação que poderia mudar o rumo dos quadrinhos.". (EISNER apud ARNOLD, 2003, tradução nossa).³⁹

Já de acordo com Vergueiro (2005), Henry Steele foi quem empregou pela primeira vez o termo *graphic novel* em 1966. Polêmica a parte, o certo é que Eisner realmente deu um novo rumo às histórias em quadrinhos. O termo empregado por ele no início como estratégia de marketing tornou-se depois um gênero que culminou em um salto de qualidade na época a partir da arte de suas “narrativas gráficas”. Com imagens similares a tomadas cinematográficas e uma narrativa mais adulta, ligada especificamente à preocupação humana, as histórias de *Spirit* (gênese das *graphic novels*) e demais histórias envolvendo outras criações de Eisner destacavam geralmente a fragilidade do ser humano e a luta incessante pela sobrevivência em que o destino ironicamente “prega muitas peças”. Javier Coma (apud VERGUEIRO, 2005) diz:

[...] Em muitas histórias o herói é apenas a testemunha impotente desta barbárie moral onde o relativo culto à liberdade pressupõe o desprezo à justiça social, onde a semente da delinquência se torna inerente à mesma promoção abusiva da instituição familiar como prazer primeiro e últimos dos estratos majoritariamente miseráveis. (VERGUEIRO, 2005).



Figura 31: Capa do Romance Gráfico "Um contrato com Deus". Fonte: EISNER, 1995.

³⁹ [...] In fact Eisner acknowledges that the term "graphic novel" had been coined prior to his book. But, he says, "I had not known at the time that someone had used that term before." [...] Eisner admits that, "I can't claim to have invented the wheel, but I felt I was in a position to change the direction of comics." (ARNOLD, 2003).

A narrativa é fundamental por ser eficiente em vincular os traços da experiência temporal. Em outras palavras, o tempo só se mostra inteligível para o homem na medida em que ele é pensado de modo narrativo. Essa questão está ligada à natureza sequencial/cronológica do tempo que caracteriza a tradição narrativa desde tempos imemoriais.

Os quadrinhos narram a história através da imagem⁴⁰. Norval Baitello Junior, por exemplo, afirma que “toda imagem é narrativa”⁴¹. Segundo Cirne (1975): “O discurso narrativo do cinema e dos quadrinhos parte da imagem.”. Modelos de narrativas como a narrativa espacial, a narrativa sucessiva e a narrativa causal se encaixam perfeitamente a dimensão de uma HQ.

[...] A narrativa espacial em sua compreensão exige explicações prévias relativas àquilo que entendemos por sequência narrativa. [...] A narrativa sucessiva faz a relação entre as sequências da história é de ordem cronológica. As ações se sucedem no tempo, num encadeamento linear, umas depois das outras. E por fim, [...] a narrativa causal onde há entre as partes narrativas uma ligação de determinação mais lógica do que meramente cronológica. Há nela um enlaçamento entre a consecução e a consequência, o tempo e a lógica. É o tempo narrativo sob o domínio da lógica do narrar. (SANTAELLA, 2005, p. 325).

A temporalidade da narrativa dada pela ação que a imagem proporciona não segue regras. Tal rompimento com esse padrão culminou na revolução do modo de narrar a literatura, o cinema e principalmente as histórias em quadrinhos. O olhar estabelece relações significativas e o tempo que circula também estabelece as mesmas relações, porém de forma

⁴⁰ Para efeito desta discussão, uma ‘imagem’ é a memória de um objeto ou experiência gravada pelo narrador fazendo uso de um meio mecânico (fotografia) ou manual (desenho). Nos quadrinhos as imagens são, geralmente, impressionistas. Normalmente, elas são representadas de maneira simplista com o intuito de facilitar sua utilidade como uma linguagem. Como a experiência precede a análise, o processo digestivo intelectual é acelerado pela imagem fornecida pelos quadrinhos. (EISNER, 2013, p. 19).

⁴¹ Norval Baitello Junior, em aula ministrada no dia 29/08/2013 no curso de Especialização em Comunicação e Semiótica da PUC/SP.

específica. De acordo com Flusser (2011) esse tempo é denominado tempo circular ou tempo de magia⁴². Esse fascínio em que as palavras combinam com as imagens por meio da visualidade amplia cada vez mais o universo percebido por leitores e apreciadores do gênero.

A linguagem das histórias em quadrinhos consiste em um processo sofisticado de decodificação e inferência onde o leitor cria operações cognitivas por meio da imagem. A imagem acompanha o ritmo do olhar do leitor que perpassa sobre suas predileções de forma sequencial na composição da história em consequência da narrativa visual. Portanto, a sequencialidade narrativa é construída pelo próprio leitor, ou seja, a história apresenta possíveis sequências que são assimiladas pelo leitor. De acordo com Flusser (2011) esse “vaguear” pela superfície da imagem é chamado de *scanning*.

O fator decisivo no deciframento de imagens é tratar-se de planos. O significado da imagem encontra-se na superfície e pode ser captado por um golpe de vista. No entanto, tal método de deciframento produzirá apenas o significado superficial da imagem. Quem quiser ‘aprofundar’ os significado e restituir as dimensões abstraídas, deve permitir à sua vista vaguear pela superfície da imagem. Tal vaguear pela superfície é chamado de *scanning*. O traçado do *scanning* segue a estrutura da imagem, mas também impulsos no íntimo do observador. O significado decifrado por este método será, pois, resultado de síntese entre duas ‘intencionalidades’: a do emissor e a do receptor. [...] Ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o ‘antes’ se torna ‘depois’, e o ‘depois’ se torna ‘antes’.

[...]

O olhar diacroniza a sincronicidade *imaginística* por ciclos. Ao circular pela superfície, o olhar tende a voltar sempre para os elementos preferenciais. Tais elementos passam a ser centrais, portadores preferenciais do significado. Deste

⁴² Tempo diferente do linear, o qual estabelece relações causais entre os eventos. No tempo linear, o nascer do sol é a causa do canto do galo; no circular, o canto do galo dá significado ao nascer do sol, e este dá significado ao canto do galo. Em outros termos: no tempo da magia, um elemento explica o outro, e este explica o primeiro. O significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis. (FLUSSER, Vilém, 2011, p. 22).

modo, o olhar vai estabelecendo relações significativas. (FLUSSER, Vilém, 2011, p. 21 e 22).

Com relação à organização de uma história (ver figura 19), Eisner (2013) afirma que todas as histórias têm uma estrutura. Uma história tem um início, um fim e uma linha de eventos colocados sobre uma estrutura que os mantêm juntos. Não importa se o meio é um texto, um filme ou quadrinhos. O esqueleto é o mesmo. O estilo e a maneira de se contar podem ser influenciados pelo meio, mas a história em si não muda. Esse padrão se justifica no caso da simples sequência narrativa, porém é importante enfatizar que a intervenção da imagem altera completamente essa simplicidade e rompe com a regra, desconstruindo esse modelo.



Figura 32: “A estrutura de uma história pode ser diagramada com muitas variações porque ela está sujeita a diferentes padrões entre o início e o fim. A estrutura é útil como guia para manter controle sobre a forma de contar.” Fonte: Eisner, 2013.

Todos nós temos boas histórias para contar com imagens que habitam nossos pensamentos e experiências de vida que são enriquecidas por detalhes que atraem. Qualquer um pode escrever uma boa história? Robert McKee afirma: “Você precisa ter um talento enorme, ser inteligente, ter uma profunda experiência na vida e conhecimento do assunto que os personagens vão tratar. Com conhecimento e inteligência, a criatividade ganha força. Na verdade, bem poucas pessoas podem escrever boas histórias”. Uma história pode ser interessante, mas se o contador dela não for hábil, não haverá envolvimento. O conjunto da obra pode torná-la algo arrebatador e fascinante. Uma boa história tem de apresentar ligação significativa entre o quadrinista e o leitor. É necessário ter um denso sentido, mostrar importância e defender seu valor. Sem embate, não há história. Explorar a necessidade de uma força antagonista que gere o conflito criando imprevistos ou elementos surpresa que façam o leitor raciocinar e explorar sua perspicácia é essencial. O óbvio tira o encanto da trama e o senso de urgência; a necessidade de agir auxilia a história em sua magnitude e a intervenção

da imagem altera a narração. Os aspectos humanos, culturais, políticos e sociais também são fundamentais na composição de uma boa história.

O *Spirit* reunia todos esses ingredientes e a imaginação de Eisner criava uma atmosfera narrativa propícia para que o leitor desse asas à sua própria imaginação. Todas as imagens das histórias de Eisner transformam a narração e se encarregam de dar o tom da narrativa com diversas possibilidades de histórias.

Pensar com imagens não mais nos convida a estar ante a imagem na fruição da sua contemplação, mais ou menos alerta, mais ou menos colaborativa e atuante. Ao contrário, pensar com imagens exige que passemos de um estágio antropológico da análise, para atingir a arqueologia da visualidade que, por sua vez, requer operar, comparativamente, entre imagens, pensando em construções, articulações e possibilidades de cognição. (FERRARA, Lucrecia, 2012, p. 204).

Por essa citação, verifica-se como Ferrara ilustra com clareza o papel da imagem. Em outras palavras, a intervenção da imagem dá à HQ maior complexidade.

Sem dúvida a imagem influencia a forma de narrar e apenas para exemplificar, de acordo com Eisner (2013) no âmbito das HQs, as histórias podem ser divididas e classificadas como histórias instrutivas (ver figura 20), histórias do tipo como-fazer (ver figura 21), histórias sem trama (ver figura 22), histórias ilustradas (ver figura 23), histórias simbolistas (ver figuras 24, 24, 26, 27, 28, 29 e 30) e histórias de um-pedaço-da-vida (ver figura 31).



Figura 33: De acordo com Eisner em histórias instrutivas é mais fácil ensinar um processo quando ele está envolto numa "embalagem" interessante... Uma história, por exemplo. Quando demonstraram a capacidade de organizar elementos técnicos numa ordem disciplinada, os quadinhos encontraram uma clientela pronta. Isso demonstra a ordem de pensamento quando um quadinho instrutivo é criado". Este tipo de história pode ser apreciado em várias aventuras do *Spirit*, principalmente quando o personagem conta algumas de suas memórias sobre soluções de crimes. Fonte: Eisner, 2013.



Figura 34: De acordo com Eisner, as histórias do tipo como-fazer ou "histórias com o objetivo de ensinar alguma coisa são geralmente estruturadas para se concentrar no processo. As habilidades são aprendidas através da imitação". A falibilidade de *Spirit* tinha desfechos variados em suas histórias. O que de certa forma coincidia com o cotidiano daqueles que liam e resultava em lições para a vida. Afinal, mesmo um herói tem dias ruins. Fonte: Eisner, 2013.



Figura 35: Eisner afirma que em uma história sem trama quando o *layout high-tech* e a pirotecnia visual dominam uma história em quadrinhos, o resultado é quase sempre um enredo muito simples. Para um leitor interessado no arrebatamento dos efeitos gráficos ou da arte heroica, isso é o bastante. Na verdade, uma trama densa demais pode ser até um obstáculo. Para conseguir um resultado satisfatório, o artista pede ao escritor pouco mais do que uma trama que enfoca um único problema, como acontece com as histórias cujo foco são as perseguições ou atos de vingança. Na maioria das vezes, a solução é tão simplista, que a ação cheia de violência e os efeitos especiais bastam para manter o interesse. A arte torna-se a história, como numa tapeçaria". Com *Spirit*, Eisner conseguia atrair tanto pela forma como pelo conteúdo. Na história sem trama, a arte dos efeitos visuais substitui a trama satisfazendo os mais exigentes no aspecto visual e deixando a desejar para os mais exigentes no aspecto enredo. Fonte: Eisner, 2013.

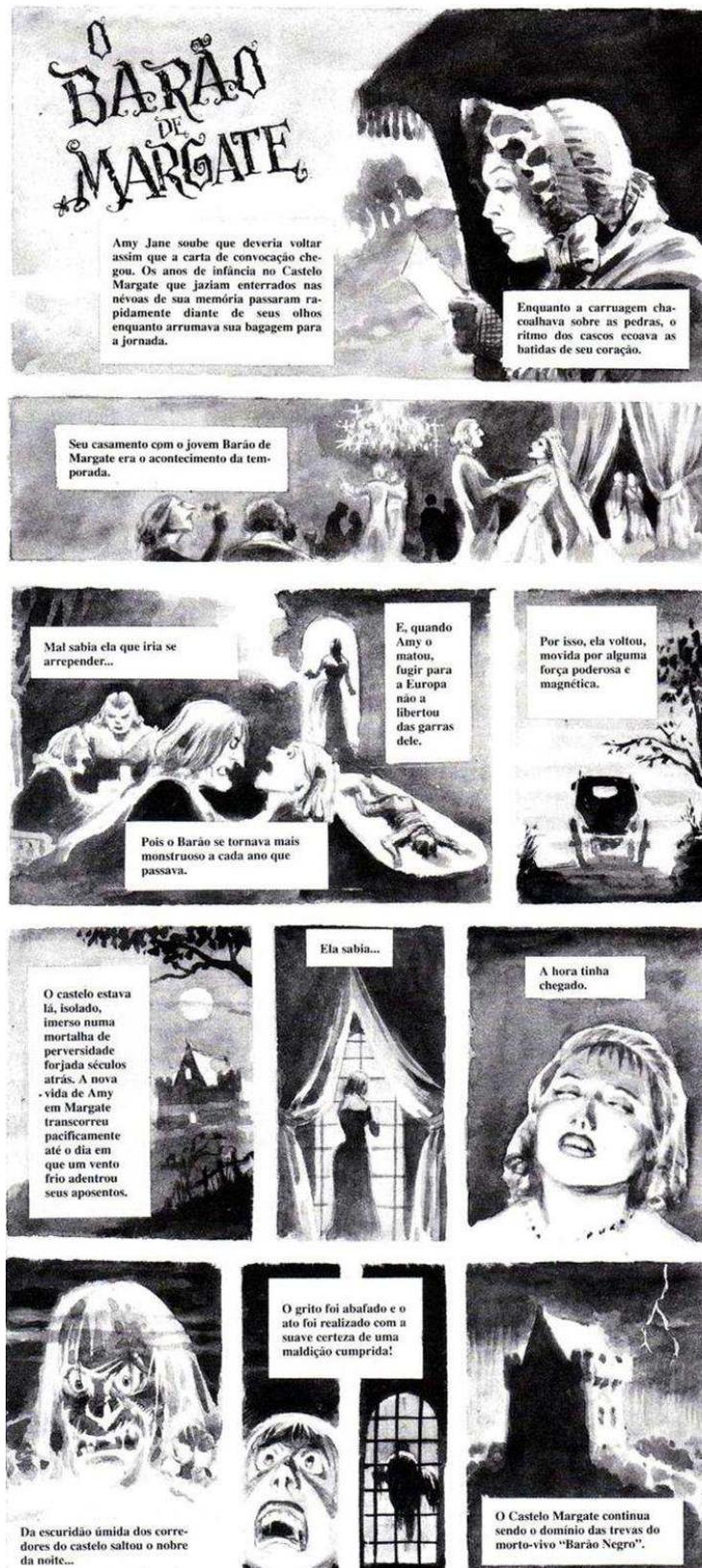


Figura 36: Na história ilustrada Eisner afirma que o escritor e o artista preservam sua soberania porque a história vem do texto e é embelezada pela arte. O ritmo vagaroso desse tipo de narrativa gráfica dá ao leitor mais tempo para observar melhor a arte. Fonte: Eisner, 2013.

O ÚLTIMO VOTO



LIMA VEZ, MUITO, MUITO TEMPO ATRÁS, NUM PAÍS MUITO MENOR DO QUE ESTE EM QUE VOCÊ VIVE, REINAVA A CONFUSÃO! A POLÍTICA ERA UMA DESORDEM E AS PESSOAS ERAM INDIFFERENTES A ISSO.

ENTÃO, NUM DIA CHUVOSO, UM GRUPO ARMADO E ORGANIZADO ASSUMIU O GOVERNO COM A INTENÇÃO DE CRIAR UMA NAÇÃO DE DISCIPLINA ABSOLUTA.



Figura 37: O último voto. História simbolista. De acordo com Eisner, "a base da trama são dois símbolos, uma margarida e uma bola de ferro. Esses símbolos servem para estabelecer a premissa dentro de uma trama simbolista e personagens simbólicos". Para vencer seus inimigos, Denny Colt cria um símbolo no intuito de combater o crime às sombras. Esse símbolo se chama *Spirit*. Fonte: Eisner, 2013.



Figura 38: O último voto. História simbolista. Fonte: Eisner, 2013.



Figura 39: O último voto. História simbolista. Fonte: Eisner, 2013.

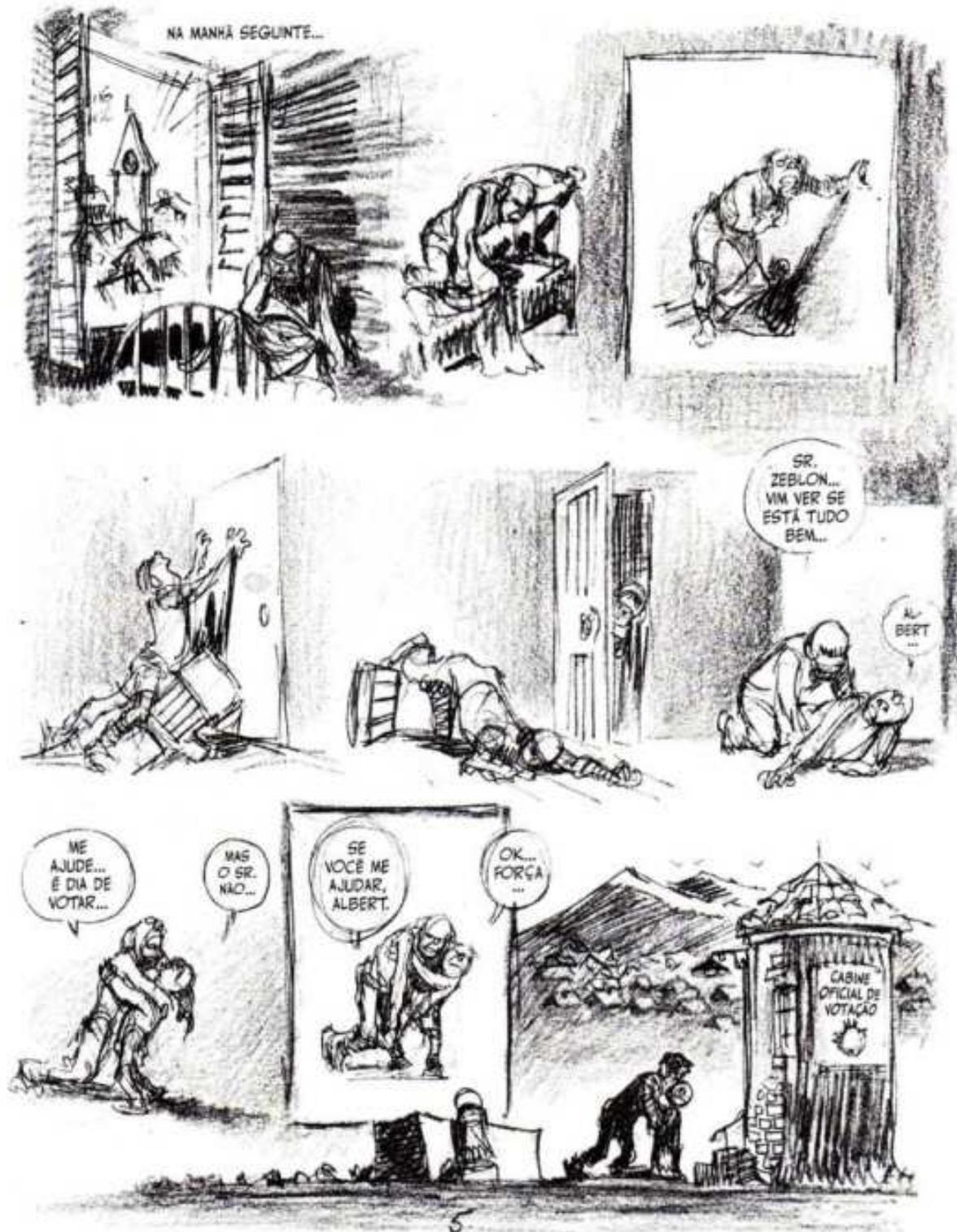


Figura 40: O último voto. História simbolista. Fonte: Eisner, 2013.

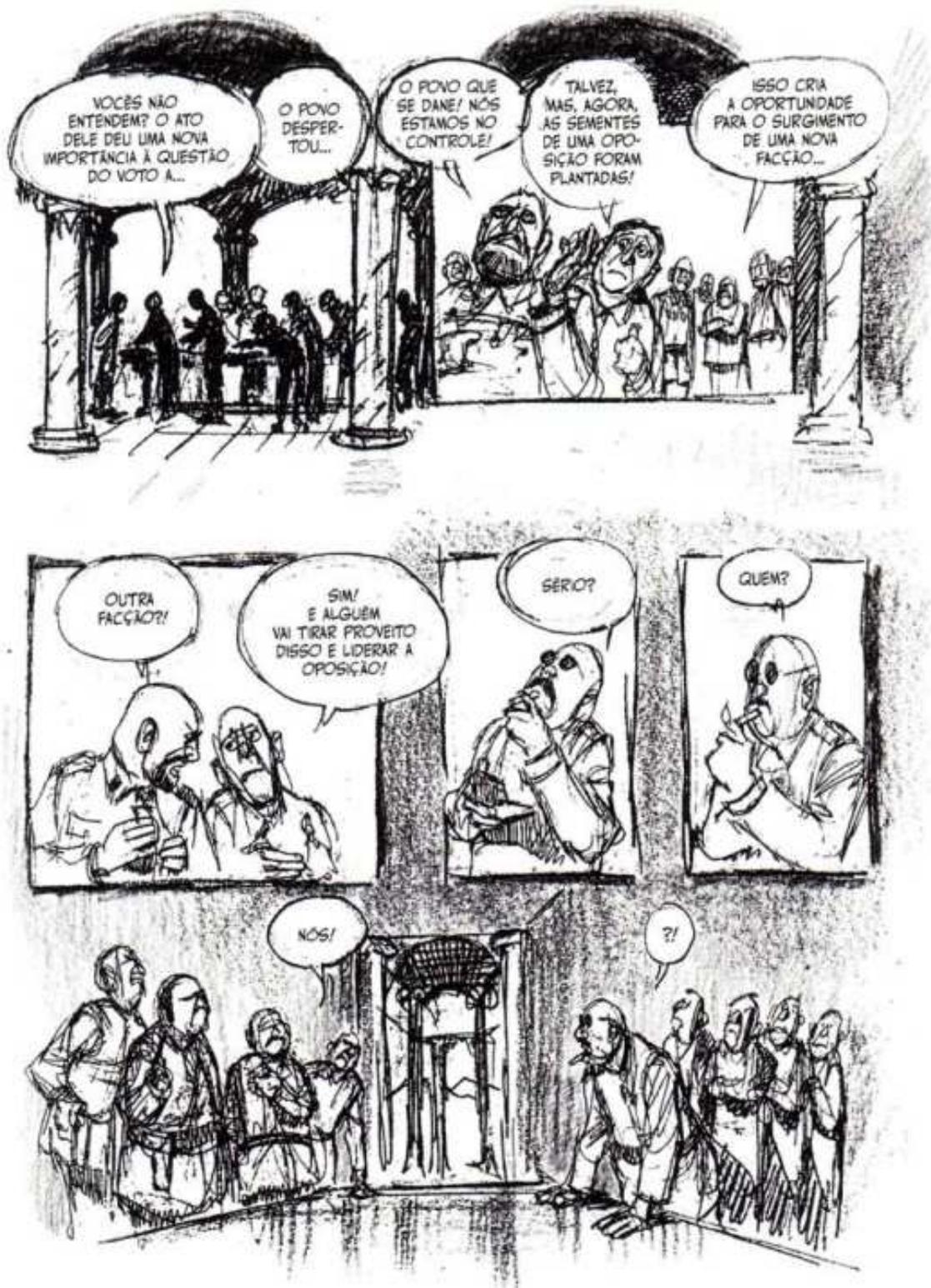


Figura 42: O último voto. História simbolista. Fonte: Eisner, 2013.

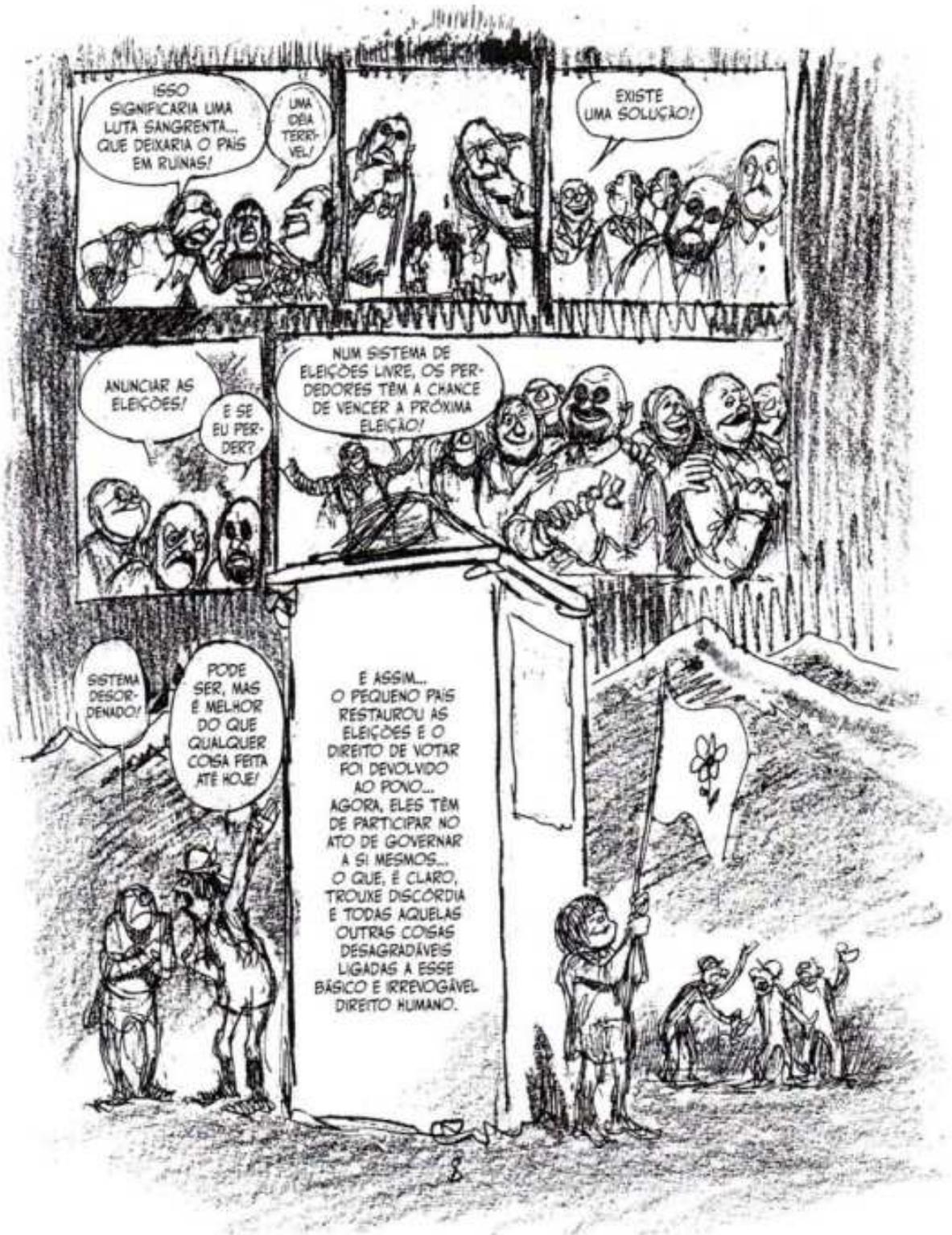


Figura 43: O último voto. História simbolista. Fonte: Eisner, 2013.

O QUE ACONTECEU ANTES



O QUE ACONTECEU DEPOIS



Figura 44: Contando a história de um pedaço da vida. Eisner afirma que "uma história do tipo um-pedaço-de-vida geralmente extrai um segmento interessante de uma experiência humana e o examina". Na história acima os elementos críticos presentes formam uma parte invisível da narrativa. Fonte: Eisner, 2013.

Ao contar “histórias de um-pedaço-da-vida” os eventos selecionados pelo narrador são contados por si só. De acordo com Eisner (2013) o escritor conta com uma experiência⁴³ de vida ou a imaginação do leitor⁴⁴ para dar impacto à história.

⁴³ “A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores.” (BENJAMIN, Walter, 1994, p. 198).

⁴⁴ A apreciação do leitor depende da maneira como ela é contada. Ela requer que o artista crie uma representação possível. Como os personagens estão lidando com emoções internas, posturas sutis e gestos devem ser baseados em fatos reais, que possam ser prontamente reconhecidos. Layouts muito sofisticados ou uma técnica rebuscada demais, que podem subjugar e distrair o leitor e tomar conta da história são contraproducentes neste formato. (EISNER, Will, 2013, p. 40).

Em suma, tais perfis de histórias emergiram da experiência e maturidade de Eisner adquiridas ao longo dos anos colocando *Spirit* à prova e fazendo testes com histórias diversas para o personagem e sua série⁴⁵.

2.2. EISNER E O FASCÍNIO PELO PRETO E BRANCO

É inegável que o *Spirit* de Eisner teve forte influência do cinema expressionista alemão. Este estilo cinematográfico atingiu seu ápice no início do século XX e evidenciou particularidades como a distorção de cenários e personagens, por intermédio da maquiagem, fotografia, atmosfera gótica, “jogo” de sombras e de outros instrumentos, com o objetivo de expressar a maneira como seus realizadores enxergavam o mundo.

A Central City protegida por *Spirit* é carregada de características expressionistas e retratava na arte de Eisner uma sociedade à beira do abismo e que necessitava de ajuda. A criação de um herói que representasse o verdadeiro “espírito” de Central City combatendo o crime nas sombras era o que a população realmente precisava. Essa é exatamente a justificativa do efeito procurado pela comunicação de massa.

“Numa sociedade em decadência, a arte, para ser verdadeira precisa refletir também a decadência. Mas, a menos que ela queira ser infiel à sua função social, a arte precisa mostrar o mundo como passível de ser mudado. E ajudar a mudá-lo.” (Fischer, 1977, p. 58).

⁴⁵ “Eisner admitia abertamente que *The Spirit* estava em construção, que era uma série sempre em desenvolvimento, sempre imprevista. Ironicamente, os primeiros dois anos de *The Spirit*, em retrospecto, foram bem simplórios em comparação às histórias futuras de Eisner na série.” (SCHUMACHER, 2013, p. 97).



Figura 45: Baseado na vida do magnata das comunicações William Randolph Hearst, conhecemos a história de Charles Foster Kane, o homem que construiu um império a partir do nada, mas que vivia uma vida pessoal extremamente ruim. Vencedor do Oscar de Melhor Roteiro. Fonte: Eisner, 1987.

O cinema expressionista alemão foi especialmente o maior influenciador do intitulado *Film Noir* ou filme negro, popularizado nos anos 40 em Hollywood e no qual tiveram destaque alguns de seus realizadores como Fritz Lang, Robert Siodmak, Edgar G. Ulmer, entre outros, provindos da escola alemã. Já nos Estados Unidos, o Cidadão Kane⁴⁶ (ver figura 32) do cineasta, roteirista, produtor e ator americano Orson Welles foi um dos grandes filmes que apresentaram de forma contundente características do cinema expressionista alemão e do *Film Noir* como a profundidade de campo, contrastes profundos entre sombras e luzes, entre outros efeitos.

Pelo lado artístico, o Expressionismo alemão, com sua iluminação *chiaroscuro*, os ângulos de câmera distorcidos e os *designs* simbólicos, foram talvez a influência mais importante em relação ao aspecto do *film noir*. Os filmes mudos que se seguiram a *Das Kabinett des Dr Caligari* (O Gabinete do Dr. Caligari, 1919) de diretores como Fritz Lang com *Metrópolis* (1926) as séries de *Dr. Mabuse* e *Nosferatu* (1922), *Der Letzte Mann* (O Último dos Homens, 1924) de F. W. Murnau foram grandemente admirados pela indústria cinematográfica americana, como se torna óbvio ao analisarmos os filmes de terror da Universal dos primeiros anos de 1930. É natural que os valores do Expressionismo tenham penetrado neste

⁴⁶ O filme de Welles sintetizou todo o cinema clássico feito até então (desde Griffith, Eisenstein, Ford, Clair, Lang, e todas escolas, o *film d'art* francês e o cinema expressionista alemão), e anteviu o cinema de hoje. Cenas inteiras em *Citizen Kane* contém não só Fellini, Bergman, Kurosawa, como os cinema do futuro: a *nouvelle vague*, a linguagem do plano-sequência, o som ligando as cenas, etc. numa infindável e criativa abertura de Formas da Sétima Arte. [...] Também Will Eisner captou o espírito dos *comics* clássicos norte-americanos, suas legendas, seus mitos e arquétipos e refundiu-os em forma revolucionária de linguagem, usando luz e sombra, som e efeitos, cortes e fusões, ações paralelas e o tempo característico dos quadrinhos (como Orson usou a acronologia cinematográfica contra o tempo aristotélico teatral). (MOYA, 1987, apud EISNER, 1987, p. 4).

movimento já de si negro, existe uma razão ainda maior para esta influência; Muitos dos principais realizadores do *film noir* do período clássico – Fritz Lang, Otto Preminger, Robert Siodmak, Billy Wilder, Edgard G. Ulmer, Max Ophüls, Jacques Tourneur e Jean Renoir – haviam emigrado da Europa. Tinham trabalhado na Alemanha e França onde o Expressionismo e o realismo poético eram os movimentos artísticos dominantes há mais de uma década. (SILVER; URSINI, 2012, p. 11).

O dia 30 de julho de 1940 é uma data histórica no cinema: a equipe de Cidadão Kane, sob o comando de Orson Welles, tomou conta dos estúdios da RKO para iniciar as filmagens. O dia 2 de junho de 1940 é uma data histórica no mundo dos quadrinhos: surgiu a primeira aventura de *Spirit*, escrita e desenhada por Will Eisner. Estas duas obras têm muitas semelhanças, em duas formas de arte são semelhantes. (MOYA, 1987, apud EISNER, 1987, p. 4).

O *noir* não é essencialmente norte-americano, pois apesar da sua divulgação e crescimento em solo *yankee*, ele é oriundo da França. Os diretores utilizavam em suas obras uma fotografia escurecida e com um tom crítico envolvendo a sociedade.

O próprio termo “film noir” foi inventado pelos franceses, críticos sempre astutos e ávidos fãs da cultura americana desde Alexis de Tocqueville a Charles Baudelaire até aos jovens turcos do *Cahiers du cinema*. Começou a aparecer nas críticas de cinema francesas quase imediatamente após o fim da Segunda Guerra Mundial. (SILVER; URSINI, 2012, p. 10).

O *Spirit* de Eisner sempre dialogou de forma muito íntima com os filmes do gênero *noir* em que há legado estilístico da literatura policial. Num plano histórico social a Grande Depressão⁴⁷ que ocorre antes da 2ª Guerra Mundial funciona como “combustível” para o

⁴⁷ Nas referências sobre crise econômica no período entre guerras não é incomum certo grau de confusão entre eventos de duração relativamente limitada, tal como a bolha ou mania na bolsa de valores de Nova York e seu estouro (ou crash) em outubro de 1929 e a Grande Depressão. Esta, diferente daquele evento, que foi limitado no tempo e espaço, é um fenômeno extenso no espaço e prolongado no tempo. Chamamos de Grande Depressão, não o crash de 1929, mas a deflação do preço das mercadorias e ativos, causados pela dramática redução do nível

surgimento do gênero *Noir* e seu gangsterismo declarado. Um gênero depreciado pela camada culta da sociedade e que só será reconhecido pelos Cahiers du Cinéma na década de 50.

O uso de flashbacks, as ruas desertas e paisagens noturnas são responsáveis por esse tom. O estilo *noir* que influenciou as histórias do *Spirit* foi associado em uma primeira etapa aos filmes policiais que apresentavam personagens que viviam em um mundo despudorado e repulsivo.

O *Film Noir* teve sua origem nos romances de suspense da época com influência do teor visual dos filmes de terror da década de 1930. *Nosferatu* (ver figura 33), precursor deste gênero é um exemplo.



Figura 46: Nosferatu: O Vampiro da Noite. Uma obra-prima do terror, o filme de Werner Herzog é baseado no romance Drácula, de Bram Stoker. (1922) criação de Chester Gould. Fonte: Futura, 2013.⁴⁸

de atividade econômica, que afetou a economia norte-americana, mas também, embora de maneira desigual, a economia da maioria dos países do mundo, durando cerca de uma década, ou seja, até o advento da Segunda Guerra Mundial. PRADO, Luiz Carlos D.. A economia política da Grande Depressão da década de 1930 nos EUA: visões da crise e política econômica, semelhanças e diferenças com a crise atual. Disponível em: <<http://www.ie.ufrj.br/datacenterie/pdfs/seminarios/pesquisa/texto1509.pdf>>. Acesso em: mar. 2014.

⁴⁸ Disponível em: <<http://www.futura.org.br/blog/2013/08/30/nosferatu-o-vampiro-da-noite-assombra-a-proxima-sessao-do-cine-conhecimento/>>. Acesso em set. 2013.

Surgindo no início da década de 1940, os primeiros *Films Noirs* traziam palavras com caráter iconográfico como *street, city, dark*, entre outras. Em *Spirit*, por exemplo, esta marca é explícita quando Eisner batiza a cidade fictícia onde vive o detetive mascarado de Central City.

Em sua origem Denny Colt (*Spirit*) é dado como morto após lutar contra o Dr. Cobra. Ele revela para o comissário Dolan que ele, na verdade, ficou em animação suspensa após contato com os experimentos do vilão Cobra. Quando Colt acorda no Cemitério Wildwood, decide instalar ali sua base de combate ao crime, usando apenas uma máscara para esconder sua identidade. O personagem de Eisner tem um passado obscuro, típico dos filmes negros em que poucas vezes os protagonistas do gênero *noir* se apresentam como seres iluminados⁴⁹ (ver figura 34).

Criminosos, mulheres traiçoeiras e belíssimas, um detetive sarcástico que não consegue amar ninguém a não ser ele próprio (mas que habitualmente acaba se apaixonando por uma beldade a cada trama), policiais que agem de forma corrupta e uma cidade grande

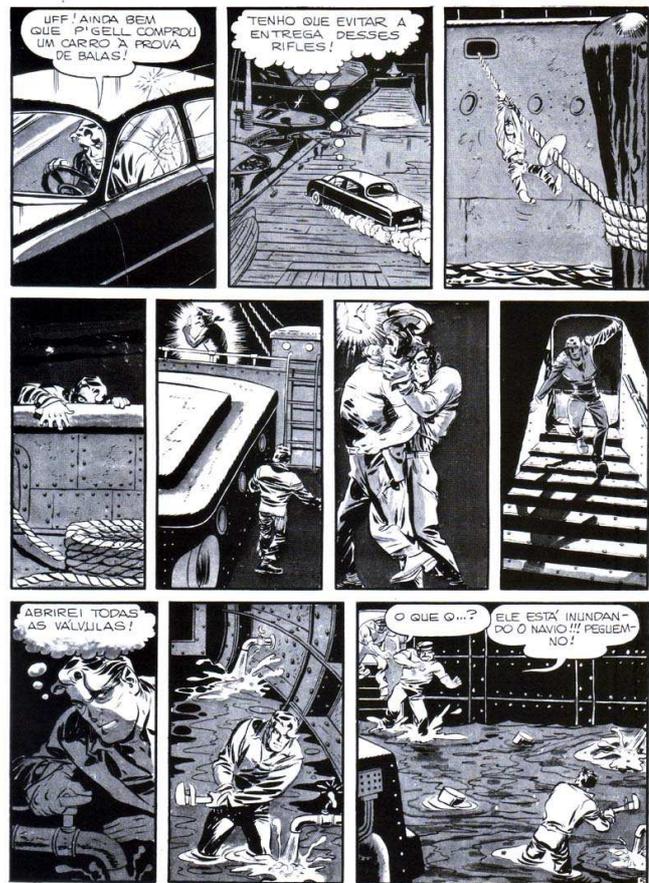


Figura 47: O clima *noir* em *Spirit* é predominante e o tom real e ameaçador dão asas a um ambiente hostil e repleto de perigo. Fonte: Eisner, 1985.

⁴⁹ O passado sombrio. Os protagonistas dos filmes negros, raramente são criaturas da luz. Estão geralmente a tentar fugir de algum fardo pesado, às vezes um incidente traumático do passado (como em *Desvio* ou *A Sede do Mal*) outras vezes um crime que cometeram por paixão (como em *O Arrependido*, *Dupla Traição* e *Pagos a Dobrar*). De vez em quando, estão simplesmente a fugir dos seus próprios demônios criados por eventos ambíguos enterrados no passado, como em *Matar ou Não Matar*. Qualquer que seja a origem do problema, estes personagens procuram esconder-se nos becos escuros e em quartos mal iluminados que proliferam no mundo *noir*. O passado para um protagonista deste gênero de filmes não é um fantasma inconsistente. É real, tangível e ameaçador. (SILVER; URSINI, 2012, p. 15).

entregue à marginalidade e ao isolamento. Este é o típico cenário de uma história “Noir” e coincidentemente o cenário que ilustra o mundo dos quadrinhos do *Spirit*.

De fato, Eisner era encantado pela magia do preto e branco. Sua paixão pelo mundo bicolor inovou esteticamente a arte de fazer quadrinhos.



Figura 48: A luz e a sombra dão o tom nas histórias de Eisner que como nos filmes negros, reforçam o aspecto iconográfico visual dessas duas formas de arte - quadrinhos e cinema. Fonte: Eisner, Will, 1989.

“As cores preto e branco são efetivamente a minha trilha sonora, o meu único elemento na área de efeitos especiais. Isto é tudo com que se pode contar para ir além de uma folha de papel, garantir a atenção do leitor e controlar sua emoção.” (EINSER, Will, 1990).

A iconografia visual dos quadrinhos de *Spirit* apresenta uma relação estreita com o aspecto visual dos filmes negros. A Iluminação Chiaroscuro⁵⁰ (que em italiano significa "luz e sombra" ou "claro e escuro" – ver figuras 35, 36 e 37) em ambos - quadrinhos e cinema - é o elemento que descreve as dimensões do objeto por intermédio da linha que compõe a imagem ou ilustração. As linhas que dão "corpo" à imagem formam objetos que dependem da luz e do efeito que recebem das sombras que os próprios objetos produzem.

A luz proveniente de uma fonte deve ser percebida como um fio de água. A ausência de luz é a escuridão. Um objeto que interrompe um fluxo de luz é escuro no lado sobre o qual a luz não incide. Todos os objetos de um grupo que se encontra sob a mesma fonte de luz terão um lado (ou sombra) sobre o qual ele não incide. Todos os objetos num fluxo de luz projetam uma sombra sobre tudo o que estiver atrás deles – parede, assoalho ou outros objetos. As sombras conformam-se à superfície da forma sobre a qual incidem. O emprego da luz tem um efeito emocional. A sombra evoca o medo – a luz sugere segurança. (EINSER, Will, 1989).

⁵⁰ “Iluminação de baixa intensidade [...] A sombra e a luz rivalizam uma com a outra não só nos exteriores noturnos como também nos interiores sombrios [...] Luz lateral, fria, em sem filtros, contornos bem demarcados para revelar apenas uma parte da cara e assim criar uma tensão dramática.” (SILVER; URSINI, 2012, p. 16).

A CASA MAL-ASSOMBRADA

ORIGINALMENTE PUBLICADA EM 8 DE DEZEMBRO DE 1940

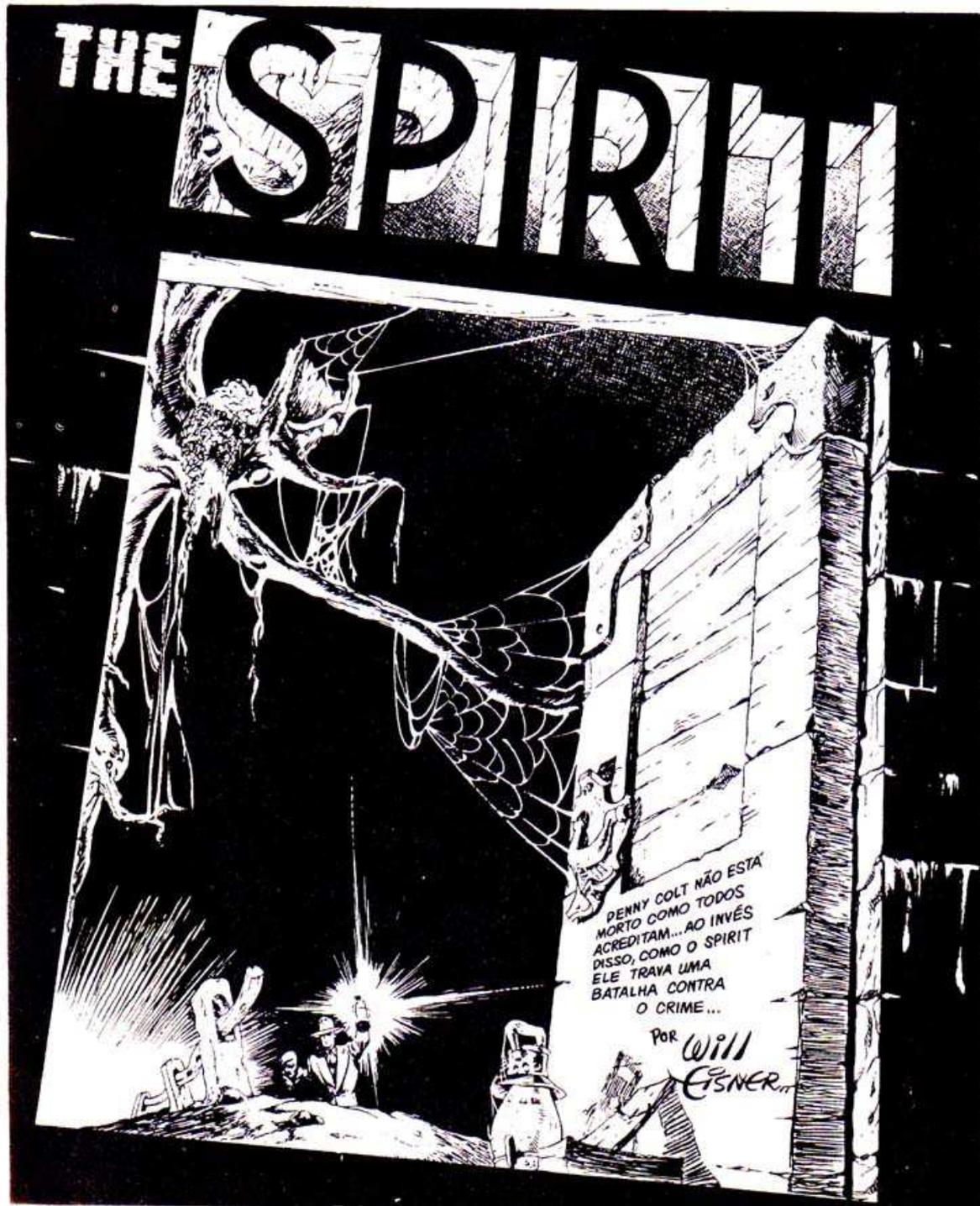
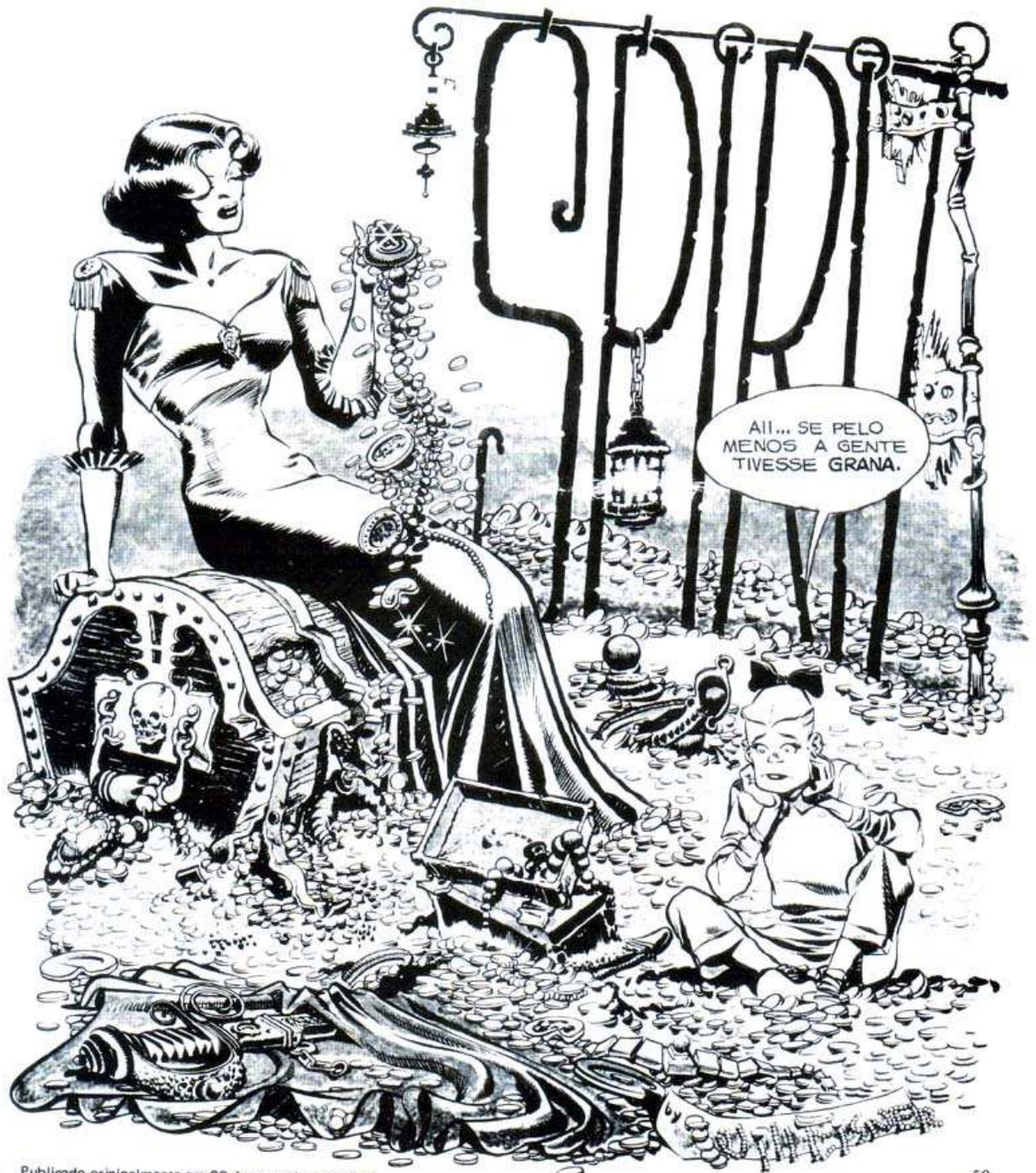


Figura 49: A casa Mal-Assombrada (*The Haunted House*) originalmente publicada em 08 de Dezembro de 1940. O jogo de luzes e sombras da Iluminação Chiaroscuro explorada no cinema expressionista, *Film Noir* e na arte de Eisner que transmite a ideia do desconhecido e ameaçador. Fonte: Eisner, Will, 1997.

Grana, grana



Publicado originalmente em 23 de novembro de 1947.

59

Figura 50: Grana, grana - originalmente publicada em 08 de Dezembro de 1947. Em destaque o efeito emocional causado pela luz que caracteriza o conhecido e a inocência da personagem que indaga sobre a possibilidade de se tivesse "dinheiro"... Fonte: Eisner, Will, 1985.

A paisagem urbana do *noir* nos quadrinhos de *Spirit* apresenta como plano de fundo um signo que tem por objeto a cidade Central City. Em primeiro lugar é importante observar os elementos que caracterizam o cenário nos quadrinhos e é interessante compreender o fictício que permeia Central City. Uma cidade imaginária, concebida para ser o teatro das histórias em quadrinhos de *Spirit* e que apresenta afinidades com as grandes cidades do mundo onde existem índices altíssimos de criminalidade e corrupção. Central City é uma cidade marcante pelo seu aspecto sombrio e atroz. O estilo arquitetônico dos prédios apresenta uma linguagem que lembra a periferia de Nova Iorque (Brooklyn e Bronx) em que o coletivo da classe pobre se instala para viver em cortiços e que remetem a infância de Eisner nascido e criado nessas periferias. Pelo estilo também sugere uma associação com o gótico (ver figura 38), sendo fantasmagórica e misteriosa, tomando, sobretudo a cor preta como tonalidade predominante.

Os filmes negros são muitas vezes passados em paisagens urbanas, especialmente nas cidades de Los Angeles, Nova Iorque e São Francisco. As metrópoles com os seus círculos de luz sob os candeeiros dos passeios, becos sombrios, uma multidão de pedestres indistintos e as ruas molhadas e sujas são o cenário perfeito para os acontecimentos assustadores do *film noir*. (SILVER; URSINI, 2012, p. 19).

É nesse panorama que se enquadra o cenário das histórias de *Spirit*: ao cair da noite, nos espaços residuais públicos, vielas e entre prédios que não têm um propósito de uso intrínseco. No imaginário popular, esse cenário está associado, principalmente, à ideia de refúgio, sarjeta, ambientes desconhecidos com iluminação escassa e espaço propício para a prática da criminalidade ou comportamentos subversivos da sociedade.

A iluminação dos quadrinhos se dá de forma indireta, por meio de arandelas e de postes de baixa e média abrangência. Todo o desenvolvimento das histórias ocorre em focos de luzes mistas (difusas e direcionais), garantindo ao visual a percepção de um ambiente de ameaça.

O CRIMINOSO

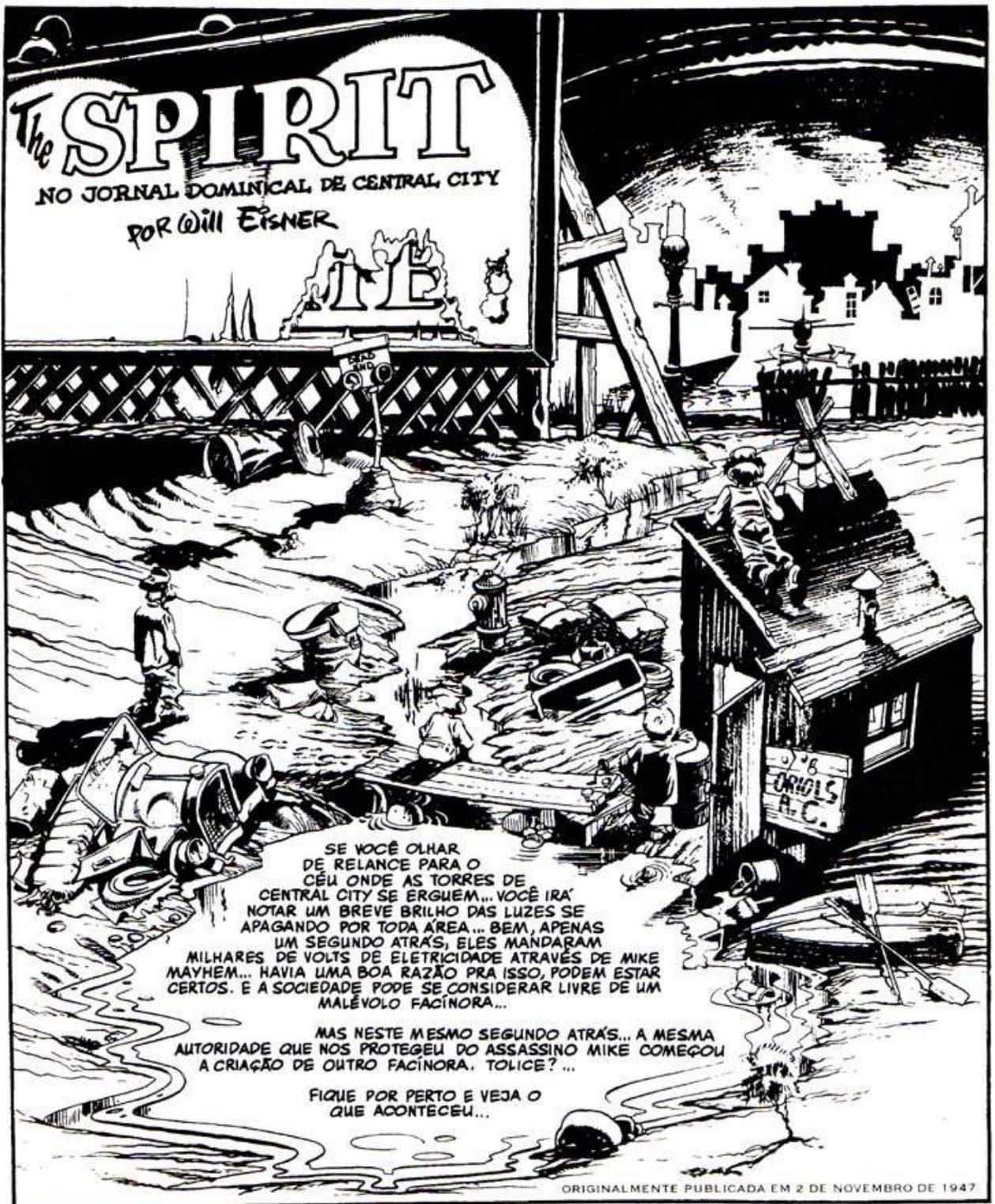


Figura 51: O criminoso - originalmente publicada em 02 de novembro de 1947. O noir e o gótico evidenciam as características indexicais e simbólicas inerentes ao imaginário do universo Central City/Spirit, reforçando o caráter emblemático destes espaços residuais – becos e marquises – como lugares de práticas do comportamento “subversivo” de uma sociedade. Fonte: Eisner, Will, 1997.

Eisner e sua predileção pelo preto e branco trouxe a inovação nos quadrinhos em que a arte busca inspiração na própria arte.

A diferença entre quadrinhos em preto e branco e em cores é profunda, afetando cada nível da experiência de leitura. Em preto e branco, as ideias por trás da arte são comunicadas de maneira mais direta. O significado transcende a forma. Em cores planas, as formas assumem mais significância. O mundo se torna um playground de forma e espaço. (MCCLLOUD, Scott, 2005, p. 192).

Segundo McCloud (2005): “Os artistas que desejam realizar experimentos audaciosos em quadrinhos ainda devem aprender a ser audaciosos no preto e branco!”.

Podemos encontrar histórias antigas do *Spirit* que foram convertidas em quadrinhos coloridos, mas o ponto forte das ilustrações de Eisner e que conquistou visualmente leitores e críticos da época (encantando até os dias de hoje) sempre foi o preto e branco, o *Noir*, a Literatura Gótica⁵¹, a Iluminação Chiaroscuro⁵², a Nouvelle Vague e o Cinema Expressionista

⁵¹ O título ‘gótico’ dados a esses romances ingleses [...] deveu-se ao fato de eles retirarem sua inspiração de construções e tradições medievais e também por representarem uma contraditória tentativa de volta ao passado feudal, provocada possivelmente pela desilusão com os ideais racionalistas do Iluminismo e pela tomada de consciência individual frente aos dilemas culturais que surgiam na Europa: a industrialização, a urbanização, as revoluções. [...] Segundo Simpson (apud DROGUETT, 2012, p. 87): os temas clássicos da ficção gótica incluíam um poderoso sentido claustrofóbico de atmosfera aliado a uma imposição destrutiva do passado, com a internalização de uma espécie de ‘metafísica do mal’ que encontrava numa certa distorção da paisagem natural e na arquitetura medieval uma correlação objetiva. A ficção gótica também se estruturava, como aponta o autor, em torno de vilões – humanos ou monstros – que aprisionavam suas vítimas, geralmente mulheres jovens e indefesas, a alguma tradição cruel e irracional. [...] As obras literárias góticas eram ambientadas geralmente em castelos, abadias ou conventos muito antigos e decadentes, e narravam histórias de mistério e de crimes violentos ligados a segredos do passado. Com muita frequência, essas obras também traziam a ideia de intervenções malignas de forças sobrenaturais, cujo objetivo seria revelar terríveis segredos ou perpetrar incontáveis maldições. (DROGUETT, Juan, 2012, p. 87).

⁵² Criado por Leonardo da Vinci no século XV, o efeito tem justamente a finalidade de sugerir volume na imagem por meio dos contrastes entre luz e sombra - por isso o efeito também é chamado de perspectiva tonal. A técnica é mais desenvolvida no século XVI, com a função de construir dramaticidade narrativa, principalmente. Instituto de Artes da Unicamp. Cor e luz no cinema. Disponível em:

Alemão. Frank Miller em “*The Spirit*” (2008), adaptação dos quadrinhos de Einser, traz para a estética *Neo-Noir*⁵³ do cinema o *noir* dos quadrinhos (ver figura 52).



Figura 52: “*The Spirit*” de Frank Miller (2008). Fonte: *The Guardian*, 2008⁵⁴.

Ao fim podemos concluir, portanto, que a junção de todos os fundamentos que fazem parte da arte sequencial concebe uma estética única e uma linguagem requintada, com vivacidade ilimitada e alcance universal. As histórias em quadrinhos estão recheadas de peculiaridades aptas a instigar e criar possibilidades interpretativas que auxiliam na constituição do imaginário e possibilitam ao leitor novas perspectivas de descobertas na leitura.

<http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Cinema%20V%EDdeo%20e%20TV/Pesquisa/as_cores_e_a_luz_no_cinema.pdf>. Acesso em: mar. 2014.

⁵³ O *Neo-noir* é o gênero que combina elementos do filme *noir* com temas atualizados, conteúdo, estilo, elementos visuais ou mídias que eram ausentes nos filmes *noir* da década de 1940 e 1950.

⁵⁴ Disponível em: <<http://www.theguardian.com/film/movie/127060/spirit>>. Acesso em set. 2014.

2.3. O CINEMA EM QUADRINHOS: *CLOSE-UP* e *SPLASH PAGE*

Curiosamente o ano de 1895 registra o surgimento de duas das principais artes já criadas - Quadrinhos⁵⁵ e Cinema⁵⁶. Segundo Eisner (2005), ambos lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com o som e a ilusão do movimento real. Os quadrinhos precisam fazer uma alusão a tudo isso a partir de uma plataforma estática impressa.

Jô Soares (apud EISNER, 1990, p. 2) salienta: “O que mais me fascina em Will Eisner é o humor e a ironia do seu texto e a linguagem absolutamente cinematográfica do seu desenho, com toda aquela perspectiva, angulação e decupagem. Ele é o primeiro desenhista de quadrinhos a usar o *close* e o *superclose-up*.”.

Na linguagem cinematográfica, o conceito de enquadramento é o mais importante recurso. O ato de enquadrar significa definir o que fará parte da película em cada etapa de sua produção. O enquadramento também propõe o meio como as pessoas captarão o universo criado pelo filme. Um bom enquadramento deve oferecer percepção estética e narrativa, decidindo corretamente como objetos e personagens são capturados em cada plano. Uma boa história depende muito desses ingredientes. Se para um cineasta esta ferramenta é essencial, para um quadrinista não é diferente.

Na narrativa gráfica, talvez o formato mais confortável seja aquele no qual um personagem, com características bem estabelecidas, mergulha numa aventura desafiadora. Nesse caso, o autor de quadrinhos só precisa de um conjunto de

⁵⁵ "The Yellow Kid" foi a primeira história em quadrinhos criada pelo artista norte-americano Richard Outcault em 1895.

⁵⁶ Embora seja a França o país que postula para si o descobrimento do cinema, com a criação do cinematógrafo pelos irmãos Luis e Augusto Lumière, não se pode dizer que esta invenção aconteceu de forma isolada. Em diversos países, muitas experiências também estavam ocorrendo. Os franceses Louis e Auguste Lumière conseguiram projetar imagens ampliadas numa tela graças ao cinematógrafo, invento equipado com um mecanismo de arrasto para a película. Na apresentação pública de 28 de dezembro de 1895 no Grand Café do boulevard des Capucines, em Paris, o público viu, pela primeira vez, filmes como *La Sortie des ouvriers de l'usine Lumière* (A saída dos operários da fábrica Lumière) e *L'Arrivée d'un train en gare* (Chegada de um trem à estação), breves testemunhos da vida cotidiana.

“desafios” para o herói. Numa história dessas, o leitor não espera uma trama complexa ou um conjunto de circunstâncias bem planejado. Na verdade, quanto mais simples o problema, melhor. AÇÃO é a trama. Isso é bastante comum nas histórias de super-heróis. A ação funciona muito bem para o narrador porque os super-heróis são unidimensionais. Levando em conta que os atributos de um herói são essencialmente físicos – força, visão, locomoção ilimitada etc. – a ameaça pode surgir em resposta à natureza dessas características. Nesse tipo de história, a ausência de sutileza na interação torna as tramas previsíveis. Por esta razão, o narrador de quadrinhos pode recorrer à novidade de usar a arte no estilo cinematográfico. A audiência dos filmes desenvolve um tipo de capacidade literária cinemática sobre o tempo e a vontade, enquanto que ler quadrinhos geralmente antecipa o efeito de situações familiares. Ao empregar as imagens num estilo do tipo “efeitos especiais” com câmeras em ângulo inclinado, o narrador pode gerar estímulo dentro de uma trama banal. (EISNER, 2005, p. 98).

Em *Spirit*, Eisner traz o “jogo de câmeras” e surpreende ao dar peso e caráter cinematográfico a ação construída nas histórias em quadrinhos (ver figuras 52, 54 e 56). Curiosamente em 1955 surgiria a Nouvelle Vague, estilo em que críticos de cinema como Jean-Luc Godard e François Truffaut passam a trabalhar como diretores trazendo esse mesmo “jogo de câmeras” que daria novos ares a estética cinematográfica (ver figuras 53, 55 e 57).



Figura 53: *CLOSE-UP* (primeiro quadrinho) - Plano que enfatiza um detalhe. Primeiro plano ou plano de pormenor. Tomando a figura humana como base, este plano enquadra apenas os ombros e a cabeça do personagem, tornando bastante nítidas suas expressões faciais. *The Spirit*. Publicado originalmente em 1946. Fonte: Eisner, Will, 1990.

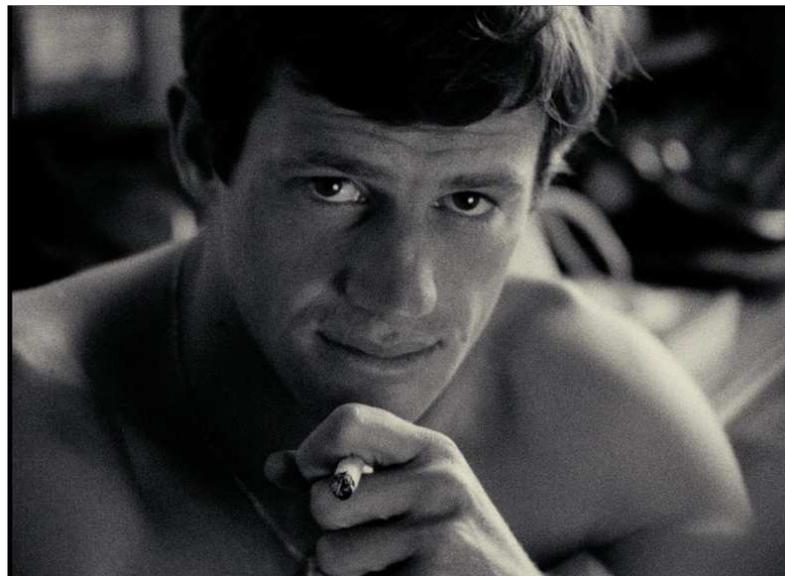


Figura 54: Jean-Paul Belmondo como Michel Poiccard em “Acossado” de Jean-Luc Godard (1960). Nesta cena, a imagem do personagem é capturada do ombro para cima. Neste plano o que importa é a expressão do personagem e não o cenário. O *CLOSE-UP* é utilizado para demonstrar as emoções faciais como amor, alegria, desespero, medo, dor. Causa impacto e ressalta a reação do personagem⁵⁷. Fonte: Don’t panic, 2014.

⁵⁷ Disponível em: <<http://www.dontpaniconline.com/magazine/film/remastering-cool>>. Acesso em jul. 2014.



Figura 55: *SUPERCLOSE-UP* (terceiro quadrinho) - Plano muito próximo que mostra, por exemplo, somente a cabeça de um personagem, dominando praticamente toda a tela. Seu uso é similar ao do Primeiro Plano, com maior ênfase a expressão dos olhos, nariz e boca. *The Spirit*. Publicado originalmente em 1941. Fonte: Eisner, Will, 1991.



Figura 56: Jean Seberg como Patricia Franchini em "Acosado" de Jean-Luc Godard (1960). Neste plano a câmera em *SUPERCLOSE-UP* está bem próxima do personagem, de modo que ele ocupa quase todo o cenário, sem deixar grandes espaços à sua volta. É um plano de intimidade e expressão. Fonte: Kanye to the, 2014⁵⁸.

⁵⁸ Disponível em: <<http://www.kanyetothe.com/forum/index.php?topic=582155.0>>. Acesso em jul. 2014.



Figura 57: EXTREME CLOSE-UP (segundo quadrinho) - Ou Plano Detalhe é utilizado para ressaltar determinada ação, parte do corpo (olhos, boca, mão, etc.) ou objeto. Neste trecho, Eisner destaca os lábios carnudos da mulher fatal sussurrando ao ouvido do herói seu ar sedutor. *The Spirit*. Publicado originalmente em 1947. Fonte: Eisner, Will, 1987.



Figura 58: Michel Poiccard beijando Jean Seberg em “Acossado” de Jean-Luc Godard (1960). A câmera enquadra uma parte do rosto ou do corpo (neste caso o foco está em transmitir a sensação do beijo com os lábios se tocando apaixonadamente)⁵⁹. Fonte: Photobucket, 2014.

59

Disponível

em:

<<http://s41.photobucket.com/user/velvetsister/media/Blanc%20et%20noir/breathless3.jpg.html>>. Acesso em jul. 2014.

Segundo Balázs (2003): “antes (do *close-up*) você olhava para sua vida como um ignorante musical que fosse a um concerto escutava uma orquestra tocando uma sinfonia. Tudo que ele escuta é a melodia básica, todo o restante está embaraçado num murmúrio geral”.

O close dos gestos e expressões faciais mostra expressividade onde antes não havia. Por ser contemplativo, o *close-up* e suas variações acabam mostrando a particularidade de um personagem por intermédio dos detalhes. O *close-up* expõe carga dramática e uma explosão de significados que constituem num inteligente recurso que vai além da capacidade perceptiva normal e que reflete no personagem o mundo em sua volta.

Em *Spirit*, Eisner também faz uso da perspectiva, uma marca registrada nas HQs do detetive mascarado e amplamente explorada por intermédio das *Splash Pages*. “A perspectiva é uma construção geométrica descoberta no Renascimento, depois refinada e simplificada, que garante a construção de um espaço racional em duas dimensões, em que a "caixa" torna-se uma "janela" através da qual parece que estamos vendo o espaço. [...] A perspectiva central pressupõe duas premissas fundamentais: em primeiro lugar, que olhamos com um olho ainda, e em segundo lugar, que a interseção plana da pirâmide visual fixa deve ser considerada como uma reprodução adequada de nossa imagem visual.” (PANOFSKY, 1999, p. 1, tradução nossa)⁶⁰.

A perspectiva é inerente a arte da composição que constitui uma *splash page* nas histórias de *Spirit*. A *splash page* é uma ilustração de página inteira que ajuda a enfatizar um momento-chave da história. Muitas vezes, uma página inicial abrirá uma história que inclui logotipo, título da história e créditos. Estas páginas capturavam o leitor e tempos depois a inovação seria empregada em diversas páginas de outras HQs (ver figura 58).

⁶⁰ La perspectiva es una construcción geométrica descubierta en el Renacimiento, posteriormente perfeccionada y simplificada, que garantiza la construcción de un espacio racional en dos dimensiones, donde el “cuadro” se convierte en una “ventana a través de la cual nos parece estar viendo el espacio”. [...] “La perspectiva central presupone dos hipótesis fundamentales: primero, que miramos con un único ojo inmóvil y, segundo, que la intersección plana de la pirámide visual debe considerarse como una reproducción adecuada de nuestra imagen visual. (PANOFSKY, 1999, p. 1).

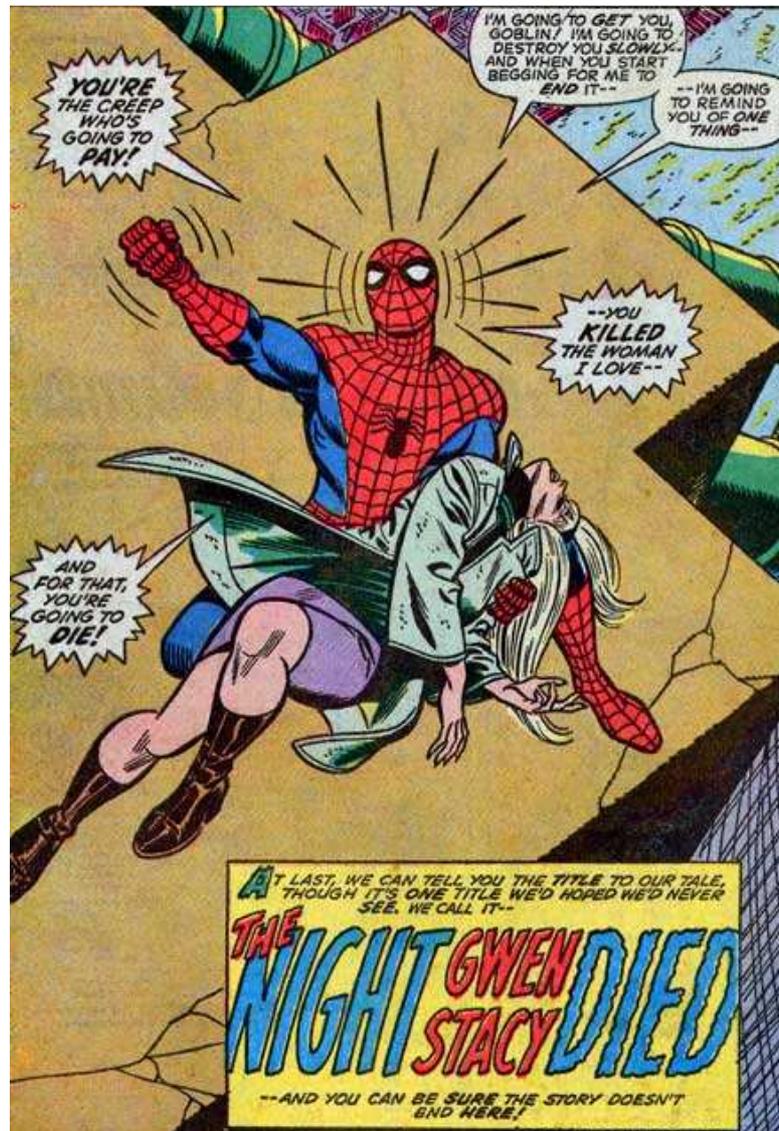


Figura 59: The Amazing Spider-Man #121 (1973). A Morte de Gwen Stacy. Episódio marcante das HQs do Homem Aranha que ficou eternizado entre os leitores com esta memorável *splash page*. Fonte: Nerdiots, 2014⁶¹.

Na figura 58 os personagens estão localizados bem ao centro da imagem, dando destaque a importância do acontecimento.

⁶¹ Disponível em: < <http://www.nerdiots.com/2014/01/29/how-does-gwen-stacy-die/>>. Acesso em jul. 2014.

Em geometria o centro é a metade de um círculo, uma esfera ou qualquer outra figura é a mesma coisa. Mas, mesmo em geometria o centro é um ponto como qualquer outro. É o ponto mais importante de uma figura regular, a chave para a sua forma e construção. Quando falamos em centro estamos falando basicamente do centro de um campo de forças, um foco proveniente de uma fonte de forças convergentes. (ARNHEIM, 1984, p. 4, tradução nossa).⁶²

As *splash pages* de *Spirit* esbanjavam elementos diversos que davam “pistas” dos desafios que estariam por vir ao detetive de Central City (ver figura 59).

No documentário “Will Eisner – Profissão Cartunista”, Dennis Kitchen descreve: “Will certamente não era um desenhista preguiçoso. Além de criar uma história de sete páginas semanal, e desenhá-la dentro de um prazo bem restrito, ele se incubiu de uma tarefa extra, a de sempre inovar no tratamento do logotipo. Eu acho que para Will, talvez fosse como a abertura de um filme, que deve atrair sua atenção antes mesmo de você ver o título”.

Nesse mesmo documentário, Eisner reforça:

A página de abertura em geral, é um resumo de toda a história. Eu tento resumir em uma grande cena, a natureza da história, o tom da história e seu tema principal. É mais uma página de "clima" do que de informação. O ponto de vista é de cima, e os prédios estabelecem a perspectiva. No caso do *Spirit*, eu sempre integrava o logo, o título, com a natureza da história. Quando um carro está andando, ele faz vento, papéis voam... Eu pequei o logo, transformei-o em papel e o fiz flutuar.

De acordo com Vergueiro (2005): “a página inicial da história assumia um papel destacado para prender a atenção do leitor: com técnicas gráficas inovadoras, Eisner sempre diversificava essa página introdutória, jogando com os elementos que a compunham e fazendo

⁶² En geometría el centro y la mitad de un círculo, una esfera o cualquier otra figura son la misma cosa. Pero ni siquiera en geometría el centro es un punto como cualquier otro. Es el punto más importante de una figura regular, la clave de su forma y su construcción. Cuando hablamos de centro estamos refiriéndonos básicamente al centro de un campo de fuerzas, un foco del que emanan y hacia el que convergen fuerzas. El centro geométrico de un polígono regular coincidirá con el dinámico en tanto que la figura esté vacía y no esté sometida a fuerzas externas. En el sentido dinámico, las fuerzas que surgen del centro se distribuyen alrededor de lo que el autor llama *campo visual del centro*. En todo objeto visible se manifiesta una doble tendencia dinámica: acercarse y retroceder. (ARNHEIM, 1984, p. 4).

com que o logotipo - a cada vez com características diferentes - compusesse com a imagem um mesmo corpo visual (às vezes, o logotipo podia ser constituído pela parte superior de vários prédios vizinhos, fazer parte de um cartaz de recompensa, ser desenhado pelas pedras funerárias de um cemitério, representar um elemento do cenário, etc., figurando em qualquer parte da página)”.⁶³

Ao realizar contato visual com a página, o leitor era levado a uma tomada emblemática típica de uma abertura cinematográfica. O aspecto “tátil” do olhar e apreciar tais páginas capturava de forma simples e perspicaz os amantes do gênero.

Precisamos nos habituar a pensar que todo visível é talhado no tangível, todo ser tátil prometido de certo modo à visibilidade, e que há invasão, encavalgamento, não apenas entre o tocado e quem toca, mas também entre o tangível e o visível incrustado nele. (PONTY, 1991, apud DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 31).

Nas mais de 600 histórias do *Spirit*, Will Eisner criou uma espécie de tradição. A primeira página de cada história era sempre especial e graficamente única; de grande efeito e que instigava a percepção de seus leitores (ver figuras 59 e 60). No documentário produzido por Marisa Furtado, “Will Eisner – Profissão Cartunista”, Denis Kitchen frisa isso.

Will certamente não era um desenhista preguiçoso. Além de criar uma história de sete páginas semanal, e desenhá-la dentro de um prazo bem restrito, ele se incumbiu de uma tarefa extra, a de sempre inovar no tratamento do logotipo. Eu acho que para Will, talvez fosse como a abertura de um filme, que deve atrair sua atenção antes mesmo de você ver o título.

Tais elementos expressos nas *splash pages*⁶³ trouxeram à tona uma diversidade de

⁶³ Os departamentos de marketing dos jornais, com olhos sempre voltados para aumentar a circulação, não se impressionaram com a abordagem incomum de Eisner. *Superman*, defendiam eles, tinha um logotipo padronizado que chamava a atenção e que os leitores podiam identificar rapidamente. [...] Da maneira como Eisner projetara a *splash page*, as palavras *The Spirit* apareciam intencionalmente escondidas na página. Podiam fazer parte de um prédio ou integrar uma página projetada para parecer a primeira página de um jornal: os leitores, reclamavam os críticos de Eisner, achariam aquilo confuso. Eisner discordou veementemente. Em vez de abandonar a série, os leitores ficariam ansiosos para saber cada nova forma que ele usaria para escrever *The*

funções sensoriais e interpretações que podem ser comparadas às pinturas e esculturas contemporâneas das mais diversas manifestações artísticas. Ao se deparar com uma *splash page* é inevitável não experimentá-la como arte e contemplá-la. É importante também elucidar que a imagem na *splash page* não desperta apenas uma simples estesia fruitiva, mas algo muito mais complexo que engloba a interpretação do seu significado iconográfico e que introduz seu conteúdo essencial como expressão de valores.

Spirit na *splash page*. A página de abertura seria a identidade da série e sua maior alavanca de vendas. “Meu público era efêmero”, contrapôs ele. “Eu tinha que pegar as pessoas na pressa, digamos assim. Então comecei a projetar a capa, a primeira página, da forma mais dramática possível, de modo a deixar as pessoas intrigadas para entrar na história, além de contar um pouco da trama. Eu ia revelar um pouco da trama que elas iam ter.”



Figura 60: *Flaxen Weaver. The Spirit*. Publicado originalmente em 1949. Um exemplo de *splash page* que retrata as particularidades de cada traço e que elevariam os quadrinhos aos status de arte pelas mãos de Eisner. Fonte: BookSteve's Library⁶⁴

⁶⁴ Disponível em: < <http://booksteveslibrary.blogspot.com.br/2014/03/happy-will-eisner-week.html>>. Acesso em jul. 2014.



Figura 61: *The Last Trolley*. *The Spirit*. Publicado originalmente em 1946. Outra *splash page* que impressiona pela riqueza em detalhes e pela inventividade em dar vida a todos os conceitos exóticos que compõem o local (é possível contemplar a página e notar elementos que dão indícios de eventos que ocorrerão durante a história). Fonte: BookSteve's Library⁶⁵

⁶⁵ Disponível em: < <http://booksteveslibrary.blogspot.com.br/2014/03/happy-will-eisner-week.html>>. Acesso em jul. 2014.

3. CAPÍTULO 3 – JORNADA INVESTIGATIVA: O RACIOCÍNIO LÓGICO DO DETETIVE

3.1. O PODER DE OBSERVAÇÃO ALERTA AOS DETALHES VISUAIS: A SÁPIDA TAREFA DE INVESTIGAR

O **terceiro capítulo**, “Jornada investigativa: o raciocínio lógico do detetive”, apresenta a jornada cognitiva do detetive envolvida nos pensamentos que guiam *Spirit* a levantar pelas pontas do visível as pistas do invisível. Umberto Eco e Thomas A. Sebeok e Alain Silver e James Ursini ajudam a explicar melhor a astúcia do detetive por intermédio de sua origem na literatura e cinema e um repertório de questões que se estendem em sua lógica de investigação. Antes, um breve esclarecimento sobre a origem das histórias de detetives:

Edgard Allan Poe é considerado, pela maioria dos historiadores da ficção detetivesca, como sendo o pai fundador do gênero, e seu "Os Crimes da Rua Morgue" como sendo a primeira estória de detetive do mundo. Um tal auspicioso começo estabelecido para qualquer gênero literário deveria ser sempre suspeito, e os suspeitos, neste caso, são os próprios historiadores, Howard Haycraft, provavelmente o mais renomado desse grupo, divide os historiadores de ficção detetivesca em duas escolas: a maioria, no qual ele próprio se inclui, sustenta que o gênero detetivesco teria surgido com Poe, e uma minoria que sustenta que elementos de história de detetive estão presentes em literaturas tão antigas quanto a Bíblia e, falando de modo mais rigoroso, Poe não seria o inventor do tipo mas, talvez, seu principal proponente. (ECO; SEBEOK, 1983, p. 199).

Spirit, Dick Tracy, Batman, John Constantine, Sherlock Holmes, Robert Langdon, Hercules Poirot, Auguste Dupin, Miss Marple, Comissário Maigret, Kojac, Columbo, Magnum, Tony Baretta, Casal 20, MacGyver, Philip Marlowe, Jacques Clouseau, John McClane, Lincoln Rhyme, Harry Callahan, John Shaft, James Bond, Clarice Starling e Rick Deckard; todos esses detetives, dos quadrinhos, televisão, cinema e literatura (ver figuras 61, 62 e 63) são especialistas em algo, mas apresentam um traço em comum. São exímios observadores, apresentam excelente memória visual e são precisos no exercício da

investigação como a mão de um cirurgião⁶⁶. Para que isso ocorra é necessário que o detetive apresente perfeição dos sentidos. A todo tempo o detetive manipula imagens e por intermédio delas coleta e organiza informações que poderão ser cruciais na solução de um caso.

Qualquer que seja o seu nome – *gumshoe*, *pepper*, *private dick*, *op*, *snooper* ou *shamus* – o protótipo para o personagem do noir saiu da escola <<hard-boiled>> das histórias de crimes, da ficção barata que enche as páginas das revistas *Dime Detective* e *Black Mask* a partir dos anos 1920. (SILVER; URSINI, 2012, p. 147).

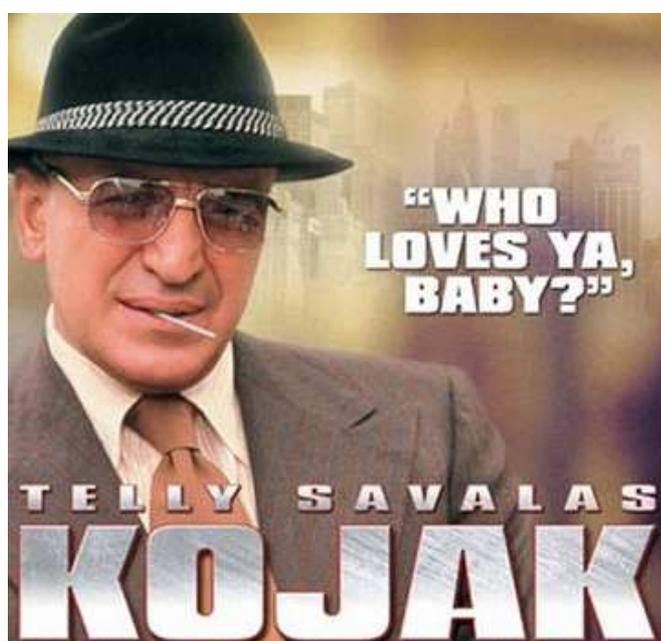


Figura 62: A série televisiva do detetive Kojak (1973) protagonizada por Telly Savalas. Fonte: Northern News⁶⁷.

⁶⁶ Agora, já é fato reconhecido que Conan Doyle, ele mesmo médico praticante até que as histórias de Sherlock o tornassem rico o suficiente para abdicar de sua profissão, moldou a personalidade de Sherlock Holmes a partir de seu professor, Dr. Joseph Bell, da Hospital Real de Edinburgh. A utilização parcial de um médico como modelo por Conan Doyle foi, no entanto, uma tentativa consciente de introduzir um método científico mais rigoroso do que até então tinha sido utilizado na investigação criminal. Messac observa corretamente que Doyle imitou a Bell no que concerne ao diagnóstico ampliado para a vida e para a personalidade global do paciente, e que diagnóstico "nunca é absolutamente rigoroso; implica irresoluções, erros". A investigação de um crime, como a medicina, é uma espécie de "pseudo-ciência". (ECO; SEBEOK, 1983, p. 38).

⁶⁷ Disponível em: < <https://jones4567.wordpress.com/category/fun-stuff/trivia-fun-stuff/>>. Acesso em jul. 2014.



Figura 63: *The Maltese Falcon*. Relíquia Macabra de 1941. Clássico *noir* detetivesco que abriu alas para o gênero no cinema. Poucos anos mais tarde, das mãos de Eisner, nasceria o detetive *Spirit*. Fonte: *The Hi-Fi Celluloid Monster*⁶⁸.

Detetives estão sempre atentos aos aspectos visuais mais gerais em que é levado em conta o tipo físico, altura, vestuário e sinais particulares como o uso de algum acessório e a

⁶⁸ Disponível em: <<http://thehificelluloidmonster.wordpress.com/2013/02/12/the-maltese-falcon-1941/>>. Acesso em jul. 2014.

existência de cicatrizes ou manchas. Nada pode ser descartado por uma questão de lógica⁶⁹. Na lógica, deve-se considerar qualquer coisa ou fatos arbitrários que poderão se tornar pistas potenciais na investigação. De certa forma, aplicar a lógica é raciocinar para andar nas pegadas do caso e poder solucioná-lo.

[...] Ali se procurava demonstrar quanto um homem observador pode aprender através do exame atento e sistemático de tudo o que encontra pela frente... O raciocínio era denso e fechado; a dedução, porém, pareceu-me bastante atraente... Segundo ele, era impossível ludibriar alguém treinado em observação e análise. Suas conclusões seriam tão infalíveis quanto algumas de Euclides. E os resultados seriam tão surpreendentes ao olhar de leigos que estes, antes de aprenderem os processos pelos quais o observador operara, haveriam de considerá-lo um necromante. "De uma gosta de água", afirmava o autor (i. e. Sherlock Holmes), "um lógico poderia inferir a possibilidade de um oceano Atlântico ou de um Niágara, sem mesmo ter visto ou ouvido falar de um e outro... A vida é uma grande cadeia, cuja natureza pode ser conhecida mesmo quando conhecemos dela apenas um simples elo. Como todas as outras artes, a Ciência da Dedução e Análise só pode ser adquirida através de longo e paciente estudo...". (ECO; SEBEOK, 1983, p. 172).

A investigação exige sagacidade, discrição e muito empenho. Não só *Spirit*, mas qualquer personagem dos quadrinhos, literatura, cinema ou TV, detetive particular, perpassa por etapas que fazem parte da rotina de um investigador e que dão o tom da trama. Para *Spirit* nada é dispensável. Fontes de informações e meios de informações, dossiês com estudos da vida pregressa e óbvio, conhecimentos de armamentos e defesa pessoal, resistência à fadiga e ao desconforto para garantir a boa execução de uma espionagem.

⁶⁹ Lógica é a ciência que estuda princípios e métodos de inferência, tendo o objetivo principal de determinar em que condições certas se seguem (são consequência), ou não, de outras. (MORTARI, 2001, p. 2).

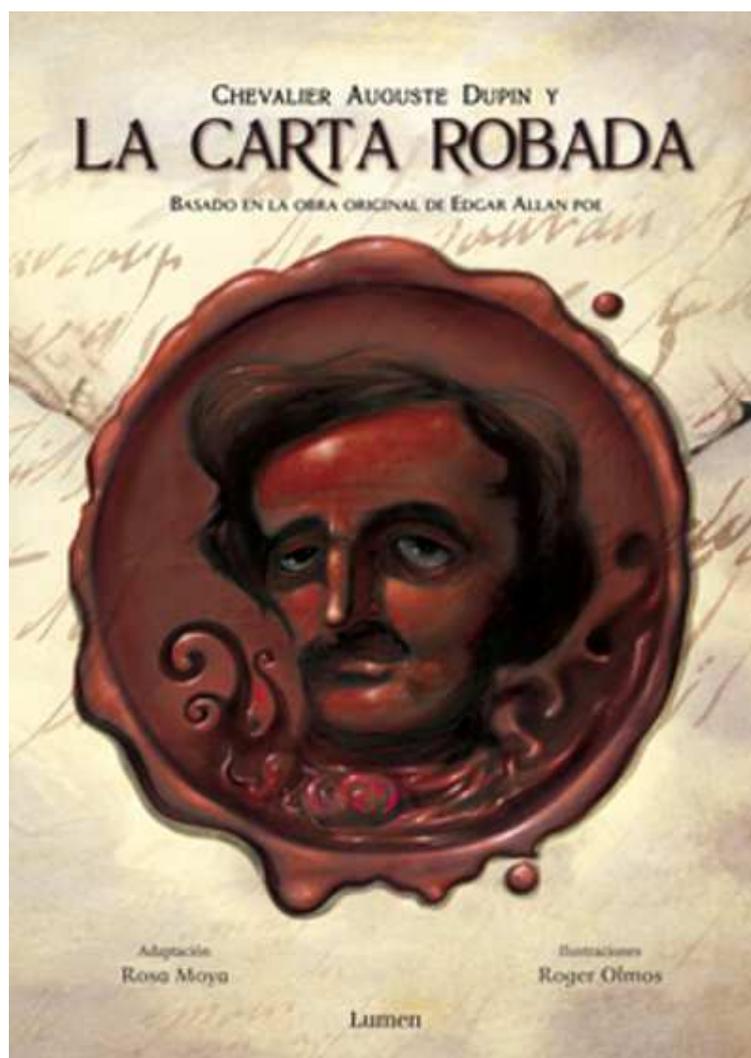


Figura 64: A Carta Roubada (1844). A literatura detetivesca de Edgar Allan Poe e seu protagonista: o detetive Auguste Dupin. Fonte: FNAC⁷⁰.

Ao tentar solucionar casos, *Spirit* até “tenta” demonstrar independência no sentido de evitar interesse ou sentimentos, porém nem sempre obtém sucesso. Quando hesita, a vida do detetive de Central City se torna muito mais difícil. *Spirit* se move como a noite. Discreto e muito atento aos detalhes, por mais irrelevantes que pareçam, sabe se infiltrar em qualquer ambiente social arditosamente; sabe sair de qualquer situação ou ambiente hostil. Procura

⁷⁰ Disponível em: < <http://libros.fnac.es/a333572/Varios-artistas-Chevalier-Auguste-Dupin-y-la-carta-robada-Infantil>>. Acesso em jul. 2014.

observar e detectar indícios de traição dos personagens suspeitos que estão ao seu redor de forma exímia.

Deve descer por estas ruas más um homem que não é mau ele próprio, nem maculado nem medroso. O detetive deste tipo de história deve ser esse tipo de homem. Ele é o herói; ele é tudo. Deve ser um homem completo e um homem comum e ainda assim, um homem invulgar. Ele deve ser, para usar uma frase feita, um homem de honra – por instinto, por inevitabilidade, sem pensar nisso, e certamente sem o dizer. Deve ser o melhor homem do mundo e um homem suficientemente bom para qualquer mundo. (CHANDLER, apud SILVER; URSINI, 2012, p. 147).

A rotina é algo evitado pelo herói que procura manter-se “distante” dos civis escondendo-se no cemitério de Wild Wood (seu esconderijo secreto).

Spirit procura adquirir o máximo de informações e conhecimentos culturais que lhe sirvam de arsenal no combate ao crime como livros, revistas, jornais, rádio, enfim, tudo o que possa lhe munir para aperfeiçoar suas notáveis intuições e inferências de simples observações sobre casos complexos que assolam os oprimidos. Como um verdadeiro “artista”, sabe representar qualquer papel com o intuito de persuadir, despistar e não deixar que outros percebam sua real intenção. *Spirit* em hipótese alguma é uma cópia, mas carrega em seu DNA um pouco de Sherlock Holmes, Auguste Dupin⁷¹ e tantos outros mais, porém, com uma diferença. Em contraste com seus antecessores, o personagem vive momentos que nem tudo dá certo e, por conseguinte, os planos acabam se desmantelando. Em outras palavras, mesmo um grande detetive dos quadrinhos demonstra em algumas situações que é falível e isso é o que torna *Spirit* tão especial.

Há na literatura certos personagens que passaram a possuir uma identidade independente e inconfundível, cujos nomes e qualidades pessoais são familiares a

⁷¹ [...] A mente de Dupin trabalha por associação. Seu método é refinado, um mecanismo conveniente muito mais sensual do que os processos ordinários de cálculo racional [...]. Por essa razão é que ele é muito mais sofisticado do que nós, com seu poder de desenredar enigmas, porque se encontra muito mais próximo das origens do nosso ser. Sua mente, trabalhando por meio de analogias metafóricas, combina intuição poética com exatidão matemática. (HOFFMAN, 1973, apud ECO; SEBEOK, 1983, p. 215).

milhares de pessoas que podem não ter nem mesmo lido qualquer das obras nas quais essas personagens aparecem. Entre estas deve se incluir Sherlock Holmes, que adquiriu, na mente de incontáveis leitores de todas as nacionalidades, o status de um ser humano real, aceito por muitos nos primeiros anos do século vinte como um contemporâneo vivente, e que ainda sobrevive, cinquenta anos depois, com todo o fascínio de uma tradição estabelecida e incontestável, como o mais convincente, o mais brilhante, o mais congenial e benquisto de todos os detetives de ficção. (MURCH, 1958, apud ECO; SEBEOK, 1983, p. 60).

Curiosamente o trabalho detetivesco se assemelha muito ao trabalho de um pesquisador e algumas das aptidões de *Spirit* conversam de forma muito íntima com essa afinidade em ambos. O pesquisador e o detetive podem muito bem merecer uma comparação, cada qual fazendo descobertas a partir de pistas despercebidas por outros:

- Paixão pelo conhecimento: um pesquisador deve aprimorar seu intelecto sempre para buscar a chave das respostas que procura em sua pesquisa.
- Criatividade: capacidade de criar, ser inventivo e buscar soluções ou alternativas não ficando estático quanto ao progresso daquilo que está sendo analisado.
- Determinar um problema relevante: apontar um problema não é o suficiente, é necessário apresentar a perspectiva de que o pesquisador é capaz de resolvê-lo e a tempo.
- Persistência: a vida é repleta de obstáculos e demonstrar resiliência é essencial. Deparar-se com alguma dificuldade e desistir não é uma opção. Buscar de forma incessante a solução para um problema é que move a pesquisa.
- Liderança: a tomada de atitude, comando e hegemonia tem de ser abrangente em diversos aspectos e influenciando de forma positiva.
- Trabalho em equipe: reconhecer o suporte dado por outros, valorizar o trabalho em grupo.

- Ter apreço pelo que faz: para que tudo seja exercido em sua plenitude é preciso gostar do que faz. Quanto maior a afeição, maior o aprendizado e o prazer no que está sendo executado.

De uma forma ou de outra, nós, pesquisadores, somos grandes “detetives” em busca de uma resposta chave.

Investigar ou pesquisar são sinônimos que aproximam ficção e realidade de funções parecidas em suas propostas. Na execução da investigação, além dos procedimentos característicos e do planejamento lógico, congruente de hipóteses, a experiência e intuição são requisitos muito bem-vindos no desvendamento de enigmas.

O enigma é fundamental para a história de detetive mas não é, em si, a história de detetive, e seu lugar na literatura do crime é, em geral, comparativamente pequeno... (um) interessante exercício se encontra em *Zadig*, de Voltaire (1747). Sem ter visto a cadela de estimação da rainha ou o cavalo do Rei, ambos desaparecidos, *Zadig* é capaz de dizer que a cachorra havia tido filhotes recentemente, que era manca da pata esquerda e que possuía longas orelhas... Quando insiste que nunca havia visto tais animais, *Zadig* é sentenciado ao açoite. Sua explicação, depois que os animais foram encontrados, é um exemplo de verdadeira dedução. No caso da cadela, marcas deixadas na areia pelas tetas penduradas e pelas orelhas, bem como a marca de uma pata impressa de modo mais fundo que as outras, forneceram as pistas. (SYMONS, 1972, apud ECO; SEBEOK, 1983, p. 200).

O objetivo de uma investigação varia, porém é preciso evidenciar que os preceitos são sempre os mesmos: descortinar para corroborar. Em outras palavras, descobrir e provar.

Uma investigação pode ser comparada ao ato de seguir os fios de um tear. Chegamos ao ponto no qual eles podem ser observados compondo um todo, um tecido homogêneo e estreitamente urdido. Para checar a coerência do padrão, percorremos com o olhar as diferentes linhas. (ECO; SEBEOK, 1983, p. 119).

Partindo deste princípio, o detetive então cria uma hipótese, usando a perícia e imaginação. Em seguida procura reproduzir de forma cognitiva as etapas do caso a ser desvendado como se fosse o próprio suspeito, procurando entender o que foi tramado.

Spirit herda a sagacidade de seu criador, esbanjando o charme de um dos detetives mais famosos de todos os tempos dos quadrinhos. No fundo, Will Eisner sonhava em ser o detetive mascarado.

Quando lhe perguntaram no Congresso de Lucca/74, como tinha conseguido desenhar Dolan à sua imagem e semelhança tanto tempo antes, Eisner respondeu espantadíssimo: Mas não é nada disso! Quem eu criei à minha imagem e semelhança foi o *Spirit*. (EISNER, 1975, p. 1).

Toda a bagagem cultural proveniente da literatura (de Tchekhov a Chandler), cinema⁷² e revistas *pulp fiction*⁷³ foram essenciais para o nascimento de um dos detetives mais conhecidos no mundo dos quadrinhos. Eisner exalta e sintetiza as qualidades que fizeram de Danny Colt um detetive icônico dos quadrinhos no trecho a seguir:

Sob a superfície retorcida e coberta de limo do Cemitério Wildwood, o sepulcrário abandonado nos arredores de Central City, existe um lar. Em seu apartamento subterrâneo, construído para ter a durabilidade de um abrigo antiaéreo e equipado com o que há de mais moderno em combate ao crime, vive Denny Colt, vulgo *Spirit*, desde junho de 1940. De seu santuário, durante toda a década que se seguiu, o herói empreendeu, com firme determinação, uma guerra aos fora-da-lei. Sua verdadeira identidade (um segredo obscuro) era conhecida apenas pelo comissário polícia, Dolan, e sua filha, Ellen. Poucado das restrições que cerceiam um detetive comum e

⁷² O cinema sempre me influenciou [...]. Os primeiros filmes de Man Ray me cativaram muito. Eu gostava de ir até a New School e passar horas assistindo a seus filmes experimentais; aos poucos me ocorreu que esses filmes eram nada mais que quadros numa tira celuloide, o que não é muito diferente de quadros numa tira de papel. Para mim, aquilo logo virou filme no papel. Então, é óbvio que houve essa influência. Mas o timing, as sequências – acho que fui influenciado por quase todo o cinema. (EISNER, apud SCHUMACHER, 2013, p. 20).

⁷³ [...] As revistas eram entretenimento barato. Eram impressas em polpa de celulose, custavam dez *cents* numa época em que revistas impressas em papel refinado custavam 25 e tendiam a se desmanchar logo após a leitura. Tinham por volta de 128 páginas e fixavam-se em gêneros. Eram *pulps* de detetive, *pulps* de ficção científica e fantasia, de terror, de romance, de aventura – todos ilustrados, sensacionalistas, recheados de quantos contos coubessem numa única edição. Os romances publicados em fascículos garantiam a fidelidade de leitor – desde que, claro, a narrativa mais longa tivesse algum mérito. Os mais famosos vendiam mais de um milhão de exemplares por edição. (SCHUMACHER, 2013, p. 19).

legalmente constituído, o solitário e nada ortodoxo guerreiro tornou-se uma lenda de seu tempo. Nos anos seguintes, *Spirit* alcançou enorme sucesso e passou a ser altamente respeitado pela sociedade que tentava proteger. – *Como ele veio a ser o que é, e quem o motivou a isso?* Bem, para ser sincero, ninguém. Ele exerceu o ofício com empenho inquestionável. E entrou nessa luta da mesma maneira que muitos homens adentraram em carreiras vitalícias – através de uma combinação de necessidade, talento e circunstância. (EISNER, 1990, p. 1).

Em 1940 os quadrinhos ganhavam um dos mais singulares detetives já criados. A cidade de Central City, apesar de desolada pelo crime, ainda tinha alma e honra a serem recuperadas. E para resgatar a alma dessa cidade, nada melhor do que entrega-la nas mãos de um “espírito”.

4. CAPÍTULO 4 – O PROCESSO COGNITIVO NAS HQs DE *SPIRIT*

4.1. A RELAÇÃO IMAGEM-LEITOR NO ATO DA LEITURA

O quarto e último capítulo, “O processo cognitivo nas HQs de *Spirit*” apresenta o meio que estimula leitores a pensarem livremente sobre as imagens⁷⁴ suas características recorrentes nas HQs do *Spirit* e a constituição e funcionamento do gênero na construção de conhecimento, mostrando aspectos subjetivos e atingindo motivações não explícitas, ou mesmo conscientes, de maneira espontânea.

Antes vamos esclarecer os tipos de leitores existentes e suas influências.

Marny (1970, p. 245) evidencia os tipos de leitores:

Os consumidores esclarecidos. [...] Em geral, são amadores agrupados em clubes especializados. [...] Os colecionadores. São os que se agarram quer a determinado herói, quer a uma publicação dum ou doutra data, querendo possuir todas as aventuras ou todos os números. [...] Os consumidores infantis [...] crianças entre oito e catorze anos.

Eisner (2005, p. 73) aponta as principais influências dos leitores:

Nenhum narrador deve ignorar o fato de que o leitor tem outras experiências de leitura. Os leitores estão expostos a outras mídias e cada uma delas tem seu próprio ritmo. Não há como mensurar isso, mas sabemos que essas diferentes mídias se

⁷⁴ A relação texto-imagem é fundamental para a compreensão da história do Ocidente. Na Idade Média, assume a forma de luta entre o cristianismo textual e o paganismo imaginístico; na Idade Moderna, luta entre a ciência textual e as ideologias imaginísticas. A luta, porém, é dialética. À medida que o cristianismo vai combatendo o paganismo, ele próprio vai absorvendo imagens e se paganizando; à medida que a ciência vai combatendo ideologias, vai ela própria absorvendo imagens e se ideologizando. Por que isso ocorre? Embora textos expliquem imagens a fim de rasgá-las, imagens são capazes de ilustrar textos, a fim de remagicilizá-los. (FLUSSER, 2011, p. 25).

influenciaram entre si. Filmes. O público é transportado através da narrativa. Ela não deixa tempo para contemplar ou saborear as passagens. O observador é um espectador da realidade artificial. Vídeo interativo. Texto e imagens armazenados eletronicamente permitem que o observador manipule o ritmo de exibição e assimilação. Não existe a sensação tátil fornecida pela mídia impressa. Texto. A aquisição exige a capacidade de ler, o que envolve pensamento, participação e lembrança... Os leitores convertem palavras em imagens. Quadrinhos. A aquisição exige menos do que o texto porque as imagens são fornecidas. A qualidade da narrativa depende da disposição de textos e imagens. Espera-se que o leitor participe. Ler a imagem requer experiência e permite a aquisição no ritmo do observador. O leitor deve fornecer internamente o som e a ação das imagens.

Independente do tipo de leitor ou “agente humano” - assim chamado por Flusser - ao estabelecer contato com a imagem nos quadrinhos, por exemplo, o sujeito estabelece um processo de decodificação para interpretar a imagem criada pelo quadrinista que também é um “agente humano” e constrói a comunicação.

No caso das imagens tradicionais⁷⁵, é fácil verificar que se trata de símbolos: há um agente humano que (pintor, desenhista) que se coloca entre elas e seu significado. Este agente humano elabora símbolos “em sua cabeça”, transfere-os para a mão munida de pincel, e de lá, para a superfície da imagem. A codificação se processa “na cabeça” do agente humano, e quem se propõe a decifrar a imagem deve saber o que se passou em tal “cabeça”. (FLUSSER, 2011, p. 31).

⁷⁵ É importante destacar que Flusser define as imagens tradicionais como imagens que imaginam o mundo. Também chamadas de imagens pré-históricas. Já as imagens técnicas ou pós-históricas, diferente das imagens tradicionais, são aquelas produzidas por aparelhos.

Por intermédio de *Spirit a técnica de Eisner* evolui e a estrutura da arte sequencial (termo adotado pelo próprio Eisner) se desenvolve e articula-se no tempo⁷⁶. Ele descobriu o até então tradicional estilo das histórias em quadrinhos compondo espacialmente seu personagem que “cresce” a cada publicação assumindo a identidade de uma figura da vida real⁷⁷. Esse é o poder de comunicação⁷⁸ do protagonista que não toma conhecimento do estilo conservador para atrair novos e versados leitores a um universo visual que requer outra capacidade leitora rompendo com o formalismo da sequência “da esquerda para a direita”.

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que um resultados da tecnologia. Tal como no uso de quadrinhos para expressar a passagem do tempo, o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação. Com isso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim com a visual. O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela, que parece consistir em quadrinhos ou episódios. Se, como observa Norman Cousins, "... o pensamento sequencial é o trabalho mais difícil de todo o âmbito do esforço humano...", então a obra do artista sequencial deve ser avaliada pela sua compreensibilidade. O artista sequencial "vê" pelo leitor porque é inerente à arte

⁷⁶ “Nas histórias em quadrinhos, espera-se que o leitor entenda coisas como tempo implícito, espaço, movimento, som e emoções. Para que isso ocorra, um leitor deve não apenas se utilizar de reações viscerais, mas também fazer uso de um acúmulo razoável de experiências.” (EISNER, 2005, p. 53).

⁷⁷ A vida real cria sempre figuras novas, brilhantes, coloridas, que se sobrepõem aos personagens imaginários. (PROPP, 2001, p. 49).

⁷⁸ Na primeira etapa de contar uma história, seja ela oral, escrita ou gráfica, há um entendimento entre o narrador e o ouvinte, ou leitor. O narrador espera que o público vá compreender, enquanto o público espera que o narrador vá transmitir algo que seja compreensível. Neste acordo, o fardo encontra-se sobre o ombro do narrador. Esta é a regra básica da comunicação. (EISNER, 2005, p. 53).

narrativa exigir do espectador reconhecimento, mais do que análise. A tarefa então é dispor a sequência dos eventos (ou figuras) de tal modo que as lacunas da ação sejam preenchidas. Conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários, a partir da sua vivência. O sucesso brota aqui da habilidade do artista (geralmente mais visceral que intelectual) para aferir o que é comum à experiência do leitor. (EISNER, 1989, p. 38).

Dessa forma o quadrinista compõe uma sequência de imagens para que as lacunas⁷⁹ a serem preenchidas pela imaginação do leitor se tornem mais completas. Tal ação exige daquele leitor o talento imaginativo⁸⁰ e inventivo, a partir de sua experiência, para preencher a ação e obter lógica. O leitor compreende o mundo em imagens e desenvolve uma imaginação vigorosa, de natureza reprodutiva e criativa⁸¹.

Se você optar por uma abordagem antropológica, como sugere este trabalho, depararemos um com um novo problema na objeção de que o estudo da antropologia refere-se ao ser humano, e não às imagens. Essa objeção demonstra precisamente a necessidade de levantar questões. Homens e mulheres se isolam em sua atividade visual, que fornece diretrizes para a vida, a unidade simbólica que chamamos de imagem. A duplicidade do significado das imagens internas e externas não pode ser

⁷⁹ A exposição ficaria falha se não fosse discutido o espaço existente entre um quadrinho e outro. Cirne (1975) o define como “cada hiato [...] que separa as cercaduras dos quadros”, representando uma elipse. “O corte, em si, já indica uma particular situação elíptica, impondo ao consumidor uma leitura de imagens ocultas ou subentendidas pela narrativa”. (RAMOS, 2009, p. 144).

⁸⁰ A imaginação pode estar firmemente ligada à experiência prática ou pode ocorrer dentro de um sistema lógico-verbal. Essa abordagem nos força a ir além de referências vagas à “fantasia” e tentar ver a imaginação de um modo mais discriminador, distinguindo diferentes níveis de conteúdo semântico e de estrutura dos sistemas psicológicos subjacentes. (LURIA, 2010, p. 181).

⁸¹ No significado corriqueiro do termo, não pode mais haver “criatividade”. O homem individual será incapaz de criar informação nova. O tempo do indivíduo criador, do autor, do Grande Homem, o tempo da inspiração, da aura gloriosa, pertence ao passado. O que equivale a dizer que a “história”, no sentido exato, pertence ao passado. Mas no significado de produção dialógica de informação externamente reproduzível (e eternamente memorável), o tempo da criatividade está apenas raiando. Estamos no limiar de aventuras, de situações imprevistas, de situações criadas disciplinadamente. (FLUSSER, 2008, p. 144).

separada do conceito de imagem, e justamente por isso altera sua fundamentação antropológica. Uma imagem é mais que um produto da percepção. Manifesta-se como resultado de uma simbolização pessoal e coletiva. Tudo o que passa em frente aos olhos ou ao olho interior pode ser entendido como uma imagem, ou transformado em uma imagem. Devido a isso, se considerar realmente o conceito de imagem, com certeza pode ser um conceito antropológico. Vivemos imagens e compreendemos o mundo em imagens. Essa relação viva com a imagem se estende igualmente à produção física de imagens que se desenvolvem no espaço social, que podemos dizer, está ligada às imagens mentais como uma pergunta com resposta.⁸². (BELTING, 2009, p. 14, tradução nossa).

O leitor complementa as lacunas da imaginação produzindo sequências entre os intervalos das imagens mais relevantes dos quadrinhos.

Ramos (2007) defende que o processo gera diferentes níveis de inferência por parte do leitor. Este articula sociocognitivamente, entre um quadro e outro, elementos coesivos visuais. Se o personagem aparecer numa vinheta, digamos, sentado e, na seguinte, em pé, a leitura sugerida pelo corte entre os quadrinhos é que a pessoa representada se levantou. A inferência foi possível por meio da recuperação do objeto de discurso visual, manifestado na figura do personagem. (RAMOS, apud RAMOS, 2009, p. 148).

⁸² Si elige una aproximación antropológica, como se sigue en esta obra, se encuentra uno con un nuevo problemas en la objeción de que el estudio de la antropología se refiere al ser humano, y no a las imágenes. Esta objeción demuestra precisamente la necesidad de lo que cuestiona. Los hombres y las mujeres aíslan dentro de su actividad visual, que establece los lineamientos de la vida, aquella unidad simbólica a la que llamamos imagen. La duplicidad del significado de las imágenes internas y externas no puede separarse del concepto de imagen, y justamente por ello trastorna su fundamentación antropológica. Una imagen es más que un producto de la percepción. Se manifiesta como resultado de una simbolización personal e colectiva. Todo lo que pasa por la mirada o frente al ojo interior puede entenderse así como una imagen, o transformarse en una imagen. Debido a esto, si se considera seriamente el concepto de imagen, únicamente puede tratarse de un concepto antropológico. Vivimos con imágenes y entendemos el mundo en imágenes. Esta relación viva con la imagen se extiende de igual forma a la producción física de imágenes que desarrollamos en el espacio social, que podríamos decir, se vincula con las imágenes mentales como una pregunta con una respuesta. (BELTING, 2009, p. 14).

O processo de inferência realizado pelo leitor constrói conhecimento⁸³ por intermédio da imagem e desperta no leitor o ato de pensar imagens.

Tal será então a vantagem: saber, mas também pensar e não saber enquanto se aflige com restos de saber. Dialectizar. Para além do próprio saber, envolver-se na prova paradoxal de não saber (o que acabaria exatamente por negá-lo) mas pensar o elemento do não saber que nos deslumbra cada vez que pousamos nosso olhar sobre uma imagem artística. (DIDI-HUBERMAN, 1990, apud FERRARA, 2012, p. 204).

De acordo com Ferrara (2012, p. 204) Vilém Flusser anuncia essa etapa volátil e incompleta de análise voltada para a necessidade de pensar imagens:

Imaginação é a capacidade de fazer decifrar imagens. O fator decisivo no deciframento de imagens é tratar-se de planos. O significado da imagem encontra-se na superfície e pode ser captado por um golpe de vista. No entanto, tal método de deciframento produzirá apenas o significado superficial da imagem. Quem quiser ‘aprofundar’ o significado e restituir as dimensões abstraídas, deve permitir à sua vista vaguear pela superfície da imagem. Tal vaguear pela superfície é chamado scanning. (FLUSSER, apud FERRARA, 2012, p.204).

O ato de “scanear” uma HQ durante a leitura significa examinar, esquadrinhar, explorar, contemplar.

“Scanear” é portanto, um método de ler imagens para conhecer suas consequências o que envolve nova alfabetização do ver pois nisso se revela o confronto de duas temporalidades: o tempo de exposição/contemplanção e aquele da imagem que Benjamin chamou de dialética sem tempo, atemporal, porque inaugura a espacialidade que nos leva a decifrar imagens de todos os tempos. Portanto, violenta-se a divisão ordenadora da vida em tempo e espaço, a fim de que seja possível apreender a imagem nas características das espacialidades que criam mimeses, mitos ou espetáculos, com exagerada visibilidade ou invisibilidade. Essa violência faz-se indispensável para tornar dialético o tempo das imagens e pensar

⁸³ Flusser desenvolve uma teoria da imagem como meio que gera um ambiente e envolve relações sociais, trocas simbólicas, comportamentos e valores que se apresentam, tanto mais intensos, quanto mais distantes da decodificação espontânea da linearidade. (FERRARA, 2012, p.207).

com elas, nelas e a partir delas: outra forma de conhecer e produzir a história onde a imagem se transforma em objeto empírico da visibilidade que, misturando imaginação e razão, se coloca diante dela para pensá-la. (FERRARA, 2012, p.205).

De acordo com Santaella (2012, p. 110) se comparada à língua, a semântica da imagem é, de fato, polissêmica. Em outras palavras, a imagem pode representar muitos significados. Assim, o leitor completa os hiatos da arte sequencial com a imaginação⁸⁴. As imagens e ilustrações das histórias em quadrinhos dependem desse efeito para “ganhar vida”. O leitor tem uma participação substancial na narrativa criando imagens, pois sem esse conjunto complementar dos espaços entre um quadrinho e outro, ela não seria vivaz. Portanto nas HQs, a sequencialidade criada pela imagem é mais instigante que a própria narrativa.

Entretanto para que todo este processo ocorra é necessário o contato com a imagem não apenas visual, mas tátil. “Scanear” e “tatear” são reflexos característicos do leitor que capta, codifica, examina e explora quando em contato com uma HQ. Para o leitor usufruir e colaborar com a construção desse universo de sentidos nos quadrinhos não somente o “scanear”, mas o “tatear” páginas das HQs é essencial. Flusser esclarece essa relação com a imagem:

Ao apertarmos um botão, montanhas explodem, e, ao apertar o botão vermelho, o presidente americano pode terminar com a vida humana na Terra. Ao apertarmos teclas estamos destruindo o famoso *sandwich* que estrutura o nosso mundo em três níveis: das dimensões nucleares, das dimensões humanas e das dimensões cósmicas. As pontas dos nossos dedos são feiticeiros que embaralham o universo.

[...]

⁸⁴ Sugiro pois que o termo “imaginar” significa a capacidade de concretizar o abstrato, e que tal capacidade é novaque; que foi apenas com a invenção de aparelhos produtores de tecno-imagens que adquirimos tal capacidade; que as gerações anteriores não podiam sequer imaginar o que o termo “imaginar” significa; que estamos vivendo em mundo imaginário, no mundo das fotografias, dos filmes, do vídeo, de hologramas, do mundo radicalmente inimaginável para as gerações precedentes; que esta nossa imaginação ao quadrado (“imaginação²”), essa nossa capacidade de olhar o universo pontual de distância superficial a fim de torna-lo concreto, é emergência de nível de consciência novo. (FLUSSER, 2008, p. 55).

Quem diz “tatear”, está dizendo que algo se move cegamente com a esperança de encontrar algo, como que por acidente. [...] No entanto, o fato incontestável é que vivencio o meu tatear como movimento cego. Pelo contrário, estou convencido de que escolho as minhas teclas livremente. (FLUSSER, 2012, p.40, 41).

Esta liberdade de “escolha das teclas” a que Flusser se refere, faz do leitor de quadrinhos um produtor de imagens por intermédio do cérebro⁸⁵ e mente⁸⁶. Em outras palavras, o leitor comanda o ritmo da leitura⁸⁷.

Os produtores de imagens técnicas tateiam. Condensam, nas pontas dos seus dedos, imagens. As teclas que apertam fazem com que aparelhos juntem elementos pontuais para os transformar em imagens. Tais imagens não são superfícies efetivas, mas superfícies imaginadas. São imagens imaginadas. (FLUSSER, 2012, p.49).

Com base nessas analogias, o “efeito *Spirit*” contribuiu de forma contundente para a construção de erudição entre leitores e quadrinistas que sofreram influências socioculturais, psicológicas e situacionais por intermédio dos novos ares experimentados pelos quadrinhos de Eisner. Os leitores ávidos por histórias que mexessem com a imaginação e encantassem

⁸⁵ O cérebro é órgão herdado que funciona apenas em situação cultural de informações adquiridas. (FLUSSER, 2012, p.127).

⁸⁶ A mente é função cultural que exige este órgão herdado. Em suma: “cérebro” e “mente” são termos que visam distinguir o que não é distinguível. (FLUSSER, 2012, p.127).

⁸⁷ Falando em termos gerais, e deixando de lado as habilidades cognitivas individuais, o nível de aquisição de um leitor pode ser descrito como um ritmo de leitura. Apesar de os leitores poderem ajustar suas expectativas de acordo com a disciplina e as convenções dos quadrinhos, existe uma referência reflexiva a outras mídias da mesma forma que para a memória de uma experiência real. Os leitores de quadrinhos tolerarão a emulação do ritmo narrativo de outra mídia, mas o narrador de quadrinhos tem de lidar com o fato de que a mídia ainda é fornecida através da impressão. Isso coloca em questão fatores físicos, ou seja, o papel não precisa de maquinário para a transmissão. O leitor está no controle total da aquisição, livre de qualquer manipulação, seja da máquina ou do ritmo de sua exposição. (EISNER, 2005, p. 53).

gerações foram surpreendidos. A partir daquele momento nunca mais seriam os mesmos para o bem da arte sequencial.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Lembro-me como se fosse hoje, a primeira vez em que peguei e folheei uma HQ do *Spirit*. Estava acostumado a histórias com personagens dotados de superpoderes e nada que não pertencesse a esse gênero me agradava. Era uma HQ tão diferente que acabou provocando minha curiosidade. Avancei pelas páginas com extrema paciência; apreciando, contemplando, admirando toda aquela alquimia entre imagem em palavras. Daquele momento em diante, percebi realmente que as histórias em quadrinhos, especialmente as de Will Eisner e seu detetive icônico, faziam parte da minha formação cultural e intelectual para sempre.

O *Spirit* de Eisner retrata a face do verdadeiro herói que vive em cada um de nós. Com maus dias e bons dias, porém, incansável, imparável... Que não desiste facilmente.

Em novembro de 2011 buscava realizar uma pesquisa interessante para poder ingressar no curso de Mestrado em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, mas estava muito confuso. Foi quando ao assistir o telejornal anunciando a exposição “O Espírito de Will Eisner” com Marisa Furtado de Oliveira como curadora fui surpreendido. Não pensei duas vezes para conferir a exposição. Todo o universo criado por Eisner e o personagem principal que criou e elevou o gênero quadrinhos estavam lá. Senti uma energia poderosa me envolvendo e elaborei o projeto que depois fora aceito, permitindo meu ingresso no COS. Com o auxílio de minha orientadora, pouco tempo depois, fui conferir a banca de sua aluna de doutorado que tratava a cidade por intermédio das obras de Eisner com o tema “Comunicando a cidade em quadrinhos: do narrar ao fabular nos romances gráficos de Will Eisner”. Lá tive a oportunidade de conhecer um dos membros da banca com quem conversei bastante me incentivando. Seu nome: Waldomiro Vergueiro. E em um bate-papo descontraído, coloquei minhas ideias que além de terem o auxílio da minha orientadora, receberam uma considerável contribuição por parte de Waldomiro, sugerindo e apoiando minha pesquisa sobre o detetive de Central City e suas histórias empolgantes conforme **“ANEXO A” deste trabalho (Eisner, 1985, p. 52) .**

O simples fato de tornar um sonho de infância em uma pesquisa reconhecida pela academia me conduz à felicidade de poder prestar essa homenagem ao principal personagem de Eisner e sua contribuição para com o público amante da arte sequencial.

Talvez esse fosse o intuito de Eisner. Que os leitores, quadrinistas e admiradores das histórias em quadrinhos encarnassem “o espírito” do objeto.

É assim que *Spirit* em parceria com Eisner, conforme é possível verificar no “**ANEXO B**” deste trabalho (Eisner, 1975, p. 67), “constrói desconstruindo” o que até o momento não havia sido explorado e, por intermédio da imagem, captura o leitor, comunica e auxilia a composição de experiências cognitivas. As lacunas do imaginário, as elipses, enfim, o que faz a imagem ganhar movimento e dramaticidade começou a fazer sentido a partir do personagem de Eisner e seu crescimento com o passar dos anos.

Durante a pesquisa perpassamos por temas como o estereótipo e a imagem, ressaltando os elementos que tornam os personagens dos quadrinhos tão marcantes e emblemáticos. Também trouxemos à tona o processo criativo que envolve a composição das HQs, além do raciocínio lógico do detetive e o processo cognitivo a que o leitor é levado por conta da arquitetura que abraça o universo das histórias em quadrinhos, principalmente depois de Eisner e sua criação, o *Spirit*.

Dissecar *Spirit* não é uma tarefa fácil. O objeto em questão é quase inesgotável, portanto, alguns capítulos podem ser ampliados no futuro com o intuito de elevar a pesquisa em um nível doutorado.

A observação científica sobre tais elementos permite uma nova luz acerca dos quadrinhos que exalta a comunicação e a erudição por intermédio da imagem.

As histórias em quadrinhos são essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição da narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade. [...] A arte, então, controla a escrita, e o produto passa a ser pouco mais do que uma literatura barata. Apesar da grande visibilidade e da atenção compelida pelo trabalho artístico, insisto em afirmar que a história é o componente crítico de uma revista em quadrinhos. Não é somente a estrutura intelectual na qual se baseia toda a arte. É mais do que qualquer outro elemento, é aquilo que faz o trabalho perdurar. Este é um grandioso desafio para um meio que sempre foi considerado coisa de criança. A tarefa é trazer à tona a reação do leitor através das imagens. (EISNER, 2005, p. 6).

Por fim, importa enfatizar os aspectos novos trazidos à tona, graças ao personagem de Eisner.

Spirit consegue reunir elementos distintos de incontáveis formas de arte, reinventando e contando histórias de diferentes modos por intermédio da imagem. O poder que a imagem

exerce nas histórias em quadrinhos de *Spirit* é sagaz e atemporal. A imagem em *Spirit* é a própria narrativa que guia o leitor ao exercício de criação e aos aspectos mais que presentes na natureza humana como a falibilidade e a redenção; aspectos que transmitem a falsa impressão de que nosso herói em questão é fraco perante os demais superpoderosos, mas que na realidade se tornaram um trunfo em virtude da fusão entre imagem e história. Imagem essa que não é tratada de forma simplista, apenas no âmbito da reprodução e representação visual, mas em um âmbito complexo que influencia a forma de narrar quadrinhos e respectivamente o leitor. A imagem que Eisner cria com seu personagem estimula, infere sequências e exerce influência para os meios de comunicação de massa provocando uma irresistível satisfação aos olhos de leigos e especialistas.

Cultuado e longe de ser apenas um entretenimento visual desprovido de pensamento, *Spirit* transforma o padrão básico dos quadrinhos em admiração e prestígio, transforma as histórias em quadrinhos em algo maior, elevando seu status em diversas perspectivas e principalmente em fascínio... fascínio da imagem na arte sequencial.

6. REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **El poder del centro**. Madrid: Alianza Forma, 1984.

ARNOLD, Andrew D. **A Graphic Literature Library**. Disponível em: <<http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,547796,00.html>>. Acesso em jul. 2013.

BAITELLO Junior, Norval - Notas de aula da disciplina **Semiótica da Cultura: as teorias da imagem e a ciência da cultura** - São Paulo: PUC/SP, 29/08/2013.

BALÁZS, Bela. **The Close-Up and The Face of Man**. IN DALLE VACCHE, Angela (ed.). *The Visual Turn: classical film theory and art history*. New Jersey: Rutgers University Press, 2003. Pp. 15-6.

BELTING, Hans. **Antropologia de la Imagen**. Buenos Aires: Katz Editores 2007.

BENJAMIN, Walter. **O narrador**. São Paulo: Brasiliense 1994.

BRITO, Adélio. **A construção do herói no percurso narrativo da graphic novel - Os 300 de Esparta - Do Dever à Vitória: uma jornada**. São Paulo: PUC, 2012.

CAPIBERIBE, Artionka. **O que é um herói?**. Disponível em: <<http://revistaforum.com.br/blog/2012/08/marighella-o-que-e-um-heroi/>>. Acesso em jul. 2013.

CIRNE, Moacir. **Para ler os quadrinhos**. Rio de Janeiro: Vozes, 1975.

DAZZI, Camila. **A sensual Messalina**. Disponível em: <<http://www.revistadehistoria.com.br/secao/perspectiva/a-sensual-messalina>>. Acesso em abr. 2014.

DEODATO, Lívia. **Robert Mckee: “Ignore as partes chatas da vida”**. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI139101-15220,00.html>>. Acesso em: ago. 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 2010.

DROGUETT, Juan Guillermo. **O desejo em cena: ensaios de estética filmográfica contemporânea**. 1.ed. Curitiba, PR: CRV, 2012.

DUARTE, Alexandre. **A Explosão do Cinema Negro**. Disponível em: <<http://racabrasil.uol.com.br/cultura-gente/156/artigo221157-1.asp>>. Acesso em mai. 2014.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

- EISNER, Will. *Spirit*. Porto Alegre: L&PM Editores, 1985.
- EISNER, Will. *The Spirit*. Rio de Janeiro: Ed. Sonia Hirsch, 1975.
- EISNER, Will. *The Spirit*. São Paulo: NG Editorial, 1987.
- EISNER, Will. *The Spirit: histórias clássicas de 1946*. São Paulo: Abril Jovem, 1990.
- FEDELI, Orlando. **Cultura Popular e Cultura de Elite, Cultura de Massa**. São Paulo: Associação Cultural Montfort, 2008.
- FERRARA, Lucrécia D' Alessio. **Os nomes da Comunicação**. São Paulo: Annablume; Grupo ESPACC, 2012.
- FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte**. 6ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2011.
- FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- GOIDANISH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011.
- IBRI, Ivo A. **Kósmos Noëtós**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP. **Cor e luz no cinema**. Disponível em: <http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Cinema%20V%EDdeo%20e%20TV/Pesquisa/as_cores_e_a_luz_no_cinema.pdf>. Acesso em: mar. 2014.
- JUNIOR, Edem; NEVES, Simone. **Criação de um Roteiro: Blaxploitation - A Rainha Negra**. Disponível em: <<http://intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2011/expocom/EX27-0280-1.pdf>>. Acesso em mai. 2014.
- KENSKI, Rafael. **Detetives de laboratório**. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/ciencia/detetives-laboratorio-442798.shtml>>. Acesso em jul. 2014.
- KOSLOWSKI, Adilson. **Acerca do problema da definição de arte**. Disponível em: <<http://www.periodicoeletronicos.ufma.br/index.php/revistahumus/article/viewFile/1675/1374>>. Acesso em out. 2014.
- LURIA, Alexander Romanovich. **Desenvolvimento Cognitivo: seus fundamentos culturais e sociais**. São Paulo: Ícone, 2010.
- MAGALDI, Ana Maria. **A mulher que eles chamavam fatal. Textos e imagens da misoginia fin-de-siècle**. Rio de Janeiro, Rocco, 1996.

- MARNY, Jacques. **Sociologia das histórias em quadrinhos**. Porto: Livraria Civilização, 1970.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. 1ª. ed. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.
- MEYER, Marlyse. **Folhetim. Uma história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- MONTI, Franco. **As máscaras africanas**. São Paulo : Martins Fontes, 1992.
- MORTARI, Cezar A.. **Introdução à lógica**. São Paulo: UNESP, 2001.
- MOYA, A. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- MUOTRI, Alysson. **Animação suspensa**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/platb/espisal/2009/05/22/animacao-suspensa/>>. Acesso em jul. 2013.
- NARRAVO, Regina. **O inquestionável poder da mulher fatal**. Disponível em: <<http://delas.ig.com.br/columnistas/questoesdoamor/o+inquestionavel+poder+da+mulher+fatal/c1597173536318.html>>. Acesso em abr. 2014.
- PANOFSKY, Erwin. **La perspectiva como forma simbólica**. Barcelona: Tusquets, 1999.
- PASSOS, Leonardo. **Formalismo Russo: E suas contribuições para a moderna crítica literária**. Disponível em: <<http://literatura.uol.com.br/literatura/figuras-linguagem/23/artigo134431-1.asp>>. Acesso em mar. 2014.
- PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- PRADO, Luiz Carlos D.. **A economia política da Grande Depressão da década de 1930 nos EUA: visões da crise e política econômica, semelhanças e diferenças com a crise atual**. Disponível em: <<http://www.ie.ufrj.br/datacenterie/pdfs/seminarios/pesquisa/texto1509.pdf>>. Acesso em: mar. 2014.
- PROPP, Vladimir I. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. CopyMarket.com, 2001.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo. Contexto, 2009.
- SANTAELLA, Lúcia. **A assinatura das coisas**. Rio de Janeiro: Imago, 1992.
- SANTAELLA, Lúcia. **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Cengage Learning, 2000.
- SANTAELLA, Lúcia. **Leitura das Imagens**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.
- SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal**. São Paulo: Ilumiuras: FAPESP, 2005.
- SCHUMACHER, Michael. **Will Eisner: um sonhador nos quadrinhos**. São Paulo. Globo, 2013.

SILVEIRA, Lauro. **Curso de semiótica geral**. São Paulo: Quartier Latin, 2007.

SILVER, Alain; URSINI, Paul; DUNCAN, Paul. **Film Noir**. Berlin: Taschen, 2012.

SOMMERVILLE, Donald. **The Complete Illustrated History of World War Two: An Authoritative Account of the Deadliest Conflict in Human History with Analysis of Decisive Encounters and Landmark Engagements**. UK: Ed. Lorenz Books, 2008.

UNIVERSIDADE DE LISBOA: SISTEMA INTEGRADO DE BIBLIOTECAS REPOSITÓRIO. **Surgimento do formalismo: a arte como vontade**. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/2409/19/ulsd059410_td_CCCaseiro_Dr14_Cap_5.pdf>. Acesso em: mar. 2014.

VERGUEIRO, Valdomiro. **As histórias em quadrinhos e seus gêneros – parte 6**. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/as-historias-em-quadrinhos-e-seus-generos-parte-6/>>. Acesso em jul. 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro. **O Legado de Will Eisner**. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/gibiusp/materias_waldomiro_olegado.asp>. Acesso em jul. 2013.

WILL EISNER - Profissão Cartunista. Produção de Marisa Furtado. Rio de Janeiro: Rob Digital, 1999. DVD.

7. ANEXO (s)

ANEXO A – Contos de Fadas para Delinquentes Juvenis contados pelo *Spirit*

Publicado originalmente em 13 de julho de 1947.



E RA UMA VEZ EM CENTRAL CITY, UM VIGARISTA CHAMADO FOSGONOV SLASH QUE VIVIA COM A SEGUNDA ESPOSA MINNIE A MARTA E COM OS DOIS FILHOS NA MAIS COMPLETA POBREZA...



PAPAI FOSGONOV AMAVA A FAMÍLIA E TUDO FAZIA PARA SUSTENTA-LA...

MAS NEM SEMPRE DAVA SORTE NO SERVICIO...

E ÀS VEZES ERA OBRIGADO A ABANDONAR TUDO...





ENTÃO, NO DIA SEGUINTE, A CRUEL MADRASTA LEVOU AS CRIANÇAS ATÉ O MERCADO ONDE PEDIU QUE ESPERASSEM...



AGORA, CRIANÇAS, VOCÊS FICAM AQUI, DE OLHO NOS HOMÊ E COM A BOCA FECHADA!!!



ALGUNS MINUTOS DEPOIS...

OK! TÁ TUDO NO CAMINHÃO! SE BEM QUE NÃO TÔ GOSTANDO DE ABANDONAR AS CRIANÇAS!

CALA A BOCA!
DEIXA DE SÊ PANACA! A POLÍCIA VAI CHEGAR JÁ, JÁ!



LÊ DO ENGANO SENHORA! NÓS JÁ ESTAMOS AQUI!

SOCORROOO...
ESTAMOS CERCADOS... FOSGONOV FAÇA ALGO!



HORAS DEPOIS...

UAU... QUE NOITE! SE NÃO FOSSE POR VOCÊ NÓS TAVA MAL... AH, VEJA SÓ COMO DORMEM OS ANJINHOS! AINDA BEM QUE ELAS VOLTARAM!

BAH! # [explosion symbol]!!!
ALGUÉM NOS ENTREGOU PROS HOMÊ! SI UM DIA ELI DESCURRO...







ANEXO B – Will Eisner entrevista o *Spirit*

WILL EISNER ENTREVISTA O SPIRIT

 Pelo que sei, esta é a primeira vez que um cartunista entrevista um personagem criado por ele. Portanto, se você me achar presunçoso demais, sinta-se à vontade pra me mandar plantar batatas.

 Isso vai ser difícil, já que é você quem está dando as cartas. Se quer minha opinião sincera, isso tudo é mesmo pura presunção de sua parte. . . ou, mais provavelmente, esquizofrenia. Mas vamos continuar assim mesmo!

 Você vem combatendo o crime por mais de 30 anos. . . Acha que o crime mudou durante esse tempo? Ou seja, nos anos 70 o crime é diferente do que era nos anos 40?

 Depende de como você define crime. Se, por exemplo, for pela definição do dicionário. . . "ato punível por lei. . . proibido por estatuto. . ." então o crime é um delito regulamentado, e dessa forma pode-se dizer que não é diferente em nada hoje em dia.

 Não é diferente? As leis mudam, em 30 anos. Portanto, muda também o que é legal. Em 1932 existia a Lei Seca. Hoje o álcool é legal. Nos tempos coloniais era ilegal o uso de esporas. Hoje ninguém impediria isso.

 Negativo! O que muda é o estilo. . . Os atos básicos que impelem homem contra homem continuam os mesmos. Ainda não existe legislação que consiga impedir o roubo, o assassinato, etc. Há certos atos humanos que desafiam leis fundamentais à sobrevivência humana em qualquer sociedade. Estes são os crimes básicos. . . a despeito do que esteja escrito nos livros em determinado momento. Na verdade, o número de atos definíveis como crimes aumenta à medida em que as sociedades se tornam mais complexas e que as leis proliferam.

 Então um tipo como você  é importante hoje em dia? Para quem. . . ? (Uaaah)

 Você acha que ainda é necessário usar máscara e luvas? Para quê? . . . Suponho que muitos vêm isso como uma espécie de uniforme, não muito diferente das roupas que as pessoas usam hoje. Uma expressão de identidade individual, talvez. Mas o que você acha disso?

 Todo mundo do Departamento de Estado usa terno e gravata. Os padres usam traje especial. A maioria dos executivos da IBM ou GM usa colarinho e gravata, e ternos bastante conservadores. Cada um se veste de acordo com seu ambiente e profissão. Todos usamos um uniforme identificável.

 Recebo muita correspondência feminina acusando você de ser um machão chauvinista. Isso é verdade? Quero dizer, sua atitude em relação às mulheres é um tanto cavalheiresca. . .

 Depende da situação, e do quanto eu me sinto ameaçado.

 Essa não! Como pode a situação afetar sua atitude interior com relação às mulheres?!

 Bem, quem escreve as histórias é você, é você quem escolhe as situações. Você tem me colocado no meio de muitas bandidas. É o caso de te perguntar por que você se concentra tanto em mulheres que sofrem da síndrome de veltschmerz!

 Que diabo é isso?

 Traduzido literalmente, cansada da vida, ou seja, no nosso caso, mulheres vividas que foram um tanto açoaltadas pelo mundo.

 Claro! Elas são mais interessantes! Mais vivas! Elas fazem coisas, e podem se tornar adversárias bem verossímeis. Contra as quais, é claro, você leva vantagem o tempo todo. . . mas só para perder para elas no fim. Não venha me dizer que não é interessante lutar contra uma P'Gell ou uma Sand Serif. . .

 Besteira! O interesse, a excitação, o perigo, etc., vêm do fato de que por trás de tudo isso eu sou um forte e viril membro do sexo dominante e que as mulheres são tão contrárias às coisas diferentes que, quando uma delas triunfa, é interessante e inigualável. O que você faz é apenas despejar suas próprias fantasias. Você teve uma mãe dominadora?

 Essa é boa! Escute, eu te dei as mulheres mais capazes de exercer seus próprios direitos! Você acha que P'Gell não é uma mulher liberada. . . ? E Sand Serif, e Powder Pouf? Todas são mulheres emancipadas e ativas!

 Eisner, no fundo você é um porco chauvinista!

 E você também!  Uaaah. . .

 Outra coisa que me aborrece: como é que você se intitula um combatente do crime? Ou seja, o que é que te dá o direito de sair e lutar contra o crime e os criminosos? Você é algum maníaco. . . uma quadrilha vigilante de um homem só, ou coisa assim?

 Não sei. É pração minha! Olha aqui, não vejo diferença entre mim e esses grupos de mulheres de sapatos baixos que fazem passeata pra reivindicar um novo decreto contra os vigaristas. Ou, melhor ainda, qual é a diferença entre eu e o repórter de um jornal que denuncia crimes sindicais, escândalos de espionagem ou corrupção na polícia? Numa sociedade livre, estas atitudes são a verdadeira raiz do auto-policimento que mantém a sociedade limpa de sua bactéria anti-social. Conheço duas pessoas que possuem um número significativo de ações de centenas de empresas só porque isso lhes dá o direito de participar das assembleias de acionistas e criar caso com os diretores por causa das infrações que essas próprias empresas cometem, desde salários despropositadamente altos até desonestidades de todos os tipos e tamanhos. E tem também o Ralph Nader.

 É muita coragem sua se comparar a eles!

 É muita coragem sua botar isso em discussão!

 Basicamente, acho seus pontos de vista muito classe média. Fico imaginando como você reagiria se sua auto-imagem estivesse realmente ameaçada. Ou seja, suponhamos que eu questionasse e reestruturasse o seu envolvimento: até que ponto você é de fato uma criatura do establishment reacionário? . . . Ou, melhor ainda, que tal se eu concordasse com as fás que gostariam de ver você casado? Como Al Capp fez com L'l Abner (Ferdinando)?

 Que tal, hein?  URFFFFFF!

 Ingrato! Depois de tudo que eu fiz por você!!